



Zak McKracken and The Alien Mindbenders
Soluzione di The Ancient One

Game Designer: David Fox, Ron Gilbert, Matthew Kane & David Spangler
Software House: Lucasfilm Games
Pubblicazione: LucasFilm Games, 1988





PERSONAGGI PRINCIPALI:

- Zak McKraken
- Annie
- Melissa
- Leslie

TRAMA:

Zak McKraken è un giornalista di San Francisco che aspira al premio Pulitzer; incaricato di indagare su un misterioso scoiattolo a due teste, si troverà ad affrontare quella che altri non è che un'invasione da parte di alieni, intenzionati a ridurre l'intera umanità in schiavi senza cervello. Con l'aiuto di Annie, Leslie e Melissa, in un susseguirsi di colpi di scena e ambienti esotici (fra cui Marte!!!), Zak cercherà di sventare la minaccia ricostruendo una macchina preparata secoli prima da alcuni alieni "buoni".

CONSIGLI PRELIMINARI:

Come in tutti i primi giochi della Lucasfilm, anche in Zak McKraken è possibile morire, anche se ricorrendo (anche in modo moderato) ai salvataggi questo non è un grosso problema.

Più fastidioso è invece il problema del denaro. Zak si sposta continuamente da un angolo all'altro del mondo (e non solo...) pagando i viaggi con la sua carta di credito. Ebbene, se si finiscono i soldi sulla carta, si rischia di rimanere inesorabilmente bloccati in una località, senza possibilità di proseguire nel gioco. Questa eventualità costringe in pratica il giocatore a iniziare da capo la partita, cercando di "fare economia" sui proprio spostamenti.

Per eliminare questo potenziale problema, è opportuno trovare un modo quanto prima per vincere al lotto (vedi PARTE 3, domanda 6).

PARTE 1: Il cristallo blu



San Francisco

1. Come accendo la TV?

Raccogliete il cuscino per terra. Sotto c'è la presa della corrente e la spina. Prendetela e usatela nella presa.

Il telecomando si trova sotto il cuscino sinistro del divano.

2. Dove trovo dei soldi?

La carta di credito di Zak si trova sotto la scrivania nella sua camera da letto. Per prenderla dovrete usare il coltello appeso al muro della cucina o un pezzo di tappezzeria che potete strappare dal muro lì vicino.

3. Come raggiunto l'aeroporto?

Dovete prendere l'autobus in fondo alla vostra strada, ma prima dovrete svegliare ogni volta l'autista. Per farlo ci sono vari modi.

Con Zak suonate il kazoo (che potete prendere nel cassetto della scrivania nella vostra camera): è l'unico che può usarlo. In seguito, con Annie, potete usare qualunque oggetto (ad es. il tagliatavi o la mazza da golf) per svegliarlo.

Utilizzate invece la carta di credito per pagare la corsa.

4. L'autobus non c'è, come faccio ad andare all'aeroporto?

Se Zak o Annie prendano l'autobus senza l'altro, l'autobus non ricomparirà all'incrocio della 13° strada finché chi è andato all'aeroporto non tornerà indietro. Quindi cercate di farlo prendere insieme ad entrambi.

5. Come pago la bolletta del telefono?

La bolletta si trova nel cassetto del comò della vostra camera.

Potete pagarla alla compagnia postale TPC, che si trova esattamente accanto al portone di casa vostra.

Per farlo ci sono vari modi:

Travestirsi e usate il computer (questo abbassa il vostro karma).

Leggere il numero di telefono sul telefono pubblico della TPC (cambia di partita in partita) e poi chiamatelo dalla camera da letto di Zak. In questo modo Zak avrà il tempo di maneggiare il computer senza essere visto dal funzionario.

Dare la bolletta al tizio e pagare con la carta di credito (questo abbassa il vostro karma)
Quando l'avrete pagata, potete tornare a casa ad ascoltarvi i messaggi di vostra madre, che vi daranno degli utili consigli su come proseguire nel gioco.

6. Zak, alla fine dell'introduzione, dice che dovrebbe disegnare la mappa che ha visto nel sogno. Come faccio?

Strappate la tappezzeria dalla parete in camera da letto. Poi prendete il pastello giallo che si trova nello sportello sotto il lavandino. Utilizzandoli, Zak farà il disegno, così come lo ha sognato.

Aereo

7. Cosa devo fare sull'aereo?

Dovete prendere la bombola di ossigeno che si trova disposta in modo casuale in uno dei portabagagli dei passeggeri e l'accendino che si trova sotto il cuscino del primo posto.

