

Day of the Tentacle – Remastered

N.d.A.: Nelle impostazioni potete scegliere se giocare con grafica remastered e menu nuovo attivabile con mouse e tasto destro, oppure se usare la vecchia grafica LucasArts e avere i vecchi comandi tutti scritti in basso. Potrete cambiare queste impostazioni in qualsiasi momento usando il tasto F1 senza perdere niente.

Guardate l'introduzione del gioco. Una volta alla villa del pazzo Ed guardate il foglio nell'angolo in basso a sinistra e prendetelo. Una volta nell'inventario leggetelo. Prendete il cartello appeso alla finestra. Andate a destra e guardate il telefono. Prendete il decino. Andate a destra, esaminate l'orologio a pendolo, apritelo e guardate il filmato. Vi troverete nuovamente nel laboratorio, nei panni di Bernard, nel presente. Andate a destra, esaminate il Melm-O-Matic, e spingete la leva per spegnerlo. Esaminate il foglio appeso alla bacheca, prendetelo e guardate il filmato.

Vestirete ora i panni di Hoagie 200 anni fa. Andate a destra e parlate con Ben Franklin di tutti gli argomenti. Tornate a ovest e raggiungete l'osteria. Esaminate il carro sporco. Andate a ovest, esaminate la cassetta della posta, apritela e raccogliete la busta. Leggete la lettera. Salite la scala, aprite la porta ed entrate. Esaminate la mummia. Andate a est, aprite il pendolo ed entrate per raggiungere il laboratorio segreto. Raccogliete il martello per mancini sulla parte sinistra del tavolo. Parlate con Red Edison di tutti gli argomenti. Provate a prendere il camice sulla destra. Esaminate la bacheca a sinistra e usatevi il progetto della super batteria. Tornate al piano di sopra e guardate l'animazione. Aprite la porta a nord ed entrate. Esaminate la cassetta dei suggerimenti. Parlate con John Hancock di tutti gli argomenti. Esaminate la capsula del tempo e il ceppo di legno, poi parlate con Thomas Jefferson di tutti gli argomenti. Esaminate la costituzione in corso poi parlate con George Washington di tutti gli argomenti. Andate a ovest ed entrate nella porta girevole. Raccogliete gli spaghetti e l'olio sullo scaffale. Aprite la porta a destra ed entrate. Raccogliete il secchio. Aprite l'armadio a sinistra e raccogliete la spazzola. Tornate nella stanza a sinistra e usate il secchio con la pompa dell'acqua. Uscite a nord, poi andate a ovest nella hall, andate a est e salite la scala. Aprite la prima porta, spingete il letto per disfargli e tirate la corda a sinistra per chiamare la cameriera. Uscite e raccogliete il sapone dal carrello. Usate il sapone col secchio pieno d'acqua. Aprite ed entrate nella seconda porta. Dopo l'animazione uscite dalla stanza, aprite la porta successiva ed entrate. Raccogliete la bottiglia di vino a destra. Esaminate i piani dell'aquilone e lo specchio. Uscite dalla stanza e salite la scala a nord. Parlate col cavallo di tutti gli argomenti. Aprite la porta a sinistra, entrate e parlate con Ned di tutti gli argomenti. Usate il martello per mancini che avete nell'inventario col martello per destri che sta usando Jed e guardate l'animazione. Uscite dalla stanza e salite la scala a sinistra. Raccogliete il barattolo di vernice. Usate i due letti per vedere che quello di sinistra cigola. Uscite dalla locanda e usate il secchio d'acqua e sapone con il carro. Guardate l'animazione. Tornate ai gabinetti e usate la vernice rossa con l'albero di cachi. Tornate nella stanza della costituzione, parlate con George Washington riguardo all'albero di ciliegie, poi ditegli che non riuscirebbe a buttarne giù uno neanche per salvare sua nonna. Passate il comando del gioco a Bernard.

Guardate i filmati, poi usate il cartello "Cercasi aiutante" con il Cron-O-Binetto. Riprendete il comando di Hoagie.

