

Die *Electronic Adventurers* sind

Andreas Holzmann und
Jochen Rüttschlin

Dieses Heft enthält die Lösung zu dem *LucasArts* Spiel **Zak McKracken and the Alien Mindbenders**.

Version vom 23. Dezember 2001

© Electronic Adventurers 1990-2001

Alle Rechte (auch die der Übersetzung in andere Sprachen) vorbehalten. Kein Teil dieses Heftes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der Autoren reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Wir möchten darauf hinweisen, daß die in diesem Heft genannten Firmen-, Handels- und Markennamen sowie Produkt- bzw. Warenbezeichnungen in der Regel marken-, patent- oder warenzeichenrechtlichem Schutz unterliegen. Die fehlende Kennzeichnung sollte nicht zu der Annahme verleiten, daß sie von jedermann frei verwendet werden dürfen.

Wir folgen bei der Produktbezeichnung im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Obwohl wir versucht haben, so gründlich wie möglich zu sein, können wir eventuelle Fehler nicht grundsätzlich ausschließen. Daher kann weder eine Garantie noch eine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für eventuell verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen übernommen werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Satz: L^AT_EX 2_ε

Druckvorlage: erzeugt auf einem Hewlett-Packard Laserjet 4 L mit 300 DPI

Reproduktion: Fotokopierer

Vertrieb: Selbstverlag

Zak McKracken

Zak – San Francisco

Zak hat von seinem Boß den Auftrag bekommen in Seattle eine Story über ein zweiköpfiges Eichhörnchen und eine UFO-Sichtung vor 50 Jahren zu berichten. Achso, wer Zak ist? Zak heißt eigentlich Zachary McKracken und ist Reporter des „National Inquisitor“. Nun soll er also nach Seattle aufbrechen, nachdem er in der letzten Nacht so schlecht geschlafen hat. Allerlei seltsame Gestalten sind durch seine Träume gegeistert. Naja, jetzt macht er sich erst einmal für die Reise fertig. Er nimmt sein Goldfischglas mit Sushi darin¹, aus der Komodenschublade nimmt er die Telefonrechnung (über 1 138 \$, die noch bezahlt werden muß), aus dem Schreibtisch die Tröte und unter dem Schreibtisch holt er die CashCard (mit einem Guthaben von 12 250 \$) mithilfe des Tapeten-Fetzen (neben der Tür) hervor. Noch den Anrufbeantworter angestellt und ins Wohnzimmer gegangen.

Dort sind noch die Spuren einer vergangenen Fete sichtbar: Kissen fahren wild in der Gegend umher. Also erstmal das eine Kissen wieder an seinen alten Platz gelegt, dann den Fernseher einstecken. Bevor der Held nach Seattle fliegt, sollte er sich über das neuste aus aller Welt informieren. Die Fernbedienung für den Fernseher findet er unter dem linken Sitzkissen. Zak nimmt die Fernbedienung und schaltet damit den Fernseher ein (**Benutze Fernbedienung**). Es meldet sich Lori Amore, die Nachrichtensprecherin:

„Wir fahren fort mit der heutigen Top-Story über die Mars-Mission der Mädchen, nach dieser wichtigen Nachricht:“

„Hallo, ich bin Annie Larris von der Archäologischen Gesellschaft. Unsere Suche nach den Rätseln der Vergangenheit bringt eine bessere Zukunft. Aber wir brauchen Ihre Hilfe! Bitte geben Sie Artefakte in unserem Büro ab. Ich verspreche, daß nichts beschädigt wird. Vielen Dank für Ihre Mühe.“

„Irgendwie kommt mir diese Frau bekannt vor“, denkt sich Zak.