Quando avrete fatto tutto sull'aereo, premete il tasto destro del mouse per terminare il volo.

Notate che se avete fatto tutto, negli spostamenti successivi anziché mostrarvi Zak in aereo una voce fuori campo vi avvertirà che il volo è stato tranquillo.

8. Come distraigo la hostess?

“Lavandino otturato la Hostess strilla”

Per prima cosa andate in bagno. Prendete la carta igienica e mettetela nel lavandino. Dopo di che aprite il rubinetto e attendete che il bagno si allaghi, poi suonate il pulsante di aiuto per chiamare la hostess.

Mentre la hostess è impegnata a pulire il bagno, spostatevi dall'altra parte dell'aereo e, aprendo il forno, metteteci dentro l'uovo che potete trovare nel frigorifero di casa vostra. Chiudete il forno e accendetelo. Di lì a poco l'uovo esploderà.

Al ritorno in cucina della hostess avrete tutto il tempo per ispezionare i portabagagli mentre lei pulisce il forno...

Seattle

1. Come mi libero dello scoiattolo a due teste?

Ci sono due modi.

Potete allontanarlo dandogli le noccioline che la hostess vi ha consegnato sull'aereo. “Scoiattolo bitesta affamato imperversa nel Pacifico Nordoccidentale.”

Potete ammazzarlo con il coltello che si trova appeso accanto al lavandino di casa di Zak. (questo abbassa il vostro karma).

“L'ultimo scoiattolo bitesta percosso da pazzo barcollante”.

2. Lo scoiattolo a 2 teste se ne è andato. Cosa faccio?

Dovete entrare nella grotta dello scoiattolo.

Per farlo dovrete scavare nel fango con uno strumento adatto. Il migliore è il grosso ramo che può essere staccato dall'albero di fronte alla tana dello scoiattolo a due teste.

3. Sono nella grotta. Come accendo la luce?

Al centro della stanza c'è un falò.

Per prima cosa avrete bisogno di un tronco. Un ramo di grosse dimensioni potete staccarlo dall'albero all'esterno della grotta.

Poi avrete bisogno di qualcosa per farlo prendere. Questo è quello che potete usare:

Il nido vuoto che si trova in alto a sinistra all'interno della grotta (per trovarlo utilizzate il comando "COS'E")

Il nido dello scoiattolo a 2 teste, ma per prenderlo dovrete ammazzarlo (se non l'avete già fatto)

Notate che utilizzare dei fogli (come la bolletta del telefono, la richiesta che può essere presa nell'ufficio della TPC a San Francisco o la tappezzeria che può essere staccata dalla camera di Zak) non è sufficiente per far prendere il ramo.

Fatto questo potrete accendere il falò con un accendino.

4. Dove trovo l'accendino?

L'accendino può essere preso sull'aereo.

5. Ho acceso la luce, ma adesso cosa faccio?

Sulla parete a destra ci sono dei segni. Uniteli con il pastello giallo (lo trovate nella vostra cucina sotto il lavandino) e otterrete un ankh. Nel muro si aprirà una porta.

6. Come prendo il cristallo blu?

Utilizzate il telecomando del vostro televisore (si trova in casa vostra sotto il cuscino del divano) sul sensore – che ha la stessa forma del sensore della vostra TV.

7. Cosa me ne faccio del cristallo blu?

Portatelo alle ragazze della 14° strada a San Francisco. Infilatelo nella fessura della loro porta e poi leggete la targhetta sopra. Finalmente potrete incontrare Annie, la ragazza dei vostri sogni, in tutti i sensi.

8. Annie dice che il cristallo blu, se uno sa come usarlo, ha dei grandissimi poteri: chi mi insegna ad usarlo?

In Nepal c'è un guru appassionato di golf che sa come usare il cristallo blu.

Nepal

1. Come faccio ad entrare al cospetto del guru?

Per entrare dovrete mostrare di essere un suo seguace. Per fare questo avete bisogno di

uno dei suoi libri.

2. Dove trovo un libro del guru del Nepal?

All'aeroporto di San Francisco c'è un tipo strano che cammina sempre a piedi nudi. Dategli la carta di credito e lui vi venderà il libro.

3. Che poteri ha il cristallo blu?

Il cristallo blu vi permette di assumere il controllo degli animali, fintanto che siete sulla terra. Attenzione, però, perché ogni volta che userete il Cristallo Blu attirerete l'attenzione dei Caponiani che, di lì a poco, si teletrasporteranno sul posto per catturarvi.

