

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: © 1993 LucasArts Entertainment
Prima edizione: Settembre 1993
Seconda 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 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 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

Favolosi Indizi per Tenaci Acchiappatentacoli	Pag. 3
Lista degli Oggetti	Pag. 20
Mappe	Pag. 23

FAVOLOSI INDIZI PER TENACI ACCHIAPPATENTACOLI

DOBBIAMO SALVARE I TENTACOLI!

Allora, dove si trova il laboratorio segreto?

Probabilmente da qualche parte nascosto - è o non è un segreto?

Prenditi tutto il tempo che ti serve.

Apri l'orologio a pendolo.

Dove sono i piani della batteria?

Potresti chiedere a Ted nel giardino, ma non chiacchiera molto.

Dove potrebbe tenerli un inventore, specialmente un inventore pazzo?

Dove sarebbe conveniente tenerli?

Nella bacheca in laboratorio tra il Melm-O-Matic ed il generatore.

HOAGIE TROVA I PADRI FONDATORI

Lo sapevi che si erano persi?!

Se preferisci continuare con Bernard vai alla prossima sezione.

Allora, come faccio a salvare il mondo?

Devi tornare al presente. Dovrai attivare il Cron-O-Binetto. Trova Red Edison, fai costruire la batteria e attiva il Cron-O-Binetto.

Come faccio a trovare Red Edison?

Prenditi tutto il tempo che ti serve.

Controlla bene la villa - il suo laboratorio potrebbe essere nella stessa zona della casa di quello del Dott. Fred.

Apri l'orologio a pendolo e vai giù per il passaggio segreto.

Chi è il tizio nel campo?

Un venditore ambulante di aquiloni?

Un venditore ambulante di bifocali?

E' Ben Franklin. Sa tutto sull'elettricità. Ritorna da lui quando hai fatto costruire la batteria.

E la mummia?

Sembra familiare, non è vero?

Non aspettare che ti parli lei per prima.

E' Ted, il cugino morto. Parlare con la sua persona fasciata e silenziosa spesso aiuta Hoagie a riordinare le sue idee.

Non riesco a convincere Red a costruire la batteria.

Forse non sa come fare.

Gli hai dato i piani?

Ha bisogno di olio, aceto ed oro; dovrai fornire gli ingredienti.

Come faccio a procurarmi l'oro?

Potresti provare a prendere la penna d'oca sul tavolo, ma non te lo permetterebbero.

Dovrai sbarazzarti di loro. A giudicare dal primitivo rilevatore di fumo sul camino, sembra che si preoccupino molto del fuoco.

Per appiccare il fuoco, avrai bisogno del ceppo di Jefferson.

Jefferson non molla il ceppo.

Infatti, non lo dà neanche a Hancock.

Jefferson ammira molto Washington. Forse se pensasse che Washington fosse infreddolito.

Dopo la Valle Forge, è difficile far venire i brividi a Washington.

Forse basterebbe l'aspetto infreddolito.

Cosa potrebbe far parere Washington infreddolito?

Potresti scuoterlo violentemente! Ma non lo faresti mai. I suoi denti potrebbero battere!

Lui ha una dentiera che potrebbe essere sostituita con i denti che battono trovati nella sala del congresso del tempo di Bernard.

Come faccio a catturare i denti che battono?

Non devi lasciare la stanza per farlo.

Apri la grata vicino al camino, inseguì i denti e da qui raccoglili.

Washington non prende i denti.

Dovrai sbarazzarti di quelli che lui ha già.

Osserva Washington e osserva quando i denti lasciano la sua bocca.

Per rimuovere i denti ti serve un sigaro. Devi procurartene uno dal ven-

ditore di novità nella sala del congresso dal tempo di Bernard.

Come faccio a prendere un sigaro dal venditore?

Il problema non è il sigaro ma come impedire al venditore di accenderlo. Per sabotare l'accendisigaro, dovrai scambiare la pistola-accendino con la pistola-bandiera che si trova nella stanza di Dwayne.

La catena della porta di Dwayne ti ostacola; dovrai far uscire Dwayne cosè Bernard può prendere la pistola.

Come faccio a far uscire Dwayne?

Insultarlo non servirebbe a niente.

E' molto depresso, forse una buona notizia gli gioverebbe. Se soltanto qualcuno si complimentasse per le sue idee! Fai prendere la lettera dalla buchetta da Hoagie e mandala a Bernard da dare a Dwayne.

OK. Ho acceso il fuoco, ma non riesco lo stesso a prendere la penna.

C'è molta legna in questa stanza ed il fuoco rappresenta un vero pericolo. Non per niente c'è un rilevatore di fumo.

Dovrai affumarli. Dove si trova il fumo? Perch, non riempi la stanza? Potresti otturare il camino, ma hai bisogno di qualcosa di ingombrante (oltre ad Hoagie).

Usa la coperta di Hancock, vai sul tetto (passa dalla mansarda per raggiungere il tetto).

Dove posso trovare l'olio?

Probabilmente non ci sono supermercati nei paraggi.

Dove si tiene l'olio da cucina?

Prova in cucina!

Come faccio a procurarmi l'aceto?

