Solution Zak McKracken

Imprimer la soluce

Il n'y a qu'une seule manière de finir le jeu. En revanche, il existe plusieurs façons d'y parvenir, se déguiser, soulever le tapis, vendre un couteau plein de beurre...

Easter Eggs - **Plans**

San Fransisco

Ouvrez le tiroir de la table de nuit et prenez la facture de téléphone. Prenez le bocal avec Sushi, puis allez arracher le morceau de papier peint sur le mur. Allez vers le bureau, ouvrez le tiroir et ramassez le kazoo. Attrapez la carte de crédit qui se trouve sous le bureau à l'aide du morceau de papier. Utilisez le bocal avec la lampe afin d'y transférer Sushi, puis passez dans le living et prenez le coussin qui se trouve à côté de la TV. Ramassez l'autre coussin et vous découvrirez la télécommande, prenez-la. Mettez le câble d'alimentation dans la prise du mur et utilisez la télécommande. Regardez les informations, puis allez vers le coin-cuisine. Ouvrez le placard qui se trouve sous l'évier et prenez la boîte de crayons. Utilisez le crayon jaune sur le morceau de papier afin d'y dessiner la carte qui est apparue dans notre rêve. Prenez le couteau à beurre, allez vers le réfrigérateur, ouvrez-le et prenez l'œuf. Allez vers la porte, prenez la petite clef (elle ouvre notre boîte aux lettres) et sortez.

Dans la rue, allez vers la droite, tournez au coin et rendez-vous dans la 14ème avenue. Entrez dans la première boutique et achetez le chapeau, les lunettes faux nez, la combinaison, la boîte à outils, la guitare et le club de golf. Ressortez et dirigez-vous vers la dernière boutique. Ouvrez la boîte à outils, utilisez les cisailles sur l'enseigne en forme d'épingle à cheveux. Mettez le chapeau et le faux nez avant de revenir dans notre rue.

Entrez dans l'agence du téléphone. Passez derrière le comptoir et utilisez l'ordinateur pour rétablir votre ligne sans payer votre facture. Lisez le numéro qui est inscrit sur le téléphone. Prenez un formulaire sur le mur près de la porte et remplissez-le avec le crayon jaune. Ressortez, allez jusqu'à l'entrée de notre immeuble et mettez le formulaire dans la boîte aux lettres. Allez à la boulangerie et sonnez jusqu'à ce que le boulanger vous jette un morceau de pain rassis. Ramassez-le et remontez chez nous. Entrez dans la cuisine et mettez le pain rassis dans l'évier. Actionnez l'interrupteur sur le mur, puis arrêtez-le. Utilisez la clef anglaise pour dévisser le syphon et ramassez les miettes de pain.

Descendez dans la rue et allez vers le bus. Jouez du kazoo pour réveiller le chauffeur, montez dans le bus et mettez la carte de crédit dans l'appareil. Vous voilà en route pour l'aéroport. Dans le hall de l'aéroport, achetez le livre du disciple avec la carte de crédit.

Un passager insuportable

Une fois dans l'avion vous devez fouiller les lieux, mais l'hôtesse vous en empêche. Une seule solution : l'occuper. Rendez-vous aux toilettes, prenez le papier hygiénique et mettez-le dans le lavabo. Faites couler l'eau, puis appuyez sur le bouton d'urgence. L'hôtesse arrive, elle va avoir du travail, mais ce n'est pas encore suffisant. Dirigez-vous vers l'avant de l'avion, ouvrez le four à micro-ondes, mettez l'œuf, refermez et mettez en marche. Maintenant vous êtes tranquille pour un moment. Mais ne perdez pas de temps. Allez vers le premier siège et prenez le coussin, puis ramassez le briquet. Ouvrez le dernier coffre à bagages situé au-dessus du siège, vous trouverez le réservoir d'oxygène, prenez-le.

Une fois arrivé à l'aéroport de Seattle, regardez les nouvelles et sortez. Donner les cacahuètes à l'écureuil. Prenez la branche d'arbre et utilisez-la sur le tas de terre pour faire apparaître l'entrée de la caverne. Entrez. Vous êtes dans l'obscurité. Cherchez autour de vous pour trouver un nid abandonné, mettez-le dans la fosse allumez-le avec le briquet. Maintenant la salle est éclairée, examinez les murs et vous trouverez des inscriptions. Utilisez le crayon jaune sur ces inscriptions et un passage secret s'ouvrira. Entrez, utilisez la télécommande et ramassez le cristal bleu. Repartez pour l'aéroport. Achetez un billet pour San Francisco et prenez l'avion. Une fois arrivé, allez dans la 14ème avenue. Dirigez-vous vers la porte qui est munie d'une ouverture et déposez le cristal. La porte s'ouvre et vous faites enfin la connaissance d'Annie.