Funziona anche con lo scoiattolo a 2 teste. Provate, anche se è inutile... Avrete tre verbi da usare (testa sx, chiacchiera e testa dx).

PARTE 2: Dentro il faccione di Marte



NOTA BENE

Su Marte il pericolo più grosso è rappresentato dalle riserve di ossigeno, che sono limitate. Quando siete prossime all'esaurimento, Melissa o Leslie vi informeranno. Per ricaricarle dovrete usare il tubo all'interno del vostro camion-astronave.

All'interno del faccione è però possibile rendere l'aria respirabile e questo dovrebbe rendere le cose più facili.

Un altro modo per terminare anzitempo la vostra partita è prendere il tram con un solo gettone.

Marte

1. Come faccio a prendere il tram?

Per ora non serve. Vedi in seguito.

2. Come apro il portone del faccione?

Dovrete premere nel giusto ordine i bottoni.

Per farlo avete bisogno della scala che si trova nel rifugio, per arrivare a premere i pulsanti più alti.

3. Sono nella prima stanza del rifugio, come apro la porta a destra?

Questa è la camera stagna del rifugio. Per entrare dovrete prima chiudere la porta da cui siete entrati (lo stesso vale per poi uscire), accomodando gli interruttori.

Il problema con gli interruttori è che è rotto il fusibile che li controlla. Uno nuovo potrete trovarlo nel vostro camion-astronave, all'interno del bauletto (su cui è scritto "I Love Mars").

Per aprire la scatola dei fusibili, in assenza di un cacciavite, potete usare uno dei gettoni del tram spaziale, recuperabili dal monolite nero che si trova davanti al tram medesimo. Per farlo avrete bisogno della vostra carta di credito, che si trova –insieme al fusibile– nel bauletto dell'astronave.

4. Qual è il codice da digitare per aprire il portone?

Il codice cambia da partita a partita e potete apprenderlo solo sulla terra, dallo sciamano

in Zaire.

Nel Faccione di Marte

1. Sono in uno stanzone enorme. Cosa faccio?

In questo stanzone ci sono 3 porte chiuse. Dovrete esplorarle tutte e tre.

2. Come apro le porte?

Appoggiate la scala al piedistallo con la gemma blu che si trova alla sinistra della porta e “prendete” la gemma. Il suono che emetterà aprirà la porta.

3. La seconda porta dello stanzone non ha la gemma blu, come faccio ad aprirla?

Dovrete registrare il suono che apre le altre due porte e poi farlo suonare davanti alla seconda.

Per fare tutto questo avrete bisogno della stereo e del nastro digitale che si trovano nel vostro camion-astronave, rispettivamente sul cruscotto e nella radio. (solo Melissa, perché è così gelosa che Leslie non vuole neppure toccare il suo stereo)

Prima però dovete rendere registrabile il nastro. Per fare ciò usate sul nastro digitale il nastro adesivo che potete staccare dall'armadietto di destra del rifugio.

4. (Porta 1) Dietro c'è un grosso labirinto. Come mi oriento?

Non c'è modo. Al massimo può tornarvi utile la torcia che può essere reperita nell'armadietto di destra all'interno del rifugio. Fate attenzione, perché le pile si esauriscano velocemente.

Sappiate che da questo labirinto sono accessibili 2 stanze (e non solo una, come negli altri labirinti).

5. (Porta 1) Sono in una stanza con uno strano congegno. A cosa serve?

(solo Leslie, Melissa ha paura ad entrare in questa stanza perché soffre di vertigini)

Azionando entrambi gli interruttori (uno a destra e uno a sinistra) si rende l'aria respirabile all'interno del faccione.

6. (Porta 3) Come elimino il campo di forza?

Per eliminare il campo di forza dovete inserire nel pannello sul muro l'Ankh che potete prendere nella stanza dietro la seconda porta.

7. (Porta 3) A cosa serve quello strano macchinario?

E' un proiettore che trasmetterà un filmato che gli Skolariani hanno lasciato per i terrestri.

8. (Porta 3) C'è un modo per prendere la grossa chiave appesa al muro?

No, non è possibile. Appena la toccherete si sbriciolerà!

Zaire

1. Sono uscito dall'aeroporto e ora sono nella giungla. Come faccio ad uscirne?

La mappa della giungla, così come quelle delle altre foreste e dei labirinti, è del tutto casuale (o, forse, molto difficile da districare). La cosa migliore è andare a caso: in poco tempo si arriva sempre.

2. Sono nel villaggio. Come posso fare a farmi aiutare dallo sciamano?

Notate la cartolina appesa al muro: lo sciamano dello Zaire sta giocando a golf con il guru del Nepal.