Comincia con la bottiglia di vino nella stanza di Franklin.

Il vino diventa aceto se non viene conservato bene.

Potresti far tenere la bottiglia aperta ad Hoagie per cinque giorni.

Oppure invecchiarlo in qualche altro modo.

Il tempo rappresenta l'elemento chiave. Dai la bottiglia a Jefferson per la sua capsula del tempo.

Come faccio ad aprire la capsula del tempo?

Dovrai aspettare parecchio tempo finché non diventa aceto.

La capsula del tempo non è stata trovata nel nostro tempo.
Dobbiamo aspettare altri duecento anni prima che i tentacoli la scoprano e la mettano nel museo umano (dove si trova Laverne).
Se solo Laverne avesse qualcosa per aprire un barattolo di metallo!
Fai in modo che Hoagie dia l'apricatole a Laverne. Lei può usarlo per aprire la capsula del tempo nella stanza coloniale e quindi dare a sua volta l'aceto a Hoagie.

Come faccio a far scendere Laverne dall'albero e dal piano di sopra?

Vedi la sezione di Laverne in questo libro.

OK, ho dato gli ingredienti della batteria a Red ed ho la batteria, ma non funziona.

Non fanno più le batterie come una volta nel futuro (o le fanno nel presente, insomma una grande confusione!)

Prova a esaminare per bene la batteria.

Dovrai caricarla elettricamente; prova con l'aquilone di Franklin.

Ben dice che c'è troppo sole per il suo esperimento. Come faccio a far piovere?

Poiché inseminare le nuvole è improbabile, dovrai rivolgerti alla saggezza popolare.

Potresti fare un picnic, oppure giocare a golf, oppure...

Lava il carro con una spazzola, l'acqua ed il sapone.

Ho trovato il secchio e l'acqua. Dove si trovano la spazzola ed il sapone?

Ricordati che questa è praticamente la stessa casa in tutti i tempi.

Per avere del buon sapone, avrai bisogno di un esperto in pulizie.

La spazzola è nell'armadietto dove hai trovato il secchio. Il sapone è sul carrello della cameriera.

Non ho ancora trovato il sapone.

Washington occupa l'unica stanza con servizio in camera e un cordone per chiamare la cameriera.

Hoagie dovrà fare qualcosa per tenerla occupata mentre gli prende il sapone. Usa il letto, tira il cordone, poi corri nel corridoio e prendi il sapone dal carrello.

Come faccio a convincere Ben ad alzare di nuovo l'aquilone?

Se hai fatto piovere, sei già a metà strada.

Ha comunque bisogno di materiale impermeabile.

Il camice nel laboratorio di Red è impermeabile.
Dagli il camice dal laboratorio segreto, quindi usa la batteria con l'aquilone quando Ben te lo da.
Spingi l'aquilone quando Ben grida "Ora". Quindi raccogli la batteria e usala col Cron-O-Binetto.

Come faccio a prendere il camice dal laboratorio?

Potresti semplicemente andare giù e raccoglierlo.
Red potrebbe darti il camice se tu gli piacessi o se ti presentassi come un tipo affidabile.
Proponiti come suo assistente dopo avergli dato il manifesto di "Cercasi Aiutante".

BERNARD SALVA IL GIORNO

la notte è un altro paio di maniche.

Dove posso procurarmi un diamante per la macchina del tempo?

La televisione è una sorgente inesorabile d'informazioni su una grande varietà di cose da comprare.
Ti serve ancora del denaro. Tanto denaro!
Questo è un problema non sconosciuto al Dott. Fred.
Se il Dott. Fred firmasse il contratto che si trova nella cassaforte del suo ufficio...

Come faccio a far aprire la cassaforte al Dott. Fred?

Devi prima conoscerlo meglio. Parla con Edna, lei conosce la strada per il suo cuore.
Se solo tu potessi aspettare finché non dorme... è sonnambulo...
Addormentalo usando il decaffeinato in cucina nella sua tazza.

Non riesco ancora ad avere la combinazione della cassaforte.

Il Dott. Fred non annota mai la combinazione. La conosce a memoria.
Dovrai trovare un posto per osservarlo attentamente.
Osserva il Dott. Fred dal monitor nella stanza di Edna.

Come faccio a sbarazzarmi di Edna?

Lei riesce a suscitare pensieri violenti anche nel docile Bernard. Non vorresti spingerla fuori dalle scatole?

Lei continua a tornare, come l'erba cattiva. O come un boomerang.
Quella spada sulla statua è un vero problema. Se solo la statua fosse a destra...

Come faccio a sbarazzarmi della statua?

Sbarazzarti di un oggetto così importante, presente nella famiglia Edison da secoli? Non devi sbarazzarti della statua, devi solo cambiarla. Solo uno dei fratelli è mancino.
Fai prendere il martello per mancini da Hoagie nel laboratorio di Red e scambialo con quello per destri nella stanza di Ned e Jed.
Quindi spingi Edna.

Il Dott. Fred fa girare la rotella troppo in fretta. Come faccio a rallentarlo?

Se Fred si muovesse più lentamente, cadrebbe per terra e si addormenterebbe! Se solo si potesse fare il rallenty nella vita reale.
Forse potresti rallentare l'immagine sul TV. Prendi la videocassetta dalla stanza di Tentacolo Verde.