De nouvelles amies

A partir de maintenant, vous pouvez utiliser la commande qui permet de passer d'un personnage à l'autre. Écoutez ce que Annie vous dit, puis ressortez et rendez vous au bus. Prenez le contrôle d'Annie. Soulevez le sousmain et prenez la carte de crédit. Sortez et rejoignez Zak devant le bus. Prenez le contrôle de Zak. Utilisez le kazoo, montez dans le bus et utilisez notre carte de crédit. Prenez le contrôle d'Annie. Montez dans le bus et utilisez la carte de crédit. A l'aéroport, utilisez le terminal, achetez un billet pour Londres et prenez l'avion. Prenez le contrôle de Zak. Utilisez le terminal, achetez un billet pour Miami et prenez l'avion.

Une fois à Miami, donnez le livre au clochard qui traîne dans le hall. Il vous donnera alors sa bouteille de whisky et vous rendra le livre. Utilisez le terminal et achetez un billet pour le Caire. Prenez l'avion jusqu'au Caire, puis utilisez le terminal et acheter un billet pour Katmandou. Une fois à destination, sortez.

Allez vers le garde à droite et donnez-lui le livre afin qu'il vous ouvre la porte. Entrez, allez vers le gourou et écoutez ce qu'il vous dit. Ressortez et allez vous placer à droite de la botte de foin. Utilisez le briquet pour mettre le feu au foin afin de créer une diversion. Allez vers la prison à gauche et prenez la hampe du drapeau. Allez vers le chariot tiré par un Yak et utilisez la carte de crédit sur lui. De retour à l'aéroport, prenez un billet pour Kinshasa et partez.

Une fois arrivé, sortez et traversez la jungle. Allez vers la hutte du shaman et entrez. Donnez-lui le club de golf et il sortira pour danser autour du feu avec d'autres villageois. Notez dans quel ordre ils sautent et se baissent, cela vous sera utile sur Mars. Traversez la jungle pour retourner à l'aéroport. Utilisez le terminal pour acheter un billet pour le Caire. De là, rendez vous à Miami puis San Francisco, puis à Lima.

Sortez et traversez la jungle. Mettez les miettes de pain dans la mangeoire afin d'attirer l'oiseau. Utilisez le cristal bleu sur lui et vous pourrez contrôler ses mouvements. Volez vers la tête en pierre et pénétrez par l'oeil gauche. Prenez le parchemin, ressortez et retournez vers Zak afin de lui donner le parchemin. Prenez le contrôle de Zak. Retournez à l'aéroport en traversant la jungle le plus vite possible. Utilisez le terminal pour acheter un billet pour Mexico.

Sortez de l'aéroport et traversez la jungle jusqu'à une clairière. Pénétrez dans le temple par l'une des trois entrées. Le temple est dans l'obscurité, vous devez trouver des torches et les allumer pour y plus clair. Allez jusqu'à la pièce qui renferme le morceau de cristal (voir le plan du temple mexicain).

Mars

Prenez le contrôle de Leslie. Vous êtes sur Mars, ouvrez la porte du vaisseau et entrez. Ouvrez la boîte à gants, prenez la boîte de fusibles et les cartes de crédit. Utilisez la valve d'oxygène, ramassez la cassette et sortez. Donnez sa carte à Melissa et prenez son contrôle. Entrez dans le vaisseau et refermez la porte. Utilisez la valve d'oxygène et enlevez le casque. Prenez le contrôle de Leslie. Allez sur la gauche du monolithe, utilisez la carte de crédit dans la fente et attendez qu'un jeton tombe. Allez sur la droite et entrez dans le bâtiment. Utilisez le jeton sur la boite à fusibles, prenez le fusible grillé, utilisez le fusible fonctionnel et refermez-la. Fermez la porte qui donne sur l'extérieur, ouvrez la porte du foyer et entrez. Prenez le bout de scotch sur l'armoire et ouvrez-la. Prenez la lampe-torche. Allez vers le lit et enlevez les couvertures. Prenez le balai, allez sur la droite et prenez l'échelle. Ressortez, ouvrez la porte donnant sur l'extérieur et partez. Utilisez le balai sur le sable devant le refuge. Allez vers la droite jusqu'à l'énorme tête. Utilisez l'échelle sur la porte et poussez les boutons selon la combinaison notée à Kinshasa. La porte s'ouvre, prenez l'échelle et rendez-vous à la grande chambre. Allez vers la droite vers la seconde statue. Lisez les inscriptions et recopiez-les. Prenez le contrôle de Zak.