Per farvi aiutare dategli la mazza da golf che potete acquistare nel negozio di oggetti usati a San Francisco nella 14° strada.

La risoluzione di questo enigma può essere intuita anche dando al guru del Nepal la mazza da golf: egli vi dirà che a lui non serve, ma che potrebbe servire invece al suo amico sciamano.

3. Lo sciamano ha fatto uno strano ballo. Io non ci capisco niente.

Dal ballo dello sciamano si ottiene la sequenza che apre la porta del faccione su Marte. Terminato il balletto intorno al fuoco (cioè quando il fuoco si sarà acceso), segnatevi l'ordine con cui lo sciamano e i suoi due seguaci si abbassano.

In quell'ordine dovrete premere i pulsanti su Marte, tenendo presente che lo sciamano corrisponde al primo bottone (quello in basso a sinistra).

PARTE 3: La parte inferiore del congegno



1. Dove si trova la parte inferiore del congegno?

Si trova nel mare vicino al Triangolo delle Bermuda.

2. Come faccio ad andare al Triangolo delle Bermuda?

L'unico modo è prendere un aereo da Miami.

3. Sono su un aereo a due posti che dovrebbe portarmi al triangolo delle bermuda. Cosa devo fare?

Niente. Prendete nota del fatto che il pilota vi ha dato un paracadute e aspettate...

4. Siamo stati rapiti dagli alieni. Cosa devo fare?

Salvate! Questa parte ha molte conclusioni diverse e molte portano alla vostra morte.

Scrivetevi il codice che il pilota usa per lasciare l'astronave aliena: vi servirà per andarsene.

5. L'incontro con il Re dei Caponiani.

Potete fare varie cose. In ogni caso vi scopriranno sempre, anche se indossate gli occhiali con il nasone e il cappello.

Anche dare al Re la richiesta di adesione al King Fan Club (che può essere presa nell'ufficio della TPC a San Francisco) non produce effetti, anche se la risposta del Re non è stata tradotta.

6. Cos'è quello strano macchinario sulla destra?

Serve per predire i numeri delle estrazioni del lotto. "Leggetelo" e saprete la combinazione vincente della prossima estrazione.

Giocatela e non avrete più problemi di soldi. Peccato che Annie si rifiuti di giocare...

7. Come faccio a fuggire dalle grinfie del Re?

Il Re è indeciso su cosa fare di voi. Approfittate di questa indecisione e uscite dalla stanza. Digitate il codice che ha usato il pilota prima di andarsene e spostatevi oltre la riga sul pavimento (dove prima si trovava l'aereo) e sarete liberi.

NOTA BENE: Dovrete agire in fretta o il Re finalmente si deciderà e verrete spediti nella Macchina della Stupidità!

8. Sto precipitando. Cosa devo fare per salvarmi?

Usate il paracadute che vi ha dato il pilota e fatelo in fretta!!!

9. Sono nell'oceano, ma Zak affoga. Perché?

Per salvarvi avete bisogno del cuscino galleggiante che può essere preso su un aereo. Ma a questo punto credo proprio che ce l'abbiate (altrimenti significa che non avete ancora il cristallo blu...)

10. Sono a galla nel bel mezzo dell'oceano. Come faccio a salvarmi?

Usate il kazoo (che può essere recuperato nel primo cassetto della scrivania di casa vostra), la "chiave del mare", per richiamare il delfino che si vede in lontananza.

A questo punto prendetene il controllo con il cristallo blu (se non l'avete o non sapete come usarlo, fate riferimento alla Parte 1 di questa soluzione). L'uso del cristallo attirerà l'attenzione dei Caponiani che verranno a prendervi per poi rimbecillirvi con la Macchina della Stupidità. E' l'unico modo che avete per salvarvi, quindi fatevi catturare!!!

"Uomo scambia mente con delfino: flotta peschereccia distrutta"

11. Ma allora, dove trovo il pezzo inferiore del congegno Skolariano?

Tale congegno si trova fra le rovine di Atlantide, proprio nel punto in cui precipiterete uscendo dall'astronave del Re dei Caponiani.

Per prenderlo, richiamate il delfino con il kazoo e assumetene il controllo (al riguardo vedi domanda 9 di questa parte della soluzione).

Mandate quindi il delfino sotto il mare, dove troverete le rovine di cui sopra. Il congegno si trova disposto in modo casuale sotto uno dei cinque cespugli d'alghe. Prendeteli uno ad uno finché non lo trovate. Tenete presente però che avete poco tempo, perché di lì a poco arriverà il Caponiano a prendere Zak, che è stato scoperto a causa dell'utilizzo del Cristallo Blu.

