

ZAK MCKRACKEN AND THE ALIENS MINDBENDERS: LA SOLUZIONE DEFINITIVA!

Sì, è proprio lui, il mito, la seconda grande avventura Lucas ad usare l'interfaccia Scumm... Ne è passata di acqua sotto i ponti da quando Zak apparve su PC e sull'indimenticabile Commodore 64: il minimo che potessimo fare era proporvi la soluzione di questo grande gioco che ancora oggi è ricordato negli annali come una delle migliori avventure grafiche mai create.

Ma bando ai ricordi e via con la soluzione: avete un mondo da salvare!
FBS

BISOGNO DI SOLDI?

Visto che il conto in banca di Zak è piuttosto limitato, per prima cosa sarà meglio svelare il modo più rapido per guadagnare denaro. Prendete il volo per le Bermuda e, quando sarete sull'astronave aliena, invece di risalire sull'aereo per tornare sulla Terra, suonate il campanello a destra. Verrete portati dal capo degli alieni, accanito fan di Elvis: dategli la chitarra e lui, in cambio, vi mostrerà il modo per tornare a San Francisco. Prima di inserire il codice nel teletrasportatore, ritornate nella sala principale, continuate a destra e leggete i numeri sulla LOTTO'O MATIC. Tornando a San Francisco potrete giocarli dal rigattiere della 14th Avenue e, dopo pochi minuti, potrete andare a ritirare il premio!

SAN FRANCISCO



Appena svegli, ripulite il vostro appartamento raccogliendo ogni oggetto che trovate. Strappate un pezzo di carta da parati e con essa recuperate il pezzo di plastica sotto alla scrivania (la vostra carta di

credito); aprendo i diversi cassetti prendete la bolletta del telefono, il kazoo e la sfera di vetro col pesce (Sushi), che travaserete all'interno della lampada della scrivania ottenendo un globo vuoto.

Passando nella camera accanto noterete un televisore: cercate il telecomando sotto al cuscino del divano, inserite la spina nascosta dietro all'ennesimo cuscino e accendete l'elettrodomestico.

Scoprirete che una certa Annie Larris, la ragazza che avete visto nel sogno, sta cercando dei manufatti antichi che potranno essere depositati in una cassetta della 14th Avenue, mentre una coppia di studentesse, in seguito ad alcune indicazioni ricevute in sogno, hanno trasformato il proprio pulmino in un'astronave e sono andate su Marte. Una scena d'intermezzo vi farà inoltre sapere che un gruppo di alieni sta cercando di conquistare la Terra grazie a un dispositivo capace di diminuire il quoziente intellettuale di tutti coloro che useranno un telefono...

Aprite il frigo, prendete l'uovo, aprite il mobiletto del lavandino e raccogliete il pastello giallo, col quale potrete finalmente disegnare la mappa che avete visto in sogno (usa pastello giallo su carta da parati). Uscite in strada e, davanti alla panetteria francese (a sinistra della vostra casa), suonate il campanello (premi campanello) fino a quando il tizio non vi getterà una pagnotta rafferma. Continuando verso destra, andate alla 14th Avenue, entrate dal rigattiere e svuotategli il negozio comprando tutto ciò che c'è, dal cappello alla mazza da golf. Dopo gli acquisti continuate a destra, superate la casa di Annie e raggiungete il fondo della via; una gigantesca forcina per capelli sarà appesa in una vetrina e il tagliacavi nella scatola degli attrezzi sarà l'ideale per prenderla.

Indossando la maschera e il cappello precedentemente acquistati, andate alla compagnia dei telefoni: vestiti così, l'alieno vi prenderà per uno della sua razza liquidando la salatissima bolletta che gli consegnerete. Entrando nella porta a destra, sarete liberi di visitare la base aliena, anche se non potrete fare niente per fermare il marchingegno della stupidità, visto che l'arnese ha un interruttore con due sole due posizioni: ON e ON!

Tornate nel vostro appartamento; con la chiave inglese smontate il tubo sotto al lavandino, mettete il pane nel lavello e attivate l'interruttore sul muro: il trita rifiuti vi farà ottenere del pane grattugiato.

Scendete in strada, andate all'estrema destra e usate il kazoo o la mazza per svegliare l'autista addormentato: inserendo la carta di credito nell'apposito marchingegno potrete raggiungere l'aeroporto,

dove dovrete acquistare il libro dall'Hare Krishna e imbarcarvi per Seattle.