Utilisez le crayon sur les inscriptions se trouvant sur la statue, puis dessinez les inscriptions que Leslie vient de recopier sur Mars. Lorsque vous avez terminé, prenez le morceau de cristal. Passez par la porte et sortez du temple. Retournez à l'aéroport en traversant la jungle. Achetez un billet pour Londres et prenez l'avion. Sortez de l'aéroport pour retrouver Annie.

Donnez-lui le whisky, les pinces coupantes, le mât du drapeau, le parchemin et les deux morceaux de cristal. Prenez le contrôle d'Annie. Donnez le whisky à la sentinelle, puis éteignez l'interrupteur et coupez le grillage avec les pinces. Utilisez les deux morceaux de cristal et le mât sur l'autel ,de pierre, puis lisez le parchemin. Les morceaux vont se fondre en un cristal jaune. Prenez-le, allez le donner à Zak. Prenez son contrôle. Achetez un billet pour Miami et prenez l'avion. Une fois arrivé, achetez un billet pour le triangle des Bermudes et prenez l'avion.

Ils existent, Zak les a vus

Restez dans l'avion, le pilote vous donne un parachute, attendez encore. Vous vous retrouvez dans un vaisseau extraterrestre, notez les couleurs des boutons que le pilote utilise, vous en aurez besoin plus tard. Appuyez sur le bouton de la porte et un extra-terrestre viendra pour vous menez jusqu'au king. Il faut faire vite, lisez le résultat du Lotto à droite et notez numéro gagnant. Retournez jusqu'aux boutons de couleur et recomposez la séquence que vous avez noté auparavant. Maintenant, franchissez la ligne sur le sol et attendez.

Vous tombez, il est temps d'utiliser votre parachute. Une fois que vous êtes dans la mer, utilisez le kazoo pour appeler un dauphin. Utilisez le cristal bleu afin de prendre le contrôle du dauphin. Nagez entre deux eaux, vers la droite jusqu'aux algues qui recouvrent une pierre. Prenez les algues et vous verrez apparaître un objet brillant. Prenez-le, remontez à la surface et donnez-le à Zak. Prenez le contrôle de Zak. Attendez qu'un extra-terrestre arrive pour vous emmener dans son repaire.

Là, il vous fera subir un lavage de cerveau. Maintenant vous n'avez plus toute votre tête, mais cela reviendra. Une fois libéré, vous vous retrouvez devant la compagnie du téléphone. Montez chez vous et entrez dans la chambre. Soulevez le parquet (sous le tapis), utilisez la corde et descendez. Vous êtes dans le repaire des extraterrestres, allez à gauche jusqu'au placard et ouvrez-le. Récupérez tout ce que les extra-terrestres vous ont pris, puis retournez à la corde et remontez dans la chambre. Allez dans la boutique de Lou. Achetez un billet de loto et utilisez le chiffre découvert dans le vaisseau spatial. Sortez. Prenez le contrôle de Leslie.

Allez vers la première grande porte sur la gauche. Utilisez l'échelle sur le piédestal et tirez la sphère de cristal qui permet d'ouvrir la porte. Allez à la salle de controle (voir carte de Mars). Là, actionnez les deux interrupteurs jusqu'à ce que les jauges arrivent dans la partie verte, puis enlevez le casque. Allez dans la salle des cartes, lisez les inscriptions et notez-les. Prenez le contrôle de Zak.

Sortez et entrez dans la boutique, le tirage du loto a eu lieu, vous avez gagné 10 000 $! Sortez et dirigez-vous vers

le bus. Allez à l'aéroport, achetez un billet pour Miami et prenez l'avion. Achetez un billet pour le Caire et reprenez l'avion.

