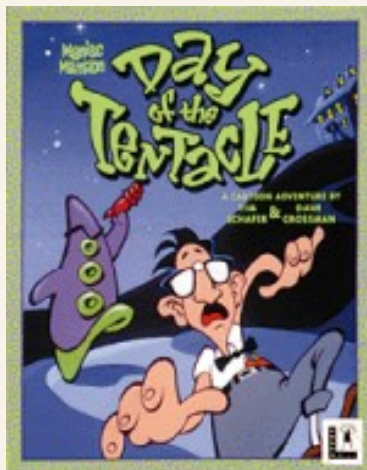


Dal diario di **Bernard, Hoagie e Laverne**
ai tempi di

Day of the Tentacle



Soluzione in italiano

Soluzione tratta dalla raccolta di **monkeyislandsite.it**.
www.monkeyislandsite.it

Attenzione agli spoiler

Le pagine seguenti rivelano gli enigmi e la conclusione dell'avventura. L'apertura in forma di diario è una cornice editoriale del sito.

Edizione PDF del 21 ottobre 2026 · Monkey Island Site

Prima di partire

Questa edizione impagina il testo già conservato nella raccolta del Monkey Island Site, senza sostituirne il percorso di gioco. Le indicazioni possono riferirsi alle edizioni originali; localizzazione, comandi e alcuni dettagli possono variare nelle riedizioni.

Il testo storico è riproposto integralmente, con paragrafi e titoli per facilitarne la lettura. La riedizione PDF non costituisce un nuovo collaudo completo della soluzione.

Indice

Prima di partire	2
La soluzione della raccolta del sito	4
DAY OF TENTACLE	4
GUAZZABUGLIO FINALE	7
Provenienza e crediti	8

Le voci dell'indice sono cliccabili. Il sito di provenienza è indicato anche nel piè di pagina.

La soluzione della raccolta del sito

DAY OF TENTACLE

Prima di lasciarvi alla soluzione vera e propria, sappiate che usando il computer nella camera di Ed Edison (il tizio fissato coi francobolli), potrete anche giocare al primo Maniac Mansion. Subito all'inizio, dopo aver dato istruzioni ai vostri amici, aprite l'orologio a pendolo e godetevi l'ennesima scenetta che vi farà entrare direttamente nel vivo del gioco. Prendete i piani della Super Batteria posti sul muro a sinistra (sotto al cartello con la scritta 'TO DO') e tornate all'ingresso; raccogliete il foglio pubblicitario e il cartello appoggiato alla finestra per poi consegnarli a Hoagie attraverso il gabinetto del tempo (prima dovreste inserire i codici, ma sono sicuro che ve la caverete in qualche modo!). Sempre con Bernard, andate nell'ufficio del dottore e recuperate sia il libretto bancario sulla scrivania che il liquido correttivo nel cassetto (sbianchina o scolorina che dir si voglia) per poi andare al piano di sopra.

Entrate nella seconda porta e raccogliete l'inchiostro simpatico, andate nella camera del tentacolo verde, prendete la videocassetta, spingete la cassa acustica e accendete lo stereo; dal soffitto del piano terra, a causa delle vibrazioni, si staccherà una patacca di vomito finto. Uscendo dalla camera e andando a destra, entrate nella stanza di Ed Edison, prendetegli il criceto e usate l'inchiostro simpatico sull'album di francobolli... Dopo qualche parolaccia vi verrà consegnato il libro con l'ordine di ripulirlo per bene: voi raccattate il francobollo per terra e ridate l'album al legittimo proprietario. Scendendo le scale, andate nella stanza del grassone addormentato: chiudete la porta, prendete le chiavi nella serratura e uscite nel corridoio. Ficcate il criceto nella macchina del ghiaccio, scendete per l'ennesima volta nell'atrio, raccogliete il vomito finto e passate attraverso il doppio portale e poi nella porticina girevole verso l'alto.

Prendete il caffè normale, quello decaffeinato e la forchetta, per poi continuare a destra. Aprendo il mobiletto, raccogliete l'imbuto e uscite all'esterno della casa attraverso la porta nell'atrio. Nel parcheggio antistante l'albergo vedrete un ladro che starà tentando in tutti i modi di scassinare un'auto: date le chiavi al poverino e lui, in cambio, vi donerà il suo piede di porco, col quale potrete staccare la moneta appiccicata al pavimento della hall. Mettetevela in bocca in modo da staccare la gomma da masticare, raccogliete il decino nel telefono guasto e scendete nel laboratorio sotterraneo dove userete il decaffeinato nella tazza del Dott. Fred... Risalendo nella camera del ciccione, usate le due monetine nella fessura del letto vibrante, prendete il maglione e usate il piede di porco sulla macchina delle caramelle nel corridoio.