Fred è ancora troppo veloce per me.

E' dal vivo o in registrato?
Prova con il replay.
Usa il nastro con il VCR, quindi premi il pulsante rosso per registrare.
Riavvolgi il nastro e quindi metti la levetta sulla destra in posizione EP.
Adesso fai girare il nastro nuovamente. Ora Bernard conosce la combinazione e può aprire la cassaforte.

Come faccio a fargli firmare il contratto? Il Dott. Fred è scomparso.

Bernard è troppo onesto per falsificare la firma del Dott. Fred.
Dovrai trovarlo. Per caso la Finanza ha detto dove l'avrebbe portato?
Non è scomparso; si trova legato in un letto in mansarda.

La Finanza non mi fa avvicinare al Dott. Fred.

Bernard non potrà mai convincerli.
E non vanno mai via prima di aver terminato un lavoro.
Dovrai salire su per il camino.

Il Dott. Fred non può firmare il contratto. E' troppo "preso"!

Bernard non è capace di tagliare la corda.
Ma non era un Boy Scout?

Raccogli la corda.

Come faccio a rimuovere il nastro rosso?

Forse non puoi. Il Dott. Fred assomiglia ad una mummia arrotolata nel nastro rosso.

Se solo qualcuno potesse sostituirlo cosè potresti fargli firmare il contratto... Potresti interpellare un altro membro della famiglia per aiutarti.

Come faccio a spostare Ted?

Non andrà certo in prigione da solo e Bernard è troppo debole per trasportarlo.

Bernard dovrà applicare le leggi della fisica, utilizzando oggetti come corde e carrucole. Usa la corda con la carrucola. Lega la corda a Ted. Tira la corda dal tetto.

Quelli della Finanza non si lasciano raggirare facilmente.

Perché no, è fasciato come Fred, ha la testa grossa come Fred...c'è soltanto un problema di colore.

Dovrai farlo rosso.

Fai prendere la vernice rossa ad Hoagie in mansarda.

Come faccio a far uscire Fred dalla mansarda?

Dovrai trovare il modo per trasportarlo gentilmente in modo da non danneggiare la sua mano firma-contratti.

Prova nello stesso modo in cui hai fatto entrare Ted.

Lega la corda a Fred, vai fuori sul tetto e tira.

Adesso che ho liberato Fred, come faccio a svegliarlo?

Urlando, "DOTT. FRED, SVEGLIATI PER PIACERE!" non funzionerà di certo, nemmeno tormentandolo con il cursore.

Dovrai fare il contrario di quello che hai fatto per addormentarlo.

Dovrai usare il caffè normale trovato in cucina.

Fred sembra non gradirlo.

Che strano! Una volta lo buttava giù a litri.

Dovrai versarlo senza perdere una goccia.

Usa l'imbuto trovato nell'armadietto in lavanderia con il Dott. Fred e quindi usa il caffè con l'imbuto.

Fred non firma il contratto.

Che frustrazione! Dopo tutta la fatica che ha fatto Bernard...
Questi Edison sono veramente testardi.
Al diavolo. Digli che fermerai i tentacoli da solo.

Aspetta un momento; questo contratto è scaduto.

Proprio così, il Dott. Fred avrebbe dovuto spedirlo prima.
Così come avrebbe dovuto spegnere la Melm-O-Matic prima.
Questo non è un problema quando disponi di una macchina del tempo.
Fallo spedire da Hoagie.

Dove posso trovare un francobollo?

Il pazzo Ed Edison ne ha qualcuno. Ma finché, i suoi francobolli valgono qualcosa, non li manderà.
Certo che se il destino dovesse fargli un brutto scherzo e qualcosa cancellasse i suoi francobolli!
Prendi l'inchiostro simpatico dalla stanza di Dwayne e usalo con l'album dei francobolli.

OK. Dott. Fred ha il denaro, ma non ordina il diamante.

Questa è proprio l'ultima goccia. Non gli chiederò più dei favori.
E' così pigro da non fare una semplice telefonata? Dovrai farla per lui.
Ma Bernard non ha due milioni di dollari.
Prendi il libretto bancario del Dott. Fred dal suo ufficio e assicurati di guardare la televisione prima di chiamare il gemmologo.

LAVERNE NELLA TERRA DEI TENTACOLI

Loro non avranno pollici, ma lei non ha idea di cosa fare!

Come faccio a far scendere Laverne dall'albero?

Non può scendere da sola.
Il tentacolo non riesce a raggiungerla.
Quell'albero deve scomparire.

Cosa potrebbe far scomparire un albero di kaki?

Non molto. Dovrà semplicemente essere abbattuto.
E' un albero molto GRANDE, deve essere vecchissimo.
I tentacoli non riescono a maneggiare un'ascia e Bernard è sempre trop-

po debole. Chi è il famoso tagliaboschi in questo gioco?
Fai in modo che Hoagie convinca George Washington a farlo.

Questo non è il tipo di albero giusto per George.