Le mystère de la pyramide

Au Caire, sortez et marchez jusqu'à la deuxième patte du sphinx. Utilisez le crayon jaune sur les inscriptions, puis dessinez les secondes inscriptions notées sur Mars. Une porte secrète s'ouvre, entrez. Allez jusqu'à la salle du panneau secret (voir la carte du sphinx). Attention à ne pas vous perdre et rencontrer le gardien du Sphinx ! Prenez le contrôle d'Annie. Rejoignez Zak. Lisez les hiéroglyphes et appuyez sur les boutons selon l'ordre qui vient de nous être donné. Prenez le contrôle de Zak. Utilisez le crayon sur la carte que nous avez dessiné au début du jeu. Lisez les inscriptions sur le mur et notez-les, donnez le briquet à Annie. Sortez du sphinx et retournez à l'aéroport. Achetez un billet pour Kinshasa et prenez l'avion.

Traversez la jungle jusqu'au village et entrez dans la hutte du shaman. Donnez-lui le cristal jaune pour qu'il vous montre comment s'en servir. Une fois dehors, utilisez le cristal jaune. Vous voyez la carte, cliquez sur l'emplacement de l'Égypte (à droite).

Vous êtes téléporté dans une chambre secrète dans la partie supérieure d'une pyramide. Allez sur la gauche et tirez le levier, sur le mur. Prenez le contrôle d'Annie. Sortez du sphinx et allez sur la gauche vers la pyramide. Entrez, vous êtes dans le noir, cherchez chercher et allumerz le flambeau. Passez la porte, marchez vers la gauche et cherchez les marches. Montez et vous retrouverez Zak, donnez-lui le briquet. Tirez le levier sur le mur. Prenez le contrôle de Zak. Allez au centre de la pièce et utilisez l'objet brillant sur le socle. Écartez-vous et utilisez le cristal jaune. Cliquez sur Lima (en bas à gauche). Vous êtes téléporté dans l'autre oeil de la tête de pierre. Prenez le candélabre, puis utilisez le cristal jaune et cliquez sur l'Égypte. Utilisez le candélabre sur l'objet brillant. Mettez la combinaison et le réservoir d'oxygène. Utilisez le scotch sur le bocal et mettez-le. Utilisez le cristal jaune sur la plaque. Cliquez sur la chambre du visage Martien.

Le secret de Mars

Une fois sur Mars, utilisez le crayon sur les inscriptions, puis dessinez le dernier plan noté dans le sphinx. Les trois portes s'ouvrent, allez vers la sortie (voir carte de Mars). Allez vers la gauche jusqu'au vaisseau. Prenez le contrôle de Mélissa. Mettez le casque, prenez la mini chaine et sortez. Prenez le contrôle de Zak. Entrez dans le vaisseau, refermez la porte, soulevez le bocal et le réservoir d'oxygène avant d'utiliser la valve à oxygène. Prenez le contrôle de Mélissa.

Marchez vers la tête, entrez dans la grande chambre et prenez la première porte. Allez vers le piédestal. Prenez le contrôle de Leslie. Quittez la salle des cartes et dirigez-vous vers la sortie du labyrinthe. Donnez la cassette et le bout de scotch à Mélissa. Utilisez l'échelle sur le piédestal. Prenez le contrôle de Melissa. Utilisez le bout de scotch sur la K7 et utilisez-la avec la mini chaine. Allumez le magnétophone, appuyez sur enregistrement et tirez la sphère. Allez vers la seconde porte, allumez le magnétophone, appuyez sur play et la porte s'ouvrira. Entrez, allez légèrement vers la droite. Entrez et prenez le Ankh. Ressortez, puis retournez dans la grande salle. Allez vers la troisième porte à gauche, allumez le magnétophone, appuyez sur play et la porte s'ouvrira. Entrez, cherchez une porte. Une fois que vous l'avez trouvée, entrez, utilisez Ankh dans la serrure et le champ dé force disparaîtra. Appuyez sur le bouton de la machine pour obtenir un message. Prenez la clef d'or, retournez dans la grande salle, allez vers la gauche et sortez. Retournez sur le terrain d'atterrissage et allez vers la gauche jusqu'au monolithe. Utilisez votre carte de crédit dans la fente pour obtenir un jeton. Prenez le contrôle de Leslie. Faites-la venir jusqu'au monolithe, prenez un jeton. Utilisez le jeton avec le tramway, prenez le contrôle de Melissa et faites la même chose.