AEROPLANO

Andate in bagno (estrema sinistra) e prendete la carta igienica, tappate lo scarico del lavandino, aprite l'acqua e premete il campanello d'aiuto. La hostess accorrerà immediatamente: voi dirigetevi rapidamente a destra fino al forno a microonde, inserite l'uovo e accendete l'elettrodomestico... Se sarete stati abbastanza rapidi, lo vedrete scoppiare lasciando la povera hostess attonita.



Recuperate il cuscino di salvataggio sul sedile anteriore, l'accendino che cadrà per terra, la bombola dell'ossigeno in uno degli sportelli sopra ai sedili (sarà l'ultimo che aprirete) e poi atterrate premendo <INVIO>.

SEATTLE

Uscite dallo scalo, date le noccioline allo scoiattolo bitesta, prendete il ramo dell'albero lì vicino e usatelo per allargare la tana del roditore (anche la mazza da golf andrà bene). Usando l'accendino, cercate un nido d'uccello abbandonato (dovrebbe essere in alto a destra), prendetelo con il ramo e mettete i due (ramo e nido) nel focolare al centro della stanza. Date fuoco al tutto e in men che non si dica luce sarà!

Completate gli strani simboli sul muro grazie al pastello giallo che si materializzerà una stanza segreta in cui vi sarà uno strano cristallo blu imprigionato in un piedistallo. Usando il telecomando lo si potrà recuperare per poi tornare a S.Francisco.



SAN FRANCISCO

Dirigendovi alla 14th Avenue depositate il cristallo blu nella buca delle lettere di Annie: dopo pochi secondi la ragazza uscirà e molti misteri vi verranno svelati.

Vi spiegherà che voi, lei e le due studentesse su Marte siete stati contattati in sogno dagli Antichi Skolariani, alieni che vogliono proteggere la terra dai cattivi Mindbenders (i tizi uguali a Groucho Marx) tramite un dispositivo composto da 5 parti: una base, una specie di candelabro e 3 cristalli colorati (voi ne possedete già uno blu mentre Annie avrà una metà di quello giallo). Il vostro obiettivo sarà recuperare tutto questo grazie all'aiuto delle vostre nuove amiche: d'ora in poi, infatti, cliccando sull'apposito verbo o premendo i tasti funzione, potrete comandare anche Annie, Leslie e Melissa.

MARTE

Passando il controllo a Melissa andate nel pulmino astronave, prendete lo stereo, l'audio cassetta dall'autoradio, il fusibile e le carte di credito nel cassetto. Notate che nell'abitacolo sarà presente anche una valvola per la ricarica delle bombole che potrete usare quando sarà necessario (il personaggio ve lo dirà).

Uscite dal van e proseguite a sinistra. Usando la carta di credito sul monolito nero, otterrete un gettone per i tram spaziali che però non sono funzionanti. Tornate indietro verso l'ostello spaziale ed entrate; col gettone aprite la scatola dei fusibili sulla parete e sostituite quello rotto: ora le porte funzioneranno... Portate tutte e due le studentesse all'interno del locale, chiudete la porta esterna e poi premete il pulsante per quella interna: grazie alla pressurizzazione potrete togliervi gli elmetti senza paura di esplodere.

Con Leslie aprite l'armadietto, prendete la torcia e il nastro adesivo e dirigetevi verso il letto: togliendo le coperte troverete un alieno/scopa. Passando il controllo a Melissa, portatelo con voi insieme alla scala e

dopo aver rimesso il casco attuate la decompressione per uscire (prima premete il pulsante interno e poi l'esterno).

Con l'oggetto appena recuperato, spazzate la sabbia vicino all'ostello in modo da rendere visibili i pannelli solari che alimentano i tram alieni.

Dirigendovi all'estrema destra arriverete a una grande porta con tre pulsanti a diverse altezze: potrete raggiungerli tramite la scala, anche se purtroppo non sapete la combinazione. Fortunatamente però, c'è sempre Zak che sarà andato a...

MIAMI

Allo scalo mostrate il libro del Guru all'ubriacone che in un attimo di lucidità spirituale vi donerà la bottiglia di whiskey. Dirigetevi ora nello Zaire passando dal Cairo.