„Nun zum Mars und einem der Mädchen, das diese gefährliche Reise unternommen hat.“ – „Hallo!“ – „Melissa, warum sind Sie und Ihre Freundin Leslie zum Mars geflogen?“ – „Im Traum zeigte uns ein Außerirdischer, wie man aus einem Bus ein UFO baut.“² Wir wollten damit zum Mars fliegen und weitere Anweisungen abwarten. Also sind wir hier.“ – „Achso. Und haben Sie Ihre Anweisungen erhalten?“ – „Nein. bis jetzt haben wir kein intelligentes Leben gesehen. Aber wir werden warten! Hoppla! Ich sehe gerade, daß mein Sauerstoff beinahe alle ist. Ich muß gehen.“ – „Ok, Melissa. Vielen Dank und viel Glück! Wir fahren fort mit der heutigen Top-Story über die Dummheits-Epidemie, nach dieser ... nach der Story über die Dummheit-Epidemie. ...“³

Zak schaltet den Fernseher wieder aus. Aus der Küche nimmt er sich das Buttermesser von der Wand, den gelben Buntstift unter dem Spülbecken und aus dem Kühlschrank nimmt er das Ei mit; allerdings nicht vergessen: den Kühlschrank wieder schließen. Bevor er die Wohnung verläßt, nimmt er noch den Briefkastenschlüssel (kleiner Schlüssel) neben der Tür mit.

In dem Laden in der 14th Avenue kauft unser Held erst einmal ein: den Golfschläger (75 \$), den Taucheranzug (145 \$), den Werkzeugkasten (45 \$) (beinhaltet einen Schraubenschlüssel, ein Seil, Dichtungsband und eine Drahtschere), den Hut (15 \$), die Nasenbrille (3 \$) und eine Gitarre (139 \$). Bei dem Schlüsseldienst in der gleichen Straße nimmt

¹ Dem Tip aus Handbuch folgenden, nehmen wir alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist; in unserem Fall allerdings nur das, was wir im folgenden Spielgeschehen auch noch brauchen werden. Es ist daher im ersten Augenblick nicht immer einleuchtend, warum manche Gegenstände mitgenommen werden müssen, es erspart aber später unnötige Wege, wenn man feststellt, daß man den Gegenstand von da-und-da hier doch recht gut gebrauchen könnte.

² Siehe auch den Artikel „Ich verwandelte einen Camping-Bus in ein Raumschiff“ auf Seite 7 in der Ausgabe von *Das Nachtecho*.

³ Siehe auch den entsprechenden Artikel auf Seite 2 in der Ausgabe von *Das Nachtecho*.