Non dò la colpa a George, quei kaki non sembrano maturi.
Certo, anche quando saranno maturi, non avranno lo stesso colore rosso dei ciliegi.
Dipingi l'albero di rosso con la vernice trovata in mansarda. Quindi metti alla prova la capacità di George come tagliaboschi mentre si trova nella sala del congresso. (Percorso del dialogo se non hai mai parlato prima con lui 1,1,2,2, altrimenti 2,2)

Ora Laverne si trova prigioniera. Come posso farla uscire?

Gli umani nel futuro non hanno diritto agli avvocati.
E nessun tentacolo vorrebbe possedere Laverne, per cui si trova abbandonata al proprio destino.
Fai parlare Laverne con la guardia, dicendogli che sta poco bene e che deve andare in bagno.

OK, come faccio a far uscire Laverne dalla prigione per SEMPRE?

Ha bisogno di qualcosa che le permetterà di girare per casa senza essere sempre fermata dai tentacoli.
Deve conquistarsi il rispetto dei tentacoli e i tentacoli non rispettano mai gli umani. Ha bisogno di un costume da tentacolo e ovviamente non ce ne saranno tanti in giro.
Ma qualcuno potrebbe cucire un costume a Laverne se solo avesse un modello. La carta del tentacolo appesa in infermeria potrebbe fornire un buon modello.

Chi potrebbe fare il costume?

Laverne no di certo! Non ha una macchina da cucire disponibile.
Chi conosci nel passato che sembra una brava sarta?
Prova a lasciare il modello del tentacolo a Betsy Ross.

Laverne non riesce a raggiungere il Cron-O-Binetto.

Agli umani domestici non è consentito uscire all'aperto senza un tentacolo. Altrimenti, perchè mai portiamo fuori il cane?
Dovrai fare in modo che Laverne venga catturata di nuovo e poi dire alla guardia che deve andare in bagno per poi uscire ed andare verso il

giardino.

Come faccio a raggiungere il tetto?

Le finestre su non si aprono.

Ma a parte questo dettaglio, praticamente si tratta della stessa casa e si applicano le stesse regole.

Usa il camino.

Come faccio a raggiungere il costume?

Dovrai sbrigarti. Laverne è alquanto "girata"!

Ma se vuoi abbassare la bandiera, avrai bisogno di un oggetto che sembra si sia perduto da qualche parte negli ultimi duecento anni.

Prendi la manovella da Bernard, usala con la scatola della manovella e quindi girala.

Come faccio a convincere la guardia a farmi aprire l'orologio a pendolo?

Probabilmente non crederà che sei l'orologiaio venuto a ripararlo.

Per quanto Laverne possa sembrare attraente nel suo costume da tentacolo, non riesce ad addolcirlo...

Non si riesce assolutamente a smuoverlo. Bisogna levarselo dai piedi!

Cosa sta a cuore a questo tentacolo? Qualcosa che gli farebbe abbandonare il posto.

Inseguire e catturare umani fuggiaschi. Allora fai in modo che qualche umano fugga!

Nessuno degli umani nella sala di fronte ha voglia di andarsene.

Sono alquanto noiosi; solo gli Edison sembrano aver conservato lo spirito avventuriero.

Dovrai sbarazzarti della guardia nella cella.

La guardia sembra attratta da Laverne; dove vanno i tentacoli quando hanno un appuntamento?

Sembra interessato ad andare a cena; se vinci il concorso, potresti ricevere il certificato della cena.

Come faccio a vincere il concorso? Non possiedo un umano.

Gli umani nell'entrata hanno già un padrone e gli Edison nella cella sono dei relitti umani.

Ma manca un componente della famiglia.

Ted, la mummia, sembra un tantino umano.

Ted non lascia la stanza.

Certo che no. E' una mummia. Non si muovono da sole, tranne nei film di Boris Karloff.

Potresti spingerla, ma ci vorrebbe troppo tempo e potrebbe rompersi. Usa i pattini. Quindi spingi.

Quando inizia il concorso?

Bisogna fare alcuni preparativi.

Tutti i concorrenti dovranno prepararsi.

Prima dovrai registrare Ted. Procurati un'etichetta da tentacolo blu vicino al camino nella sala di registrazione.

Quando iniziano a giudicare?

Difficile da dirsi.

I giudici tentacoli sembrano cosè immersi nelle loro chiacchiere e non sembrano voler smettere.

Parla con i giudici dicendo loro di iniziare il concorso.

Come può vincere Laverne?

Non è facile.

Harold sembra avere vantaggio su tutti.

Prima dovrai sbarazzarti di Harold.

Harold non vuole andarsene.

Forse se si sentisse male. O almeno se apparisse ammalato, forse lo squalificherebbero.

Cosa ne pensi del vomito finto ai tempi di Bernard? Dovrai farlo cadere dal soffitto.

Forse ci vorrà una scossa di terremoto, o qualche altra vibrazione.

Accendi lo stereo e spingi la cassa al centro della stanza del tentacolo verde. Quindi raccogli il vomito finto e fallo usare da Laverne con Ted.

Mi sono liberato di Harold, ma non credo che Laverne vincerà.

Ma no, a Ted manca solo un aspetto più umano.

Fortunatamente questo concorso non si basa sui talenti o sui costumi da bagno.