Ricordatevi però di dare il pezzo del congegno a Zak, prima di lasciare andare il delfino!

12. I Caponiani mi hanno rapito. Come faccio?

Aspettate semplicemente che, dopo avervi rimbecillito con la Macchina della Stupidità, vi liberino. Zak si troverà quindi davanti a casa sua completamente rimbecillito; non potrete di conseguenza interagire con niente per qualche minuto, perché saranno scomparsi i verbi dall'interfaccia – ma non preoccupatevi: ritornano con lentezza una alla volta.

13. I Caponiani, dopo avermi rapito, mi hanno anche sottratto tutti i pezzi del Congegno Skolariano che avevo con me. Come faccio a riprenderli?

Avete due modi:

Travestitevi da Caponiano in incognito, indossando gli occhiali con il nasone e il cappello (entrambi possono essere acquistati al negozio della 14° strada). In questo modo potrete entrare liberamente nella stanza segreta della TPC: i vostri artefatti si trovano nell'armadietto sulla sinistra.

Andate in camera vostra e alzate il tappeto. Troverete una botola. Forzatela con un oggetto di ferro: Ve bene, ad esempio, il tagliatavi (che può essere acquistato insieme alla cassetta degli attrezzi nel negozio della 14° strada), ma non il coltello, che si piegherà inutilmente. Poi utilizzate la corda (che si trova sempre nella cassetta degli attrezzi) sulla botola e scendete. Vi ritroverete nella stanza segreta della TPC: agendo velocemente potrete prendere gli artefatti e scappare senza essere notati.

NOTA BENE: Se non spegnerete la Macchina della Stupidità, il suo rumore coprirà quello dei vostri passi in quella stanza e così non rischierete di essere scoperti se andate là non camuffati.

PARTE 4: Il cristallo giallo



1. Dove si trova il Cristallo Giallo?

Il Cristallo Giallo è diviso in due parti.

Una l'otterrete da Annie (se ancora non l'avete incontrata, riferitevi alla Parte 1 per sapere come contattare Annie), l'altra si trova in Messico.

2. Come faccio ad unire i due pezzi?

Da Annie e dallo sciamano in Zaire potrete apprendere che per unire i due pezzi è necessario un rituale. Per eseguirlo dovete essere in un luogo adatto, dove dovete richiamare la giusta energia e pronunciare le parole magiche corrette.

“Isolata tribù africana adora antichi astronauti”

3. Dove trovo le parole magiche per unire il Cristallo Giallo?

Si trovano in Perù, scritte su una pergamena che solo Annie può leggere.

4. Qual è il luogo adatto per il rituale che unisce i due pezzi di cristallo?

L'altare di Stonehenge, in Inghilterra.

5. Come faccio ad avere la giusta energia per attivare il rituale?

Dovrete attirare un fulmine. Per farlo avrete bisogno del pennone (l'asta della bandiera) che si trova davanti alla prigione in Nepal.

Se lo prendete direttamente la guardia vi metterà in prigione e dovete utilizzare Annie per farvi liberare, distraendo prima la guardia e utilizzando la chiavetta appesa accanto alla cella.

Quindi, per prendere il pennone, dovete prima distrarre la guardia, dando fuoco al fieno (usando il solito accendino) che si trova accatastato sul margine destro della locazione.

Il pennone deve essere posato sull'altare per attirare il fulmine.

6. Voglio mandare Annie via da San Francisco, ma non trovo la sua carta di credito. Dov'è?

Si trova nel suo studio, sotto il panno assorbente della scrivania.

7. Il Cristallo Giallo ha dei poteri? Se sì, chi me li può insegnare?

Come dovrebbe avervi detto lui stesso, lo sciamano del villaggio in Zaire può insegnarvi ad usare il Cristallo Giallo. Basta che glielo mostriate.

8. Che poteri ha il Cristallo Giallo?

Il cristallo giallo può teletrasportarvi nei punti cruciali del gioco, dove si trovano i congegni o gli artefatti degli Skolariani. Per intendersi: tutti i posti dove c'è un piedistallo argenteo (ad es., dovrete averne già visti degli esemplari nella grotta di Seattle o nella piramide in Messico.

“L'affascinante mistero degli antichi Maya è risolto”

9. Come faccio ad usare il Cristallo Giallo?

Per usarlo avete bisogno di una mappa con indicate le località accessibili, come quello che avete visto in sogno.