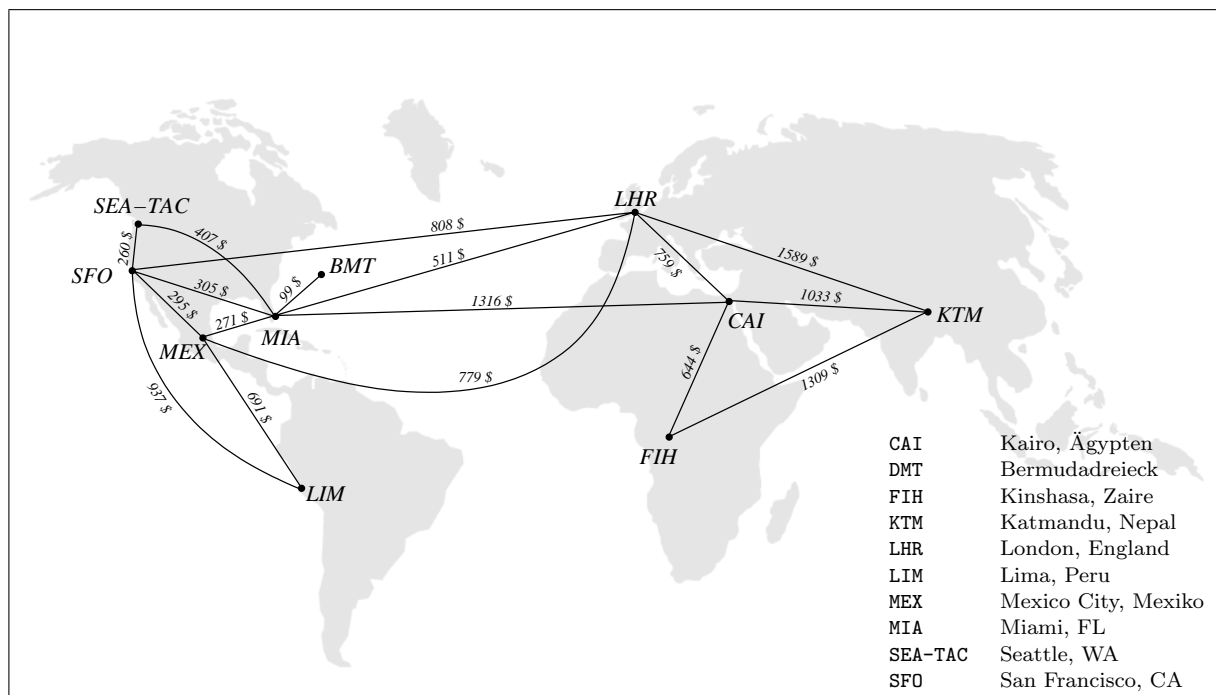


Abbildung 1: Die Flugstrecken mit den Ticketpreisen.

sich Zak auch noch das Haarnadel-Schild mit, das er mit der Drahtschere loskneift. Dann geht es zu der Telefongesellschaft in der 13th Avenue, wo Zak seine Telefonrechnung zahlen will.

Hier kann man nun die Telefonrechnung direkt mit der Cashcard bezahlen, oder aber (die elegantere Lösung) sich mit Hut und Nasenbrille wie der Vertreter verkleiden und die Rechnung am Computer selbst „bezahlen“ (dieser läßt Zak dann unbehelligt an den Computer, weil er denkt, Zak sei einer von „Ihnen“). Bei dieser Gelegenheit erinnert er sich an den Traum vom Anfang des Spiels, in dem Zak ein Mann mit ebendiesem Aussehen erschienen ist. Schnell fertigt Zak eine Skizze der Karte aus dem Traum an (**Benutze gleben Buntstift mit Tapeten-Fetzen**). Beim Hinausgehen nehmen wir die Bewerbung am Ausgang mit und füllen sie mit dem gelben Stift aus, um Mitglied im „King Fan Club“ zu werden.

Nun geht Zak zurück zu seiner Wohnung und öffnet mit dem Schlüssel den Briefkasten. Nur noch das Formular einwerfen und den Kasten wieder schließen.

Beim Bäcker nebenan lassen wir uns nicht abwimmeln und läuten drei mal, bis er schließlich das trockene Brot aus dem Fenster wirft. Mit dem Brot geht es wieder in die Wohnung. Zak will es mit Hilfe des Müllschluckers⁴ in Krümmel zermalen. Schnell ist mit dem Schraubenschlüssel aus dem Werkzeugkasten das Abflußrohr unter dem Spülbecken demontiert. Nun das Brot in die Spüle legen und den Müllzerkleinerer einschalten (**Schalt ein Schalter**). Wir erhalten feinste Brotkrumen. Dann den Müll-

zerkleinerer abgestellt, das Rohr wieder repariert und den Schrank geschlossen. Sushi will Zak auf seine Reise nicht mitnehmen und so deponiert er sie im Spülbecken (**Benutze Sushi in Glas mit Spüle**); zurück bleibt das leere Goldfischglas.. Dann geht es zum Bus, der uns an den Flughafen bringen soll (bevor man geht, kann man noch den Anrufbeantworter abhören; da aber eh immer nur die Mutter mit Belanglosigkeiten anruft, kann man sich das auch sparen).

Da der Busfahrer schläft, müssen wir ihn erst einmal wecken. Dazu klopft Zak entweder mit dem Golfschläger an den Bus oder er benutzt vor dem Bus die Tröte. Dann wird an dem CashCard-Leser gezahlt (**Benutze CashCard mit CashCard-Leser**; die Fahrt kostet 8 \$) und ab geht es zum Flughafen.