Vous vous retrouvez devant la pyramide. Faites venir vos deux personnages jusqu'à l'entrée de la pyramide. Prenez le contrôle de Zak. Mettez le bocal à sushi, le réservoir d'oxygène. Ouvrez la porte et sortez du vaisseau. Rendez-vous au monolithe, utilisez la carte de crédit dans la fente pour obtenir un jeton. Rejoignez Leslie et Melissa devant l'entrée de la pyramide. Prenez le contrôle de Leslie. Utilisez le balai sur le tas de sable qui se trouve devant la porte. Prenez le contrôle de Zak. Utilisez l'épingle à cheveux (l'enseigne) pour ouvrir la porte. Entrez, cherchez une autre porte et entrez. Allez vers la gauche. Prenez le contrôle de Leslie. Entrez dans la pyramide. Entrez, marchez jusqu'aux pieds du sarcophage et poussez-les. Prenez le contrôle de Zak. Un passage secret s'est ouvert. Montez l'escalier. Prenez le contrôle de Melissa et faites-la rejoindre Zak en haut de l'escalier. Prenez le contrôle de Leslie. Écartez-vous du sarcophage. Prenez le contrôle de Melissa. Ouvrez la boîte avec la clef d'or et appuyez sur le bouton. Prenez le contrôle de Zak. Prenez le cristal blanc et utilisez le cristal jaune. Téléportez-vous en Égypte.

Enlevez votre équipement spatial et allez vers la machine. Utilisez les trois cristaux sur le candélabre. Allez vers la droite de la machine. Appuyez sur l'interrupteur. Prenez le contrôle d'Annie. Appuyez sur l'interrupteur. Et voilà ! il ne nous reste plus qu'à regarder l'amusante séquence finale.

FIN

Blood le 11 Juillet 2005, modifié d'après la soluce d'Alain Huyghues-Lacour pour Tilt

Alone in the Past - Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires respectifs.

Easter Eggs Zak McKracken

Imprimer la soluce

Sur Mars, essayez de prendre le bidon d'essence dans le placard de gauche du refuge, on vous dira que c'est pour un autre jeu, probablement pour la tronçonneuse de la cuisine de Maniac Mansion ?

Sur Mars, essayer d'écouter la k7 dans la mini-chaine, on vous dira que la musique vient du groupe de Razor, personnage de Maniac Mansion.

Dans la prison à Katmandou, une des affiches indique un avis de recherche pour une tentacule pourpre.

Après avoir payé sa facture, téléphonez de chez vous au numéro indiqué sur l'appareil à la compagnie du téléphone, l'alien vous répondra "allo, qui c'est, encore Edna ?" référence à Edna l'infirmière de MM.

Au bout d'un moment, vous devriez avoir des messages sur votre répondeur dont un de Ed de MM qui parle de venir vous chercher, vous et Sandy (?) pour aller à une démonstration de Monster Trucks.

Chez Lou et dans la base secrète des Aliens, vous verrez des posters en fonction de la version. MM et Indy.

Si vous utilisez le couteau à beurre pour creuser le trou de l'écureuil à deux têtes, il va devenir tordu. Vendez-le ensuite à Loui qui vous en donnera 1500$, croyant que c'est une oeuvre d'art !

Lorsque vous êtes dans la cellule, mettez rapidement le chapeau et les lunettes faux nez.

Essayez le cristal bleu avec l'écureuil à deux têtes.