Gli serve una risata migliore, un sorriso migliore e dei capelli migliori.

Come faccio a procurargli una risata migliore?

Dovrai rubarne una.

Chi conosci che abbia una bella risata?

Prendi la scatola delle risate di Oozo il pagliaccio, nella sala del congresso ai tempi di Bernard.

Quel pagliaccio mi farà impazzire.

E' costruito con plastica robusta non-biodegradabile.

Una forchetta non è sufficientemente tagliente.

Forse un bisturi...

Come faccio a procurare un sorriso migliore a Ted?

Dipingergliene uno non funzionerebbe.

Conosci qualcuno con un bel sorriso, o almeno con dei denti smaglianti?

Il cavallo parlante ai tempi di Hoagie ha un sorriso stupendo.

I sorrisi non sono facili da rubare.

Non è il vero sorriso del cavallo.

Sono dei denti finti che se li leva alla sera. (Day of the Tentacle è l'unica avventura interattiva per computer con tre dentiere complete!

La LucasArts Entertainment dà sempre più valore ai soldi!)

Addormenta il cavallo.

Cosa potrebbe far rilassare un cavallo?

Dovrebbe essere qualcosa di veramente noioso.

Qualcosa di realmente oscuro e obnubilante (oltre al normale dialogo di Hoagie).

Il libro di testo di Bernard (nel suo inventario) farebbe dormire chiunque.

Come faccio a curare i problemi di calvizie di Ted?

Forse qualcosa che assomigliasse a dei capelli veri potrebbe essere sufficiente.

Avrai bisogno di qualcosa di lungo, morbido e filaccioso da usare sulla testa di Ted. Hai scaricato gli spaghetti?

I capelli di Ted non vanno ancora bene.

Giusto! Ai tentacoli piacciono le acconciature esagerate. E' difficile trovare una parrucchiera nel 22° secolo. Laverne dovrà fare da sola.

Cosa potrebbe usare per "acconciare" (o mescolare) gli spaghetti?

Usa la forchetta dalla cucina ai tempi di Bernard con gli spaghetti sulla testa di Ted...

Anche se la guardia tentacolo ha lasciato la cella, quei benedetti umani non fuggono. Beh, è una cella molto sicura e niente può entrare per fare loro del male. A meno che un tentacolo, o qualcuno travestito da tentacolo, portasse dentro qualcosa di pericoloso. Dovrai spaventarli.

Cosa potrebbe spaventare un umano?

Agli Edison non fanno paura né i tentacoli né Laverne. Sono dei duri. Ma hanno passato tutta la loro vita in cattività. Forse un animale selvaggio, come una tigre, un leone oppure una PUZZOLA!

Dove troverò una di quelle bestie che spaventano gli umani?

Forse fuori. Vedi alcuni animali neri con delle strisce bianche sulla schiena? Forse andrebbe bene un gatto nero. Come potrai fargli una striscia bianca sulla schiena? Dove si strofina di solito il gatto? Vernicia il recinto di bianco.

Come faccio a dare una mano di bianco al recinto?

Non c'è vernice bianca nel gioco. Ma c'è un liquido che fa diventare le cose bianche. Usa il Bubù-Non-C'è-Più dell'ufficio di Fred sul recinto.

Non riesco ancora a raccogliere il gatto.

Non c'è modo per far salire Laverne sul tetto e la frase "qui micio, micio, micio" non appare nella finestra di dialogo! Cerca di persuaderlo. Un po' di cibo per gatti andrebbe bene (o qualcosa che assomiglia al cibo per gatti). Usa il topo giocattolo della mansarda nel passato.

Quel gatto nel passato è molto egoista.

Neanche io mi fiderei di Hoagie col mio topo. E se ci fosse qualcosa per distrarre il gatto. Qualcosa che "cigola" come un topo! Qualcosa come un materasso cigolante!

Il gatto è troppo veloce per Hoagie.

O forse il topo è troppo vicino.

Hoagie ha bisogno di più tempo.

Usa il materasso cigolante con l'altro letto.

Ce l'ho fatta in cantina, ma non c'è modo di usare il generatore.

Peccato che non puoi inserire la spina.

Cosa potrebbe attivare quel generatore?

Avrai bisogno di un criceto dalla stanza del Pazzo Ed ai tempi di Bernard.

Ed mi ha buttato fuori dalla sua stanza e non riesco a ritornarci.

Che cosa l'ha fatto arrabbiare?

Osserva l'album dei francobolli.

Dai l'album ad Ed.

L'unico criceto si trova nel presente e non posso scaricarlo.

Morirebbe se lo mettessi nella capsula del tempo.

Come si conserva un criceto?

Cosa ne pensi della criogenica?

Dovrai metterlo in ghiaccio. Mettilo nella macchina del ghiaccio.

A cosa serve una bestia congelata?

Adesso ti ritrovi con un "ghiacriceto", ma il generatore non funziona con la fusione a freddo.

L'accendino non sembra essere una buona idea; hai bisogno di un modo più sofisticato per scongelarlo.

Scongela il criceto nel forno a microonde.

Un criceto infreddolito e bagnato non sembra comunque utile.