Dopo aver preso tutti i quarti di dollaro potrete scendere nuovamente al piano terra e rientrare nella camera della lavatrice, quella in cui avevate preso l'imbuto. Infilate il maglione nella macchina per il bucato e iniziate a inserire tutte le monete che avete raccolto in precedenza. Uscite di lì e superate la porta girevole: vi troverete in una sala dove c'è appena stata una festa. Aprite la grata per terra, andate a destra verso i denti che battono, inseguiteli fino a farli intrappolare nella grata e prendeteli con voi. Passando dal camino arriverete sul tetto: raccogliete la manovella per poi tornare nel sotterraneo e spedire a Hoagie il francobollo, il cartello di 'aiutante cercasi' e il libro scientifico passando a lui il controllo.

PASSATO (gironzolando nel 1790)

Dirigetevi verso la casa degli Edison, aprite la cassetta delle lettere, raccogliete la busta e speditela a Bernard grazie al gabinetto. Entrate nella villa. Passando dall'orologio, andate nel laboratorio del trisavolo del Dott. Fred e mostrategli i piani della super batteria: l'uomo vi dirà di trovare dell'olio, dell'aceto e un po' d'oro. Attaccate il cartello di 'aiutante cercasi' sulla bacheca di sinistra, raccogliete il camice e il 'martello per mancini', quindi uscite dalla camera. Entrate nel salone oltre le doppie porte e poi attraversate la porta

girevole; prendete olio e spaghetti nella dispensa per poi dirigerli nella porta a destra. Raccogliete la spazzola e il secchio nell'armadietto, tornate nella stanza precedente e riempitelo d'acqua. Passate per il salone ed entrate nel camino.

Sul tetto passate attraverso la prima finestra a sinistra, raccattate la vernice rossa e usate il letto di Ned: noterete che il gatto verrà nella vostra direzione attirato dai cigolii. Scambiate i due materassi usandoli uno sull'altro, dopodiché riutilizzate quello scricchiolante. Appena potete tuffatevi sul topo finto, raccogliendolo velocemente. Scendendo attraverso la botola, vi troverete in presenza di un cavallo: leggetegli il libro scientifico per poi raccogliere la dentiera che si toglierà prima di andare a letto (grande!). Entrate ora nella porta a sinistra, aspettate il momento buono e scambiate il martello di Jed con quello per mancini: dopo la scenetta i due fratelli si scambieranno i ruoli facendo mutare l'aspetto di una statua nel presente.

Uscite, scendete le scale, entrate nella prima porta, raccogliete il vino e uscite; entrate nell'ultima: tirandolo, disfate il letto di George Washington, usate la corda/campanello per chiamare la cameriera e, appena arriverà, uscite nel corridoio e fregatele del sapone dal carrellino. Tornate verso il Cron-o-Binetto e usate la vernice rossa sull'albero di cachi a sinistra; andate nel salone della riunione, consegnate il vino a Thomas Jefferson e poi parlate con George dicendogli le frasi 1-3-2-2, convincendolo a tagliare l'albero di 'mele' e liberando finalmente Laverne nel futuro.

PRESENTE (le tasse: queste sconosciute)

Passate il controllo a Bernard: salite al piano della camera di Ed Edison ed entrate nella porta a sinistra. Spingete l'infermiera giù dalle scale, usate il videotape sul videoregistratore e, osservando il monitor, riguardate il filmato al rallentatore in modo da capire la combinazione della cassaforte. Con un colpo di scena arriverà l'IRS (l'ufficio delle tasse) che rinchiuderà il dottore e inizierà a fare un controllo delle carte in soffitta. Uscite, andate dove avete preso l'inchiostro simpatico e date la lettera all'uomo affranto. Raccogliete la sua pistola con bandiera e andate nell'ufficio del dottore per aprirne la cassaforte. Prendete il contratto al suo interno e dirigetevi dal rappresentante di sigari oltre le doppie porte; scambiate la vostra pistola con quella sul tavolo e chiedete un sigaro. Date quest'ultimo a Hoagie insieme all'accendisigari e alla dentiera (basterà porli sulla sua 'faccina' senza andare al gabinetto) salendo poi su per il camino.