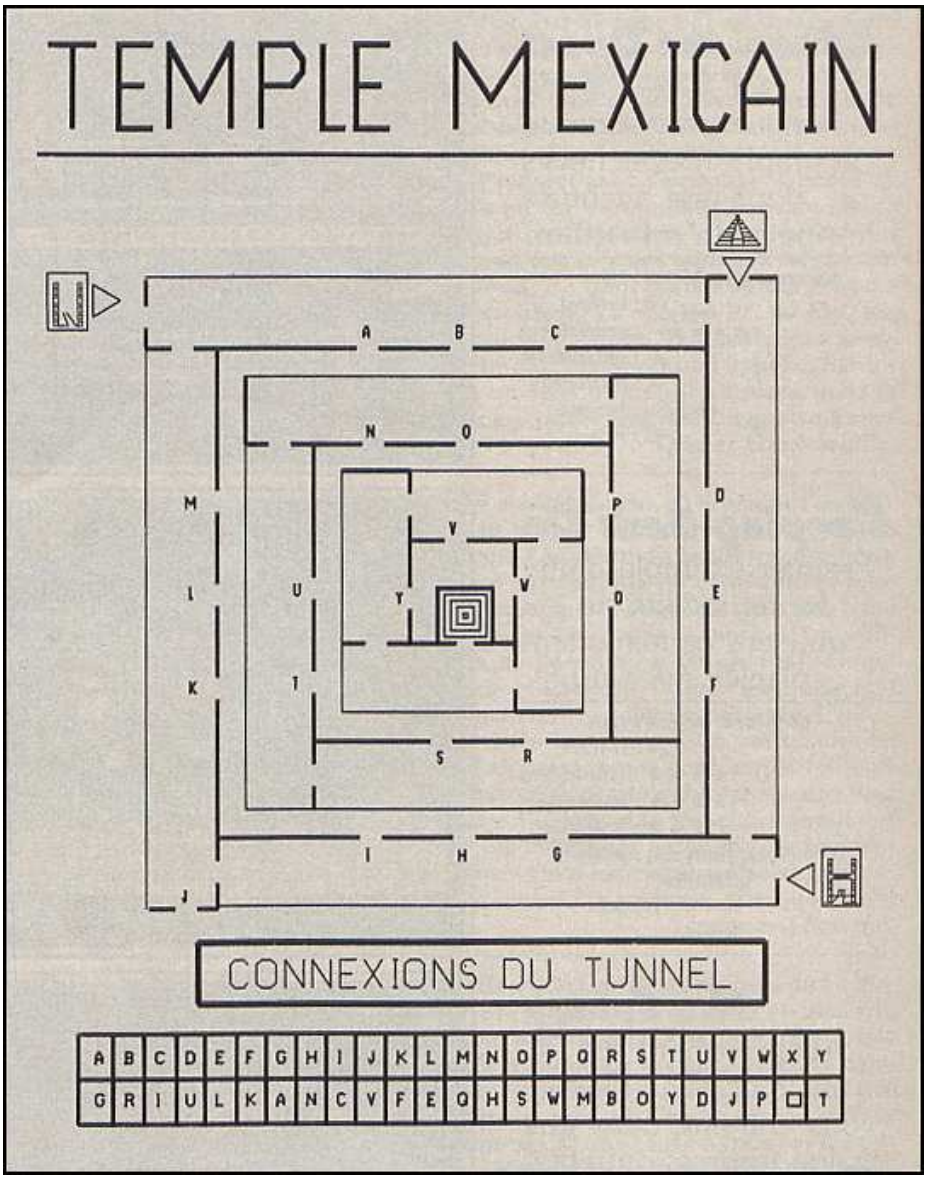
Utilisez le cristal bleu avec le Yak et machez vingt fois^^