Raccogliete il cartello da dentro il gabinetto. Andate al laboratorio e date il cartello a Red Edison. Salite due piani di sopra ed entrate nella terza porta. Date il camice a Franklin e guardate il filmato. Quando vi dirà di spingere l'aquilone aprite l'inventario e spingetelo. Dopo la fine dell'animazione dite a Ben che tornate in laboratorio. Andate al gabinetto e passate la lettera. Ripassate il comando a Bernard.

Prendete la lettera dal gabinetto. Andate a destra e parlate con Ed di tutti gli argomenti. Salite la scala del laboratorio, aprite la porta dell'ufficio ed entrate. Spostate il ritratto. Aprite la scrivania e raccogliete il Bubù-non-c'è-più. Esaminate il libretto blu. Uscite dall'ufficio e aprite la porta a nord. Entrate e aprite la grata metallica. Andate a destra e guardate l'animazione. Andate a destra e provate a prendere la dentiera. Inseguite la fin quando cadrà nel buco della grata. Raccoglietela. Entrate nella porta girevole. Raccogliete la forchetta sul tavolo e poi il caffè normale e quello decaffeinato a sinistra. Aprite la porta a destra ed entrate. Aprite l'armadietto rosa e raccogliete l'imbuto. Tornate al laboratorio segreto e usate il caffè decaffeinato con la tazza del dottor Ed. Seguitelo al piano di sopra ed entrate nell'ufficio. Salite al piano di sopra ed entrate nella prima stanza. Accendete la tv poi provate a usare il telefono. Chiudete la porta e raccogliete il mazzo di chiavi. Uscite dalla stanza. Aprite la porta con la lettera R e raccogliete l'inchiostro simpatico. Andate alla porta successiva, apritela ed entrate. Parlate con Verde di tutti gli argomenti. Accendete lo stereo col pulsante on/off, poi spingete la cassa sulla destra e vedrete l'animazione del vomito finto che si stacca completamente dal soffitto della hall. Spegnete poi lo stereo. Scendete al piano di sotto e raccogliete il vomito finto. Aprite la porta e uscite. Andate a est e parlate con l'uomo col passamontagna di tutti gli argomenti. Dategli il mazzo di chiavi e otterrete in cambio il piede di porco. Rientrate nella hall, usate il piede di porco con il decino e la gomma da masticare, poi usatela nell'inventario per separarla dalla moneta. Salite al piano di sopra, usate il piede di porco con il distributore automatico e raccogliete tutti i quarti di dollaro. Tornate al piano di sopra, entrate nella prima stanza e usate due volte i decini con la fessura per dita goffe a destra del televisore. Raccogliete il maglione giallo dal letto. Uscite dalla stanza, andate a est e salite la scala. Aprite la porta di destra, entrate e parlate di tutti gli argomenti. Usate l'inchiostro simpatico con l'album di francobolli e guardate l'animazione. Raccogliete il francobollo, raccogliete l'album ed esaminatelo. Rientrate nella stanza di destra e date l'album al pazzo Ed Edison. Andate a destra e prendete il criceto. Se volete potete usare il pc e giocare a tutto l'episodio di Maniac Mansion. Uscite dalla stanza. Aprite la porta di sinistra ed entrate. Guardate la statua e i monitor. Parlate con Edna di tutti gli argomenti. Uscite dalla stanza e salite la scala a sinistra. Esaminate il buco nella porta. Aprite la porta ed entrate. Uscite dalla finestra e raccogliete la manovella della bandiera. Entrate nel camino. Andate nella porta girevole e poi nella porta a destra. Usate il maglione con l'asciugatrice, poi usate i quarti di dollaro per farla partire. Salite al piano di sopra e mettete il criceto nella macchina del ghiaccio. Entrate nella stanza centrale e date la lettera a Dwayne. Entrate nella stanza e raccogliete la pistola vicino al letto. Tornate al piano di sotto ed entrate nella porta a nord. Usate la pistola che avete nell'inventario con la pistola accendisigari vicino al camino. Parlate col rappresentante di sigari, dategli che ha dei bei sigari e fatevene offrire

uno. Andate al laboratorio e passate col gabinetto il sigaro, la pistola accendisigari, il cartello sugli aspirapolveri e la forchetta e i denti che battono a Hoagie. Prendete il controllo di Hoagie.