Passando attraverso la finestra troverete il Dott. Fred legato su un lettino. Prendete la corda bianca che lo lega, uscite, usate la carrucola in alto e andate giù, fuori dal motel. Usate il cappio col cugino Ted (la mummia), tornate sul tetto e tiratela... Per una ragione troppo complicata da spiegare, vi ritroverete al pian terreno mezzi morti; fatevi consegnare la vernice rossa da Hoagie e salite nuovamente fino al tetto. Usate la pittura su Ted e poi la corda col Dott. Fred: uscite all'esterno, tirate la fune e, dopo la scenetta, riuscirete a scambiare i due e a riportare il dottore nel suo laboratorio. Sfruttando l'imbuto, fategli bere il caffè normale, dategli il contratto e rispondetegli con le frasi 4-1 in modo da farglielo firmare. Consegnate quest'ultimo a Hoagie e passategli il comando...

PASSATO (imbroglio spazio-temporale)

Usate il francobollo con la lettera appena avuta e imbucate la nella cassetta davanti alla villa. Tornate da George, dategli il sigaro in modo da fargli esplodere la dentiera e consegnategli quella di carnevale: l'uomo inizierà a battere i denti e Jefferson penserà bene di accendere il fuoco. Prendete la coperta davanti a Hancock, andate sul tetto e ponetela sopra al camino in modo da occluderlo completamente. L'allarme antincendio (un canarino) suonerà, i tizi si getteranno dalla finestra e voi potrete finalmente scendere nel salone e appropriarvi della penna d'oro: il secondo ingrediente per la super batteria!

FUTURO (prigionieri dei tentacoli)

Era ora! Parlate col tentacolo guardia e ditegli che non vi sentite bene. Una volta nello studio del Dott. Tentaculus, aspettate che il primario se ne vada e poi rubategli il poster d'anatomia appeso alla parete. Tornando in cella, dite alla guardia che dovete andare in bagno; andate a destra fino al Cron-o-Binetto e date la carta anatomica dei tentacoli a Hoagie e il bisturi a Bernard. Da quest'ultimo prendete la manovella per poi tornare in prigione.

PRESENTE (Un diamante da 4000 carati... e in più una mountain bike!)

Portate Bernard nella camera del ciccione addormentato, accendete la TV e beccatevi la televendita del diamante più grosso del mondo. Tornate nell'ufficio e usate il telefono per ordinarlo. Nel salone del rappresentante usate il bisturi per sgonfiare Oozo il pagliaccio, dal quale potrete prendere la scatola delle risate.

PASSATO (il nuovo look della bandiera americana)

Salite al piano superiore ed entrate nella porta centrale. Una piccola sarta sarà intenta a cucire bandiere in vista dell'unione degli stati americani; voi ponete la carta anatomica sopra agli altri progetti e lei penserà al resto: la creazione di una bandiera americana a forma di tentacolo!

FUTURO (travestendo s'impara)

Dite alla guardia che state nuovamente male e, giunti nei pressi del camino, arrampicatevici dentro. Usando la manovella sulla scatola tirate giù la bandiera: prendetela e mettetela addosso per passare per un vero tentacolo... Tornate giù e parlate col tizio a destra dicendogli che vorreste iscriverlo al vostro umano al concorso di bellezza; salite le scale a destra del pendolo, aprite la ghiacciaia e prendete il criceto surgelato. Entrate nella prima porta: da Hoagie fatevi dare l'apriscatole, il topolino finto, gli spaghetti e la dentiera del cavallo, mentre da Bernard prendete la forchetta, la scatola delle risate, il vomito finto e lo smalto correttivo (Bubù-non-c'è-più). Usate l'apriscatole sulla capsula appartenuta a Jefferson, raccattate il vino ormai trasformatosi in aceto e passatelo rapidamente a Hoagie.

PASSATO (pronti a partire)

Andando nel laboratorio di Red Edison consegnategli i tre componenti per la super batteria: l'olio, l'aceto e la penna d'oro. Prendete l'oggettino appena costruito e andate nel salone inserendo il foglio pubblicitario nella scatola dei consigli: nel futuro apparirà un'aspirapolvere nella casa di ogni americano! Uscendo all'esterno, usate il sapone con l'acqua e, sfruttando la spazzola, pulite il carrettino infangato; il tempo cambierà e inizierà a piovere. Salite al piano di sopra dove, entrando nella terza porta da sinistra, darete il camice a Benjamin Franklin in modo da farvi costruire un aquilone. Una volta nel parco, usate la batteria con la tasca di quest'ultimo e, al comando di Ben, spingetelo: in mezzo ai fulmini del temporale riuscirete a far ricaricare la batteria... Raccoglietela da terra e andatela a usare sulla spina del Cron-o-Binetto per essere pronti alla partenza! Ora tocca a Laverne.