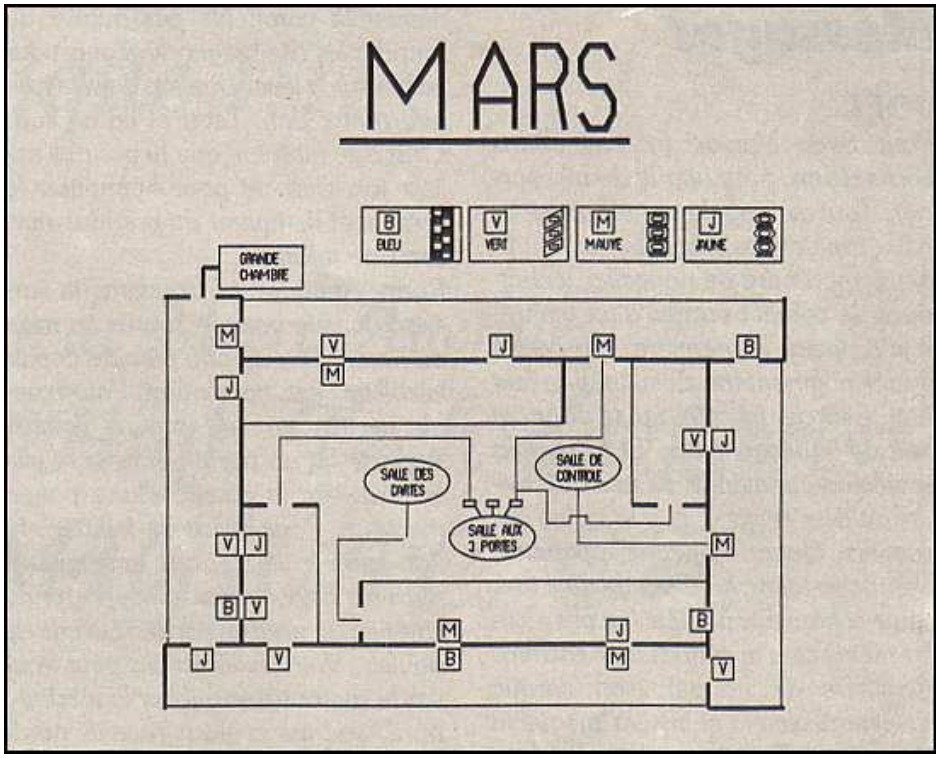
Blood le 12 Juillet 2005

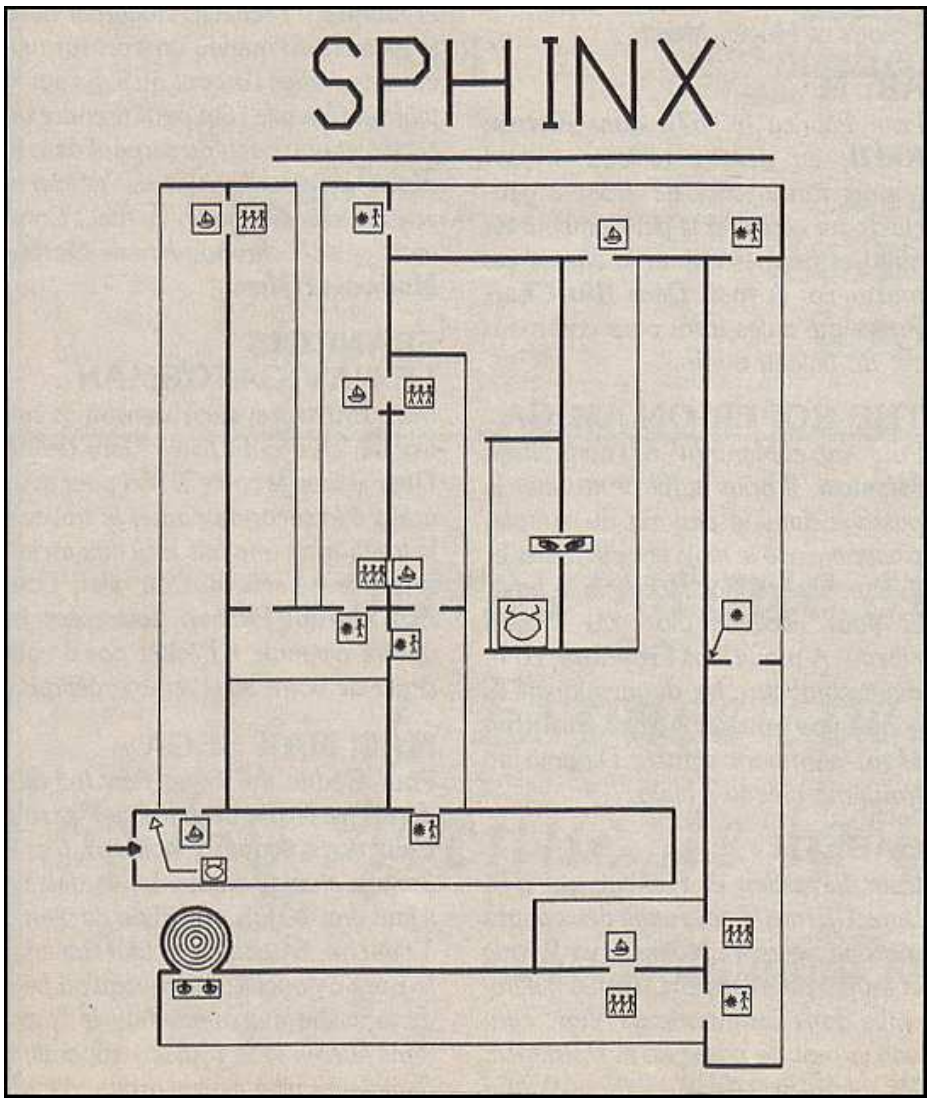
Alone in the Past - Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires respectifs.

Plans Zak McKracken

Imprimer la soluce







Blood le 14 Juillet 2005, plans issus de Tilt

Alone in the Past - Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires respectifs.