ZAIRE

Dopo qualche passo casuale nella foresta vi troverete in un villaggio. Nella capanna in fondo a sinistra troverete lo stregone pluri-diplomato, un grande patito di golf che sarà disposto a mostrarvi una strana danza in cambio della vostra Super Golden, la mazza che avete comprato dal rigattiere di S.Francisco. Prendete nota dell'ordine di movimento dei tre nativi che danzano, poiché questa non sarà altro che la combinazione per aprire le porte su Marte... Prima di andarvene lo stregone vi dirà di tornare quando avrete il cristallo giallo: lui è l'unico che saprà spiegarvi il suo funzionamento.

NEPAL

Andate a destra verso il palazzo del Guru, consegnate il libro alla guardia in modo da guadagnarvi la sua fiducia ed entrate nel tempio. Dopo qualche minuto (l'attesa sarà inversamente proporzionale alla purezza del vostro Karma) il santone inizierà a spiegarvi il funzionamento del cristallo blu, col quale sarà possibile operare un trasferimento mentale con un qualsiasi animale.

Uscendo all'esterno date fuoco alla balla di fieno a destra: appena la guardia accorrerà, dirigetevi a sinistra, prendete la bandiera e passate il controllo alle due studentesse.

MARTE

Inserite la combinazione che Zak ha scoperto ed entrate nella faccia di Marte. All'interno, oltre alle tre porte gigantesche, vi saranno due enormi statue. Esaminando il basamento della seconda troverete delle iscrizioni da memorizzare (da ora in poi la chiameremo 'Iscrizione 1'); con Melissa, andate al portale di sinistra, usate la scala sulla colonna con la sfera di vetro e usate quest'ultima che, grazie a un sistema di risonanza, farà aprire il portale. Accertandovi di avere la torcia, passate il controllo a Leslie. Vi troverete in un labirinto, con diverse porte colorate; entrate nella viola, nella blu e ancora nella viola per giungere in una stanza con due grandi interruttori: azionateli e il tutto si rivelerà essere un gigantesco condizionatore d'aria, grazie al quale potrete respirare senza problemi. Dopo aver controllato che la pressione e la temperatura siano a livelli accettabili, toglievvi il casco e tornate alla stanza principale passando per le porte al termine di ciascun corridoio (praticamente dovrete fare la strada precedente al contrario). Una volta giunti al corridoio dal quale siete partiti, entrate nella porta blu, nel passaggio al termine del corridoio, nuovamente in quello blu e ancora nel passaggio. Una strana mappa farà bella mostra di sé accanto alla rappresentazione della Sfinge: a fianco ci sarà l'ennesima iscrizione (chiamatela 'Iscrizione 2'). Memorizzatela e uscite entrando nella porta viola, in quella verde, verde, ancora verde e poi in fondo a sinistra.

Volendo entrare nell'enorme portale al centro dell'atrio, noterete che il dispositivo di risonanza è rotto. Consegnate il nastro adesivo a Melissa, fateglielo attaccare sulla cassetta (in modo d'abilitarla alla registrazione) e inserite quest'ultima nello stereo azionandolo. Quando vi sarà chiesto se registrare o suonare, scegliete registrare e attivate il meccanismo di risonanza in modo da avere i suoni su cassetta. Ora non resterà che dirigersi alla porta centrale e azionare lo stereo nuovamente (modalità 'suonare') per poterla aprire e recuperare la piccola Ankh (croce egizia) nella stanza in fondo al corridoio.

Nel terzo e ultimo portale, da aprire col solito metodo, troverete una stanza protetta da un campo di forza. Inserendo la croce nell'apposita cavità, potrete accedere al meccanismo nella camera; premendo il pulsante rosso sarete in grado di visionare un messaggio lasciato degli Antichi Skolariani, i protettori alieni della terra...

Dopo aver scoperto che l'ultima parte del meccanismo (il cristallo bianco) si trova nella piramide marziana al capolinea del tram, raccattate le due chiavi sulla parete: sfortunatamente quella più

grande andrà a pezzi appena toccata e l'unica cosa che potrete fare sarà passare il controllo a Zak!