Andate nella sala della Costituzione e offrite un sigaro a Washington. Guardate l'animazione. Inserite il foglio dell'aspirapolvere nella cassetta dei suggerimenti. Guardate l'animazione. Date i denti che battono a Washington e guardate l'altra animazione. Raccogliete la coperta. Parlate con Hancock di tutti gli argomenti. Salite all'ultimo piano, uscite dalla finestra e usate la coperta col camino che fuma. Guardate l'animazione. Andate nella stanza della Costituzione e prendete il pennino dorato. Andate al laboratorio segreto e date il pennino dorato e l'olio a Edison. Andate in soffitta e usate il materasso cigolante di sinistra con quello di destra. Usate il materasso cigolante che ora è a destra per attirare il gatto. Raccogliete il topo finto. Andate nella stanza della Costituzione e usate la bottiglia di vino con la capsula del tempo. Passate il comando a Laverne duecento anni nel futuro.

Parlate con Zed Edison di tutti gli argomenti. Parlate poi col Tentacolo di guardia e dategli che non vi sentite tanto bene. Dopo l'animazione prendete il disegno dei tentacoli a destra. Uscite dalla porta. Entrate nella porta a nord e poi in quella a est. Entrate nella porta a est e vedrete l'asciugatrice che finalmente ha finito il ciclo. Apritela e prendete il maglione. Uscite dalla porta e poi dalla porta a nord. Andate a sud e parlate col tentacolo di tutti gli argomenti. Rientrate nella porta a nord. Parlate nuovamente con la guardia e ditele che dovete andare al bagno. Andate a destra e spedite il disegno dei tentacoli col gabinetto. Passate il comando a Hoagie.

Recatevi al gabinetto prendete il disegno del tentacolo. Passate l'apriscatole con il gabinetto e fatelo prendere a Laverne. Andate nella stanza dove la donna sta cucendo a macchina e mettete il disegno sul tavolo. Guardate l'animazione. Passate il controllo a Bernard.

Andate al gabinetto e usatevi la manovella della bandiera. Riprendete il controllo di Laverne.

Raccogliete la manovella dal gabinetto, rientrate nell'edificio, parlate con la guardia e ditele che non vi sentite tanto bene. Uscite dal laboratorio, andate nella porta a nord ed entrate nel camino. Usate la manovella con l'asta della bandiera. Usate la manovella e prendete la bandiera. Usate la bandiera. Riscendete nel camino. Parlate con la guardia. Andate a ovest e parlate con l'uomo col tutù di tutti gli argomenti. Parlate col guardiano dell'orologio di tutti gli argomenti, poi salite la scala. Aprite la macchina del ghiaccio, esaminatene l'interno e prendete il criceto. Entrate nella prima porta, esaminate la capsula del tempo e usatevi l'apriscatole. Prendete l'aceto. Uscite ed entrate nella seconda porta. Esaminate la mummia. Prendete i pattini sulla destra e metteteli alla mummia, usatevi l'etichetta per il concorso. Spingete la mummia e guardate l'animazione. Prendete la prolunga da terra. Uscite dalla stanza ed entrate nella terza porta. Parlate con Viola di tutti gli argomenti. Uscite fuori, andate al gabinetto e passate l'aceto. Prendete il comando di Hoagie.

Prendete l'aceto dal gabinetto. Passate a Laverne gli spaghetti, la forchetta e il topo finto. Passate la vernice rossa a Bernard. Andate al laboratorio e date l'aceto a Red. Guardate l'animazione e prendete la batteria dallo scaffale. Andate fuori, poi a est e dite che volete riprovare con

l'aquilone. Usate la batteria con l'aquilone. Dite che volete riprovare e quando Ben dirà "ora" spingete l'aquilone. Dopo l'animazione raccogliete la batteria. Andate al gabinetto e usate la batteria con la spina. Guardate l'animazione. Passate il controllo a Laverne.

Usate la prolunga con la spina, poi usate la prolunga con la finestra. Rientrate nell'ex motel. Entrate nella porta a nord, poi in quella a est e usate il criceto col microonde. Guardate l'animazione. Usate il criceto con il maglione. Tornate nella hall. Salite la scala, andate tutto a est e salite l'altra scala. Usate gli spaghetti con la mummia, poi usatevi la forchetta. Andate a est, parlate col dottore. Tornate a ovest e usate il vomito finto con Harold. Guardate l'animazione. Andate a est, parlate con i giudici e chiedete quando inizia il concorso per i capelli migliori. Tornate al Cron-o-binetto e passate il bisturi. Prendete il controllo di Bernard.