Non ci sono asciugamani per criceti in giro, ma qualcosa di caldo e morbido potrebbe essere la soluzione.

Forse un maglione lo riscalderebbe.

Il maglione è sotto quel tizio addormentato al tempo di Bernard.

Come faccio a svegliare il tizio in pigiama?

Non puoi, ma si potrebbe spostare.

Se Bernard non riesce a portare Fred, non potrà certo spostare quel bestione.

Se solo ci fosse qualcosa di motorizzato per scuoterlo violentemente.
La macchina per dita goffe potrebbe farcela, se solo tu avessi abbastanza monetine.

Come faccio a togliere il decino dalla gomma da masticare?

Dovrai prendere la situazione per mano (o per i denti!).

Prima dovrai riuscire a raccogliere la gomma che si trova incollata al pavimento: la dinamite è una pessima idea.

Quando Bernard si trova nei guai, ricordati di usare la fisica.

Usa il piede di porco.

Il tizio con il passamontagna non mi dà il piede di porco.

Perché dovrebbe?

Ha bisogno di un altro sistema per entrare in macchina.

Dagli le chiavi che si trovano all'interno della porta della suitematrimoniale.

Come faccio a togliere la monetina dalla gomma?

Devi escogitare il modo per separare la gomma dalla monetina.

Non è divertente.

Cosa si fa con una gomma?

Usala!

Il maglione non si scarica.

Già, e indubbiamente al criceto non piacerebbe l'odore che avrebbe dopo lo scarico dal Cron-O-Binetto.

Ci sono due problemi con il maglione: è troppo grande ed è troppo bagnato.

Un'asciugatrice potrebbe risolverli entrambi.

Oh certo, ma funziona solo con le monetine.

Dove posso procurarmi abbastanza monetine?

Non contare sul Dott. Fred. Ha già usato tutte le sue monetine nel distributore di caramelle.

Poiché non dà il resto, Bernard dovrà usare violenza e disonestà.

Usa il piede di porco con il distributore di caramelle.

Bernard non riesce a far uscire il maglione dall'asciugatrice.

Ecco cosa succede ad usare tutte le monetine...

Sono abbastanza per almeno duecento anni di asciugatura.
Ci penserà Laverne.

Non ricordo a cosa serviva il maglione.
Adesso è asciutto e fresco come una rosa.
E abbastanza piccino per...
Per scaldare il criceto, cosè azionerà il generatore.

Ho perso il criceto.
Non è perso, si trova nel buco del topo.
Dovrai forzarlo ad uscire dal buco. Cosa potrebbe far uscire un criceto dal buco?
Un gattino meccanico sembra improbabile e siamo un po' a corto di cibo per criceti. Quello che ti serve è un aspirapolvere.

Dove potrei trovare un aspirapolvere?
Hai visto per caso un aspirapolvere da qualche parte durante il gioco?
In questi tempi avveniristici, un aspirapolvere potrebbe essere un oggetto tramandato attraverso le generazioni.
Non è fastidioso non trovare un aspirapolvere proprio quando serve?
Ci dovrebbe essere una legge che impone alle persone di tenere sempre un aspirapolvere a portata di mano.
Hoagie potrebbe avere un suggerimento sul bisogno di un aspirapolvere.
Usa il foglio pubblicitario che tratta le esigenze dell'aspirapolvere con la cassetta dei suggerimenti.

Aiuto! Il criceto è bloccato nell'aspirapolvere.
C'è un interruttore che lo fa funzionare alla rovescia?
Chissà come si pulisce questo modello di aspirapolvere?
Niente panico. Apri il portello e tiralo fuori.

Come faccio a disattivare la trappola?
E' già in tuo possesso. Colpisci e via!

Il generatore funziona, ma non riesco a collegarlo al Cron-O-Binetto.
Suppongo che non ci sia modo di allungare il filo.
Se solo ci fosse una prolunga.
Usa la prolunga nella sala degli anni settanta attraverso il finestrino della cantina per collegare il Cron-O-Binetto al generatore.

HOAGIE, LAVERNE E BERNARD RITORNANO INSIEME

anche se malvolentieri!

Sono troppo piccolo per fare qualcosa e qualcuno ha rubato il mio inventario.
Hai anche tre teste e porti dei vestiti strani.
Potresti aspettare un miracolo.
Tutto quello che ti serve è nella villa e l'effetto di miniaturizzazione non dura a lungo.

Come faccio a raggiungere l'interruttore? Ci sono 10 tentacoli di guardia.
Non noti qualcosa di familiare sulla loro disposizione?
Hai coraggio da vendere, quindi tira un colpo per la libertà.
Prendi la palla da bowling dalla stanza di Tentacolo Verde.

L'anziano Tentacolo Viola mi miniaturizza ogni volta che ci provo.
Potresti mordergli la caviglia, se ne avesse una.
Forse c'è un passaggio segreto del quale hai ignorato l'esistenza durante il gioco.
Apri la porta di Dwayne mentre sei grande, adesso fai in modo che l'anziano Tentacolo Viola ti miniaturizzi. Quindi corri attraverso il buco del topo quando sei piccolo, aspetta di crescere e raccogli la palla da bowling.