LIMA

Superato il breve tratto di foresta, vi troverete presso un fiume: sullo sfondo vi sarà una strana statua di uno Skolariano. Posate le briciole di pane sulla mangiatoia per uccelli e un affamato corvetto accorrerà. E' il momento di usare il cristallo blu che, dopo qualche secondo, vi permetterà di vestire i panni del volatile. A causa dell'energia prodotta dal trasferimento, gli alieni verranno presto a cercarvi, quindi cercate di fare tutto il più rapidamente possibile. Volate a sinistra verso il bassorilievo, entrate nell'occhio sinistro e prendete la pergamena ivi contenuta; tornate da Zak, lasciategli la pergamena, rientrate nel vostro corpo grazie all'apposito verbo e filatevela a gambe levate. Se doveste avere la sfortuna di essere beccati, basterà indossare gli occhiali e il naso finto per fregare l'alieno ed evitare il supplizio della macchina della stupidità! Dirigetevi ora in Messico.

MEXICO CITY

Dopo la solita foresta, vi troverete presso delle rovine azteche. Vi saranno tre entrate per il tempio e il percorso più rapido per raggiungere la stanza centrale sarà il seguente: entrate dal passaggio a sinistra, prendete poi il secondo tunnel che troverete andando a sinistra, il passaggio all'estrema sinistra, il primo tunnel a sinistra, il passaggio a destra e la prima porta a destra. Davanti alla statua con la seconda parte del cristallo giallo, usate il pastello giallo sugli stani simboli disegnando la 'Iscrizione1' trovata su Marte; il congegno scatterà facendovi ottenere il secondo frammento che andrà in qualche modo 'saldato' a quello di Annie. Torniamo ora a...

SAN FRANCISCO

Avevate lasciato la ragazza nel suo studio: prendetela con voi (non dimenticate la sua carta di credito sotto al copri-scrivania) e portatela all'aeroporto. Consegnatele i due frammenti di cristallo giallo, la pergamena, l'asta della bandiera, il whiskey e il tagliacavi nella cassetta degli attrezzi: poi, passatele il controllo e mandatela in Inghilterra.

LONDRA

Usciti dall'aeroporto, vi troverete presso un recinto elettrificato oltre al quale si intravedono le pietre di Stonehenge. Date la bottiglia alla guardia che, inebetita dalla vostra bellezza, l'accetterà per poi addormentarsi. Azionando l'interruttore lasciato incustodito disinserirete l'allarme e, tramite le pinze, potrete tagliare la rete del cancello.

Entrando nell'apertura arriverete a un altare di roccia: posateci sopra i 2 frammenti di cristallo e la bandiera. Leggendo la pergamena, dal cielo scenderà un fulmine che fonderà insieme i 2 pezzi di cristallo dando origine all'ennesimo pezzo di congegno!

CAIRO

Una volta portati entrambi i personaggi in Egitto (ricordatevi il trucchetto dei soldi se Zak dovesse rimanere al verde), dirigetevi alle zampe della Sfinge: su una di queste vi saranno delle incisioni da completare col pastello giallo e l'Iscrizione 2. Un piccolo passaggio segreto vi consentirà di gironzolare nel labirinto: per arrivare alla stanza segreta sarà sufficiente entrare nelle porte contraddistinte da un omino con il sole o, in loro mancanza, nei passaggi a sinistra. Nella stanza troverete 3 pulsanti e alcune iscrizioni che solo Annie saprà leggere: eseguendo quello che è spiegato, sarete in grado di far aprire la parete e poter così trovare 'l'Iscrizione 3' e l'ennesima mappa da copiare sulla solita carta da parati (usa pastello giallo su carta da parati). Consegnando a Zak il cristallo giallo, portatelo nuovamente dallo stregone che vi spiegherà il suo funzionamento.

ZAIRE

Lo sciamano vi rivelerà che il manufatto ha la funzione di teletrasporto, portandovi istantaneamente in una delle locazioni segnate sulla mappa che avete sognato e che avete diligentemente riportato sulla carta da parati. In posti come Sheattle, Lima, il Cairo e, addirittura, Marte, vi saranno alcune piastre di teletrasporto che serviranno proprio a tale scopo. Focalizzando il cristallo su uno dei punti gialli sulla carta (usa cristallo giallo su carta da parati) si verrà trasportati immediatamente, sempre che la relativa piattaforma non si sia rovinata col tempo.