FUTURO (il concorso di bellezza e la partenza)

Uscite dalla stanza ed entrate in quella successiva. Raccogliete la prolunga a sinistra, prendete i pattini a destra e usateli col cugino Ted, spingendolo. Uscite dalla camera, scendete al piano di sotto e appiccate l'etichetta alla mummia in modo da identificarla come partecipante al concorso. Dopo lo stacchetto, salite fino alla soffitta della casa (ormai dovrete aver capito la strada) e sarete nella zona adibita alla gara. Usate gli spaghetti stracotti sulla testa della mummia e poi pettinateli con la forchetta, appiccateci la dentiera del cavallo e completate il tutto con la scatola delle risate. Gettate il vomito finto ai piedi della tizia con i capelli blu (la favorita della gara) in modo che venga squalificata e voi possiate andare a parlare coi giudici a

destra, chiedendo di premiare le diverse categorie (miglior sorriso, miglior risata e miglio pettinatura).

A gara finita avrete guadagnato una coppa e un buono per una cena gratuita. Andate in cucina (la sua posizione non è cambiata col tempo!) e usate il criceto surgelato con il forno a microonde; andate a destra, prendete il maglione appena uscito dalla lavatrice e usatelo per scaldare il criceto. Uscite all'esterno della casa. Usate il liquido correttivo sulle assi della cancellata e poi il topo finto col gatto. Dirigetevi alla prigione, regalate il buono per la cena alla guardia, premete il pulsante sulla parete ed entrate nella cella con la famiglia Edison; mostrate loro il gatto e, in un attimo di panico totale, fuggiranno per i boschi! Passate attraverso l'orologio a pendolo, usate la prolunga sul generatore e infilate il criceto in quest'ultimo.

Una sorta di trappola lo farà spaventare, facendolo fuggire in un buco nel muro; per tirarlo fuori basterà usare l'aspirapolvere e poi, aprendo quest'ultimo, prendere la palla di polvere (il criceto) e usarla sul solito generatore di corrente. Facendo passare la prolunga attraverso la finestra e collegandola alla spina della macchina del tempo, sarete pronti a tornare a casa...

GUAZZABUGLIO FINALE

Tornati tutti nel presente, non resterà che andare indietro di un giorno per spegnere la macchina che ha inquinato il fiume. Un solo piccolo problema: il tentacolo viola non è così stupido come sembra e, con un colpo di scena, vi apparirà davanti e vi costringerà a mandarlo nel passato per poter creare un'orda di mostri e conquistare così il mondo... Dopo aver deciso di inseguirlo ed essere diventati '3 in 1', uscite dalla porta e aprite subito quella di destra: appena il tentacolo viola vi rimpicciolirà con la sua pistola, entrate nella stanza appena aperta e infilatevi nel buco del topo verso l'alto. Aspettate di tornare alle vostre dimensioni naturali, prendete la palla da bowling e uscite. Andate nel laboratorio del dottore, usate la palla sui tentacoli e, appena potete, cercate di parlare al vostro antagonista.

Dicendogli le frasi 1-4-1-3 potrete finalmente mettere fine alle angherie del mutante e riportare tutto alla normalità... Complimenti avete concluso DAY OF TENTACLE!!!

Provenienza e crediti

Soluzione tratta dal sito **monkeyislandsite.it**, a cura della raccolta Monkey Island Site. Questa indicazione identifica la provenienza della presente edizione; gli eventuali crediti degli autori dei testi originali restano validi.

www.monkeyislandsite.it

Fonte locale: archivio Dayoftentaclesol.zip, già presente nella sezione Soluzioni del sito.

Nel file conservato non è presente una firma esplicita dell'autore della soluzione. Per segnalazioni e integrazioni: info@monkeyislandsite.it.

Personaggi, titoli e immagini appartengono ai rispettivi titolari. Guida amatoriale indipendente; la copertina utilizza un'immagine del gioco conservata nella raccolta del sito.