Adesso l'Anziano Tentacolo Viola non mi fa usare l'interruttore.
Se solo tu riuscissi a miniaturizzare LUI con la pistola a raggi.
Probabilmente non te la darà (tranne che in mezzo alla fronte!)
C'è uno specchio nella stanza.
Convinci il Vecchio Tentacolo a sparare al Dott. Fred. (Percorso di dialogo 1,4,1,3).

LISTA DEGLI OGGETTI

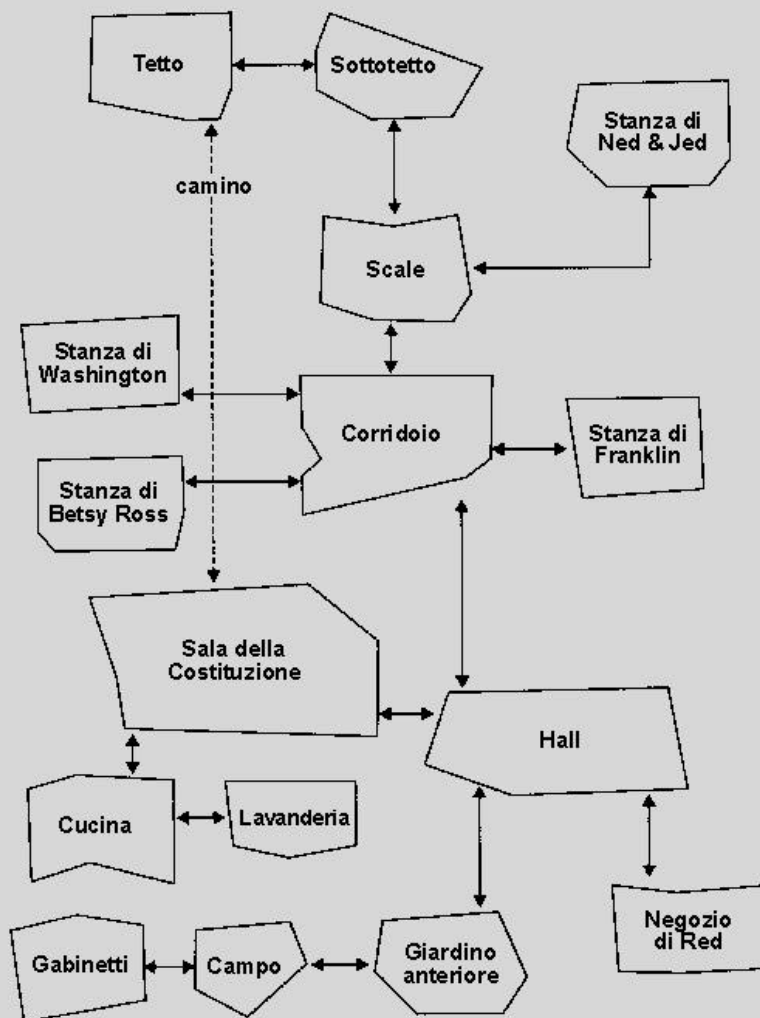
OGGETTO	LOCAZIONE	CHI LO USA	USO
Nel Presente:			
Piani della batteria	bacheca\ laboratorio	Hoagie	dare a Red
libro di testo	inventario\ Bernard	Hoagie	addormentare cavallo
decini	telefono\ pavimento\ hall	Bernard	con macchina per Dita Goffe
libretto bancario	scrivania\ ufficio	Bernard	ordinare diamante
Bubu'-Non-C'e'-Piu'	cassetto scrivania	Laverne	verniciare recinto
Contratto	cassaforte\ ufficio	Hoagie	mettere in posta
opuscolo	espositore fogli	Hoagie	mettere in posta
aspirapolvere	pubblicitari		suggerimenti
insegna "Cercasi aiutante"	hall	Hoagie	per avere il camice da Red
vomito finto	soffitto hall	Laverne	squalificare Harold
gomma da masticare	pavimento hall	nessuno	contiene decino
piede di porco	parcheggio	Bernard	per prendere gomma
scatola delle risate	dentro Oozo	Laverne	vincere gara migliore risata
accendino per sigari	sala del congresso	Hoagie	accendere sigaro esplosivo
sigaro esplosivo	venditore\ hall	Hoagie	rimuovere denti di George
denti che battono	hall	Hoagie	per George per simulare freddo
decaffeinato	cucina	Bernard	addormentare Fred
caffe'	cucina	Bernard	svegliare Fred
forchetta	cucina	Laverne	pettinare capelli di Ted
imbuto	lavanderia	Bernard	versare il caffè'
chiavi	porta della suite matrimoniale	Bernard	barattare per piede di porco
maglione	letto della suite matrimoniale	Bernard	usare con asciugatrice
quartini	macchina delle caramelle	Bernard	usare con asciugatrice