LIMA

Ricordate il bassorilievo nel quale avevate trovato la pergamena? Ora, tramite il teletrasporto, potrete anche entrare nell'occhio destro e recuperare il candelabro che reggerà i cristalli per poi tornare a Seattle e, da qui, prendere un volo per Miami e le Bermuda.

TRIANGOLO DELLE BERMUDA

Mentre sarete sul piccolo aereo da turismo, verrete catturati da un raggio traente e portati sull'astronave aliena. Il pilota, abituato a questo fatto, tornerà sul velivolo dopo aver inserito un codice per tornare nei cieli delle Bermuda: voi lasciatelo andare per poi inserire a vostra volta la successione di colori e ritrovarvi a centinaia di metri d'altezza... Avrete pochi secondi per aprire il paracadute e salvarvi la pelle!

Sarete soli in mezzo all'Oceano e andando sott'acqua potrete notare alcune rovine: peccato che non siate in grado di tenere il fiato a lungo. Suonando il kazoo, attirerete il delfino che si intravede sullo sfondo: usate il cristallo blu e trasferitevi mentalmente nel cetaceo, il quale sarà in grado di scendere in profondità e raccogliere le alghe che occultano la quinta parte del dispositivo (la base).

Portate l'aggeggio a Zak prima che arrivi l'alieno, tornate nel suo corpo e teletrasportatevi sulla faccia di Marte.



MARTE

Riportando al solito modo l'Iscrizione 3 col pastello giallo, risolvete il labirinto e tentate di raggiungere l'atrio principale. Dopo aver incontrato Leslie e Melissa, dovrete costruirvi una tuta spaziale per poter uscire all'esterno: indossate la tuta da sub, la bombola d'ossigeno e il globo di vetro, usando il nastro adesivo per sigillare il

globo. Così facendo, sarete pronti per portare tutti e tre i personaggi a ricaricare le bombole sul pulmino e quindi andare al monolito per comprare due gettoni a testa (usa carta di credito su monolito). Dirigendovi al tram, fate salire i tre personaggi usando i gettoni: cercate di farlo velocemente, poiché avrete solo 15 secondi per salire sulla carrozza prima della partenza (magari salvate la posizione prima di farlo). Dopo un breve viaggio vi troverete ai piedi delle piramidi marziane: usate l'alieno/scopa per togliere la sabbia dalla porta d'ingresso e sfruttare la forcina gigante per forzare la serratura (come ricorderete, la chiave grande è andata in pezzi). Entrate con tutti e tre i personaggi, selezionate la ragazza che non ha con sé la piccola chiavetta d'oro e fategli premere un'estremità del sarcofago. Controllando gli altri due personaggi, entrate nel passaggio appena aperto: ripassate il controllo alla tizia del sarcofago e fatele richiudere il passaggio (basterà allontanarsi). Nella piccola stanza potrete vedere l'ultimo cristallo: quello bianco. Grazie alla chiavetta d'oro, aprite lo sportello e premete il pulsante dietro di esso: il meccanismo che imprigionava il cristallo si aprirà per qualche secondo dandovi modo di raccoglierlo. Se non doveste farcela al primo tentativo, non preoccupatevi: potrete tentarci quante volte vorrete. Una volta raccolto anche questo, consegnatelo a Zak (ammesso che già non l'avesse con lui), fate uscire tutti dalla piramide e tornate al pulmino col tram apposito. Dopo aver ripreso il fusibile dall'ostello, fate risalire le due ragazze sull'astronave, riinserite nel cassetto l'oggetto appena preso e partite per la terra usando i comandi. A Zak ora non resterà che teletrasportarsi in Egitto...



CAIRO, GRAN FINALE

Vi troverete in una stanza segreta all'interno della piramide di Cheope: toglietevi la tuta e azionate la leva sulla parete a sinistra, facendo aprire un passaggio nascosto. Passate il controllo ad Annie e fatevi raggiungere nella piramide (andate a sinistra partendo dalla Sfinge). Montate i 5 pezzi del dispositivo sul piedistallo al centro della stanza, azionate contemporaneamente i due interruttori ai lati della piattaforma (Zak da una parte e Annie dall'altra) e tutto prenderà vita, scongiurando il pericolo extraterrestre una volta per tutte!

Sperando di essere stato chiaro, vi saluto dandovi appuntamento alla prossima soluzione... Zlorfick a tutti!