Per tracciarla potete usare il classico pastello giallo e un voglio, come il pezzo di tappezzeria che potete strappare da camera vostra (ma probabilmente va bene anche la richiesta che può essere presa alla TPC).

10. Perché il Cristallo Giallo non mi porta ad Atlantide (il puntino in mezzo alla mappa)?

Perché lì la piattaforma è rotta. Per andarci fate riferimento alla Parte 3 della soluzione.

Messico

1. Sono in Messico. Oltrepassata la giungla, sono giunto ad una grossa piramide a gradoni. Dentro c'è un labirinto sterminato, completamente buio. Cosa faccio?

Il labirinto conduce ad un'unica stanza interessante.

Per sapere se state girando a vuoto all'interno del labirinto, vi conviene accendere di volta in volta le torce utilizzando l'accendino (se ancora non l'avete, sappiate che si trova in aereo – fate riferimento alla Parte 1 della soluzione).

Il labirinto è diviso in due sezioni: una composta da lunghi corridoi con molte uscite e una composta da piccole stanze con 3 porte. La stanza che vi interessa è accessibile da questa seconda sezione.

2. Ho trovato il pezzo di cristallo, ma non riesco a prenderlo. Come faccio?

Dovete utilizzare il pastello giallo sul piedistallo della statua, nel punto dove si intravedono altri segni gialli.

Questa volta però non sarà Zak a completare il disegno: toccherà a voi.

Il disegno da realizzare può essere trovato su Marte, all'interno del faccione, leggendo la placca alla base della seconda statua gigante all'interno dello stanzone con due porte (vedi Parte 2, per sapere come accedere nello stanzone)

Perù

1. Non riesco ad andare oltre il promontorio con la Mangiatoia degli Incas. Cosa devo fare?

Dovete assumere il controllo di un uccello, per volare fino alle incisioni misteriose sull'altro lato della vallata.

Per richiamare un volatile dovete posare delle briciole sulla mangiatoia e poi usare sull'uccello il Cristallo Blu, tenendo presente che dovrete fare veloce, perché di lì a poco arriverà il Caponiano. Ricordatevi inoltre di dare la pergamena a Zak, prima di riprenderne il controllo!

2. Dove trovo le briciole per richiamare un uccello?

Per fare le briciole dovrete tornare a San Francisco. Nella strada di casa vostra, alla sinistra del portone, c'è un fornaio. Se suonate per tre volte consecutive il campanello, vi lancerà una pagnotta secca.

A questo punto salite in casa vostra e aprite l'armadietto sotto il lavandino. Prendete il pastello giallo (se non l'avete già fatto) e smontate la tubatura con la chiave inglese (può essere acquistata, insieme alla cassetta degli attrezzi nel negozio della 14° strada).

A questo punto infilate il pane secco nel lavandino e premete l'interruttore sopra il lavandino. Raccogliete le briciole accumulate nell'armadietto sotto il lavandino.

“Reporter pensa come uccello dopo scambio di mente con falco”

“La vera vita del dott. Doolittle, chiacchiere con gli animali”

3. Nell'occhio destro dell'incisioni in Perù c'è un pezzo di congegno. Come posso prenderlo?

Per ora non c'è modo: il corvo non può trasportarlo.

Inghilterra

1. Sono a Stonehenge, ma il cerchio delle pietre è recintato e c'è una sentinella di guardia. Come faccio ad entrare.

Per entrare dovrete distrarre la guardia, togliere la corrente alla recinzione e aprirvi un varco nella medesima.

2. Come faccio a distrarre la guardia?

Dovrete farla ubriacare.

Il whisky che serve a questo scopo può essere preso a Miami dal vagabondo. Mostrategli il libro del guru del Nepal (può essere acquistato nell'aeroporto di San Francisco, dal seguace a piedi nudi) e lui abbandonerà la vita di strada, regalandovi il suo whisky.

Soltanto Annie può però far ubriacare la guardia, che si rifiuterà di bere con Zak.

“Grave scandalo a Stonehenge: guardie ubriache non guardano”

3. Come tolgo la corrente alla recinzione?

Quando avrete sistemato la guardia, diverrà visibile l'interruttore della corrente.

4. Come supero la recinzione?

Tagliatela usando il tagliatavi che si trova nella scatola degli attrezzi che può essere acquistata nel negozio della 14° strada di San Francisco.

PARTE 5: La parte centrale del congegno



1. Dove si trova la parte centrale del congegno?

Si trova in Perù, nell'occhio destro dell'incisione osservabile dalla mangiatoia degli Inca.