inchiostro simpatico	stanza di Dwayne	Bernard	rovinare album francobolli
pistola bandiera	stanza di Dwayne	Bernard	scambiare con accendisigaro
videotape	stereo in stanza di Tentacolo Verde	Bernard	per registrare combinazione
palla da bowling	stanza di Tentacolo Verde	Tutti	eliminare tentacoli
album francobolli francobollo del Pony	stanza di Pazzo Ed Album di francobolli	Bernard Hoagie	calmare Ed imbucare contratto
criceto	stanza di Pazzo Ed	Bernard	mettere in ghiacciaia
corda	mansarda	Bernard	spostare Ted & Fred
manovella della bandiera	tetto vicino all'asta	Laverne	abbassare la "bandiera"
Nel Passato:			
apricatole	inventario di Hoagie	Laverne	aprire la capsula del tempo
lettera	cassetta della posta	Bernard	rallegrare Dwayne
martello mancino	laboratorio	Hoagie	scambiare con altro martello
camice	laboratorio	Hoagie	usare per l'aquilone
batteria	laboratorio	Hoagie	attivare Cron-O-Binetto
coperta	sala congresso	Hoagie	otturare il caminetto
pennino d'oca	sala congresso	Hoagie	fare batteria
olio	cucina	Hoagie	fare batteria
spaghetti	cucina	Laverne	vincere gara migliori capelli
secchio	lavanderia	Hoagie	lavare carretto
spazzola	lavanderia	Hoagie	lavare carretto
sapone	carrello cameriera	Hoagie	lavare carretto nel corridoio
vino	stanza di Franklin	Hoagie	fare l'aceto
martello per destri	Ned & Jed	Nessuno	nessuno
dentiera del cavallo	scale	Laverne	vincere gara migliore sorriso
topo meccanico	mansarda	Laverne	persuadere gatto
vernice rossa	mansarda	Hoagie	dipingere cachi

		Bernard	dipingere Ted
Nel Futuro:			
bisturi	inventario di Laverne	Bernard	aprire Oozo
maglioncino	asciugatrice	Laverne	scaldare criceto
etichetta	sala di iscrizione	Laverne	iscrivere Ted al concorso
gatto	giardino	Laverne	spaventare gli umani
criceto surgelato	ghiacciaia	Laverne	attivare generatore
aceto	capsula del tempo	Hoagie	fare batteria
	stanza coloniale		
pattini	sala degli anni settanta	Laverne	spostare Ted
prolunga	sala degli anni settanta	Laverne	attivare Cron-O-Binetto
certificato di cena	sala concorso	Laverne	sbarazzarsi della guardia
trofeo	sala concorso	Laverne	nessuno
carta dei tentacoli	ambulatorio	Hoagie	dare a Betsy Ross
bandiera	tetto	Laverne	usare come costume
cerchione	laboratorio	nessuno	nessuno

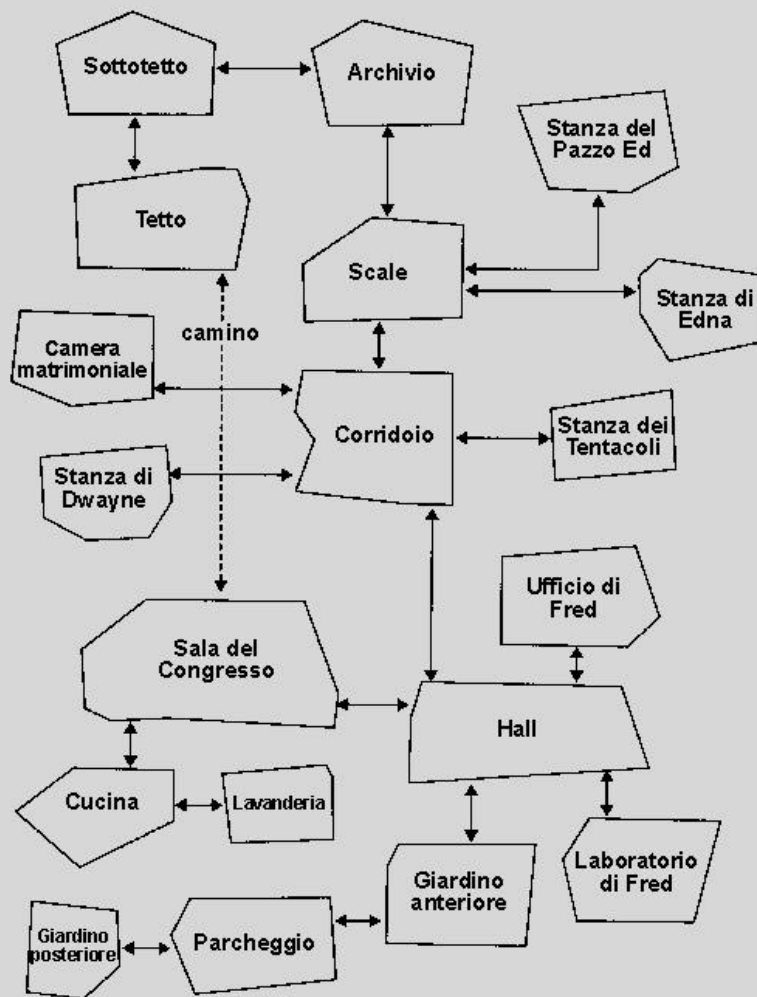
MAPPE

MAPPA DEL PASSATO



MAPPE

MAPPA DEL PRESENTE



MAPPE

MAPPA DEL FUTURO