Prendete il bisturi, andate nella stanza della festa e usatelo col pagliaccio. Prendete la scatola delle risate, tornate al laboratorio e passatela a Laverne. Andate al piano di sopra, entrate nella terza porta, quella dove c'è Verde, e prendete il Videotape a sinistra della porta. Andate al piano di sopra, entrate nella stanza di sinistra e spingete Edna. Usate il videotape con il lettore VCR e guardate lo schermo dove si vede il dottore. Premete il tasto rosso per registrare e guardate l'animazione. Riavvolgete il nastro. Abbassate la levetta di destra su EP e premete play per guardare il filmato a rallentatore. Estraete poi il videotape. Andate nella hall ed entrate nella porta di destra. Aprite la cassaforte e prendete il contratto. Usate il francobollo col contratto. Salite in soffitta passando dal camino, troverete il dottore legato. Prendete la corda. Uscite dalla finestra e usate la corda con la carrucola. Rientrate nel camino. Uscite dalla locanda, esaminate la corda e usatela col cugino Ted morto. Tornate sul tetto e tirate la corda. Dopo l'animazione tornate un'altra volta sul tetto ed entrate nella finestra di destra. Usate la vernice rossa con la mummia e poi quest'ultima col dottor Fred. Usate il dottore con la corda. Uscite dalla finestra e tirate la corda. Guardate l'animazione. Una volta nel laboratorio usate l'imbuto col dottore, poi il caffè con l'imbuto. Usate il contratto col dottor Fred, rispondete due volte con l'ultima risposta e avrete il contratto firmato. Passatelo a Hoagie. Prendete il controllo di Hoagie.

Prendete il contratto andate davanti alla locanda. Aprite la cassetta della posta, usatevi il contratto, chiudetela e alzate la bandierina. Guardate l'animazione. Riprendete il controllo di Bernard.

Andate al piano di sopra, entrate nella stanza di destra e usate il telefono. Guardate il filmato. Passate il Bubù-non-c'è-più a Laverne e il libro di testo a Bernard. Prendete il controllo di Bernard.

Entrate all'osteria e salite al secondo piano. Usate il libro di testo col cavallo e prendete la dentiera, andate al gabinetto e passatela a Laverne. Prendete il controllo di Laverne.

Raccogliete la dentiera e tornate in soffitta. Usatela sulla mummia. Andate dai giudici e chiedetegli quando eleggeranno il miglior sorriso. Guardate l'animazione. Uscite dalla stanza e scendete al piano di sotto. Andate nella porta a nord, poi di nuovo in quella a nord e date l'invito della cena al tentacolo. Usate l'interruttore e guardate l'animazione. Uscite fuori, andate un po' a destra e usate il Bubù-non-c'è-più con la staccionata dove sbuca il gatto. Guardate l'animazione poi usate il

topo finto col gatto. Tornate alla cuccia e usate il gatto col dottore. Guardate l'animazione. Andate nella hall e aprite l'orologio a pendolo. Entrate per raggiungere come sempre il laboratorio. Sulla destra usate la prolunga col generatore a criceti. Usate il criceto col generatore. Guardate l'animazione. Usate l'aspirapolvere col buco nel muro. Aprite l'apertura dell'aspirapolvere e prendete il gatto di polvere. Raccogliete il cerchione. Usate nuovamente il criceto con il generatore. Guardate il filmato.

Vi troverete ora al giorno prima, nel corpo di Bernard, Hoagie e Laverne fusi assieme. Uscite dalla stanza e andate a destra, una volta diventati piccoli entrate nella stanza centrale e usate il buco del topo nel muro per raggiungere la stanza accanto. Prendete la palla da bowling. Scendete al laboratorio e usate la palla da bowling contro i tentacoli viola. Guardate l'animazione. Parlate con Tentacolo Viola di tutti gli argomenti, in particolare del suo odio verso gli umani, di quello verso il dottor Fred e chiedetegli di usare il diminutore su di lui. Guardate l'animazione.

Soluzione di Electranovembre