2. Il corvo non me lo prende. Come faccio?

Il corvo non può prenderlo, perché è troppo pesante.

Dovete recarvi personalmente lì.

3. Come faccio a prenderlo?

Dovrete teletrasportarvi lì utilizzando il Cristallo Giallo (vedi Parte 4 della soluzione).

PARTE 6: Il cristallo bianco



1. Dove si trova il Cristallo Bianco?

Si trova nella Grande Piramide di Marte.

Marte

1. Come arrivo alla Grande Piramide?

Per arrivare alla Grande Piramide dal punto in cui Leslie e Melissa sono atterrate è necessario prendere il tram.

Per farlo dovrete prima comprare i gettoni dal monolite lì vicino. Compratene almeno due a testa, perché il monolite della piramide è rotto. Ricordatevi inoltre di prendere il tram tutti insieme, perché questo (come il bus di San Francisco) non torna indietro!

Tuttavia, prima di poterlo utilizzare, dovrete anche rimetterlo in sesto. Infatti i pannelli solari (si trovano lì vicino) che lo alimentavano sono completamente tappati dalla sabbia. Per toglierla dovrete prendere la scopa aliena che si trova sotto le coperte nel rifugio (solo Leslie, che è più coraggiosa).

2. Come entro nella Grande Piramide?

Per prima cosa dovrete togliere la sabbia che si è accumulata nell'ingresso. Per farlo dovrete usare ancora la scopa aliena, che stavolta si sveglierà dal suo sonno (non era morta!!!).

Rimossa la sabbia, dovrete aprire la serratura che sarà apparsa.

Purtroppo la chiave che vi avevano lasciato gli Skolariani (vedi Parte 3 della soluzione) non è utilizzabile, perché va in polvere appena viene toccata. L'unico modo per aprire la porta è inserirvi il cartello di molletta che può essere preso in fondo alla 14° strada di San Francisco, tagliandolo con il tagliatavi della cassetta degli attrezzi.

Prima però dovrete portare Zak su Marte...

3. Come porto Zak su Marte?

Utilizzando il Cristallo Giallo, ma per farlo dovrete prima trovare una mappa di Marte da aggiungere a quella che già dovrete avere (in caso contrario fate riferimento alla Parte 4 della soluzione).

Poi, per andare su Marte, Zak ha bisogno di una tuta spaziale.

4. Dove trovo una mappa di Marte?

All'interno della Sfinge in Egitto.

5. Come mi costruisco una tuta spaziale?

Per prima cosa avrete bisogno di una tuta da sub. Una con i guanti trasparenti può essere trovata nel negozio della 14° strada.

Poi avrete bisogno di una bombola dell'ossigeno che, dovrete aver già recuperato sull'aereo (in caso contrario, rileggetevi la Parte 1 della soluzione).

Per finire, lo scafandro. Questo può essere ricavato dalla boccia del vostro pesciolino (il celeberrimo "Sushi nella boccia") che potrete prendere in camera vostra a San Francisco.

Avete varie soluzioni per spostare il pesce e liberare la boccia; potete:

Buttarlo nel lavandino

Darlo allo scoiattolo a due teste

Buttarlo in un tombino delle strade di San Francisco

Metterlo nella lampada di camera vostra (che ha una forma simile). Questa è la soluzione migliore, purché non accendiate la lampada!!!

Per rendere lo scafandro isolato, avvolgetelo con il nastro adesivo della cassetta degli attrezzi.

Egitto

1. Come entro nella Sfinge?

L'ingresso è accessibile dalla gamba della sfinge; attenzione però: dalla gamba di destra (quella più vicina allo sfondo, per capirsi)!

Ancora una volta dovrete inserire un codice con il pastello giallo.

Il codice si trova su Marte, dietro la Porta 1 del faccione.

2. Come trovo l'uscita del labirinto della Sfinge?

Fate leggere il cartello nel primo corridoio ad Annie: "A chi entra attenti: Il guardiano della Sfinge ha il sonno leggero!".

Per arrivare velocemente in fondo al labirinto dovrete entrare nelle porte con il simbolo del sole sopra.

3. Sono nella stanza finale del labirinto. Ci sono tre bottoni. In che ordine li devo premere?

L'ordine è scritto sui geroglifici lì vicino, però solo Annie li potrà leggere.

Credo che l'ordine sia sempre il medesimo: destra, centro, sinistra.

Una volta premuti i bottoni nella giusta sequenza, si renderà visibile la mappa di Marte (che dovrete aggiungere con il pastello giallo alla vostra) e un nuovo codice a sbarre.

Nella Grande Piramide di Marte

1. Come entro nella Grande Piramide?

Per prima cosa dovrete liberare la porta d'ingresso, utilizzando la scopa aliena sulla sabbia.

Poi dovrete aprire la gigantesca serratura.

2. La chiave grande – che presumibilmente avrebbe dovuto aprire la porta – mi si è sbriciolata in mano quando ho tentato di prenderla. Come faccio ad aprire la porta della Grande Piramide?

Dovrete improvvisarvi ladri e forzare la serratura usando il cartello di molletta, che può essere staccato con il taglia cavi dall'insegna del negozio chiuso della 14° Strada a San Francisco.

3. Sono dentro la piramide. C'è una torcia., come accendo la luce?

Non è possibile. Nello spazio non c'è ossigeno e senza ossigeno le torce non bruciano. Tuttavia potete usare la vostra torcia.

4. Sono dentro la piramide. Ma non ci sono uscite dalla stanza col sarcofago. Cosa faccio?

Per proseguire dovrete aprire un passaggio segreto, premendo i piedi del sarcofago. Tenete presente che se li lasciate la porta si richiuderà. Quindi uno dei personaggi deve rimanere qui a tenerli premuti.

5. Sono nella stanza con il cristallo bianco. Come faccio a prenderlo?

Inserite la chiavetta nella serratura (per arrivarci potrebbe essere necessario far chiudere il passaggio segreto). Poi premete il pulsante. A questo punto passate ad un altro personaggio e fategli prendere il cristallo.

Poiché il supporto che lo tiene si richiude velocemente non è possibile prendere il cristallo con lo stesso personaggio che preme il pulsante.

In altre parole per impossessarvi del cristallo bianco avete bisogno di 3 personaggi. Uno che tenga aperto il passaggio segreto, uno che preme il bottone e uno che lo raccolga materialmente.

PARTE 7: Il congegno Skolariano



Teletrasportatevi con Zak in Egitto. Apparirete in una stanza dove non siete mai stati prima. Premendo la leva sul muro a sinistra aprirete un passaggio segreto che conduce alla stanza del sarcofago.

Fate salire anche Annie.

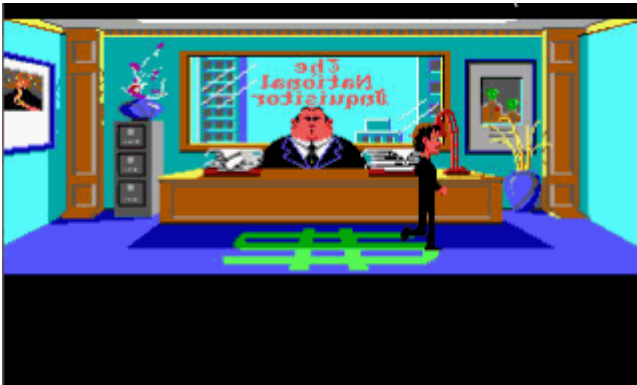
Se volete, prima di concludere definitivamente il gioco, potete rispedire Leslie e Melissa sulla terra. Riportatele al furgone. Recuperate il fusibile dalla porta del rifugio e reinsertelo al suo posto nel bauletto. Chiudete le porte e usate i controlli.

Tornate a Zak e Annie e utilizzate tutti i pezzi del congegno sul piedistallo: avete rimontato il congegno skolariano!

Adesso non vi resta che premere le due leve e gustarvi lo spassosissimo finale.

Avete finito Zak McKracken!!!!

CURIOSITA'



Zak McKracken ha dato vita ad una comunità di fan paragonabile a quella di altre pietre miliari della gloriosa LucasFilm; numerosi sono i fan game a lui dedicati e di questi vogliamo segnalarvi:

- Zak Mckracken and the alien rockstar (<http://www.zak2project.de/>)
- The New Adventures of Zak McKracken(http://www.lucasfangames.de/games_eng.htm)
Tradotto in italiano da IAGTG

Per altre curiosità vi rimandiamo alla recensione presente sul nostro sito.



I contenuti di questo documento appartengono ad OldGamesItalia secondo le regole della licenza Creative Commons “Attribuzione – Non commerciale – Non opere derivate”. In breve, non puoi alterarli, trasformarli o svilupparli; previa citazione dell'autore, sei libero di utilizzarli per tutti gli usi consentiti dalla legge, salvo che per scopi commerciali.

Il testo integrale della licenza è consultabile su <http://creativecommons.org/>.