Dort braucht unser Held den Ticketautomaten nicht zu benutzen, da er bereits ein Ticket nach Seattle hat. Er kauft lediglich bei dem Anhänger ein Buch⁵ des großen Meisters aus Nepal (dem Anhänger einfach die ChashCard geben; es kostet 42 \$) und geht dann gleich zu den Flugzeugen.

Im Flugzeug ärgern wir ein bißchen die Stewardesse⁶, besser gesagt wir „beschäftigen“ sie eine Weile, damit wir in Ruhe das Flugzeug untersuchen können. Nachdem Zak sein Essen (Erdnüsse) bekommen hat, geht er (nach links) auf die Toilette, nimmt

⁴ Siehe Hinweis auf Seite 6 links unten in der Ausgabe des *Das Nachtecho*.

⁵ Es ist das auf Seite 8 im *Das Nachtecho* erwähnte Buch.

⁶ Das regen auch die hilfreichen Tips aus dem Handbuch an, so wie der Artikel über des „Jet Lag“ auf Seite 6 im „Nachtecho“.

das Toilettenpapier und steckt es in das Waschbecken (Spüle). Den Wasserhahn noch aufdrehen (**Schalt ein Wasserhahn**) und dann mit der Glocke die Stewardess rufen. Dann nichts wie weg vor zur Mikrowelle. Diese aufmachen, Ei reinlegen, Mikrowelle wieder zu und anschalten.⁷ Dann kann man das Kissen vom ersten Stuhl mitnehmen. Dabei fällt ein Feuerzeug heraus (einstecken).⁸ Hat Zak diese beiden Gegenstände, beginnt er die Gepäckfächer von vorne her aufzumachen⁹. Im letzten findet er eine Sauerstoffflasche, die er mitnimmt. Dann kann man den Flug mit einem Druck auf **[Esc]** abbrechen.

Zak – Seattle

In Seattle angekommen geht es raus aus dem Flughafen ins Grüne. Von hier aus hat Zak einen wunderschönen Blick auf den Mt. Rainier. Hier soll er nun eine Story finden. Als den losen Dreck an der Felswand etwas genauer untersuchen will, greift ihn das zweiköpfige Eichhörnchen an. So geht das nicht. Er muß es verscheuchen. Dazu gibt er ihm die Erdnüsse aus dem Flugzeug. Das Eichhörnchen nimmt sie und verschwindet. Nun kann Zak mit dem Schraubenschlüssel (oder dem großen Ast vom Baum; den auf jedenfall mitnehmen) den losen Dreck entfernen. Es kommt ein Höhleneingang zum Vorschein.

In der Höhle ist es allerdings dunkel. Mit dem Feuerzeug kann man sich kurze Zeit orientieren (bis dieses zu heiß wird). Dann holt sich Zak mit dem Golfschläger (oder dem Ast) das alte Vogelnest von der Höhlenwand und legt es in die Feuergrube.¹⁰ Nun noch den Ast dazulegen und das ganze anzünden. Ahh!. Licht. Das zweiköpfige Eichhörnchen bleibt in seinem Nest unbeachtet und man wendet sich den seltsamen Zeichnung an der rechten Wand zu. Sie scheint unvollendet zu sein (**Lies Seltsame Zeichnung**) und so verbindet Zak mit dem gelben Stift die einzelnen Punkte ... eine Ankh-Tür öffnet sich.

In dem sich anschließenden Raum findet man einen blauen Kristall auf einem Sockel. An dem Sockel befindet sich ein Sensor, der dem von Zaks Fernseher recht ähnlich sieht. Zak benutzt also seine Fernbedienung und die Klammer um den blauen Kristall öffnet sich. Zak nimmt ihn (dabei wird es dunkel) und stellt dabei fest, daß es sich wohl um ein Artefakt handelt. Es geht zurück nach San Francisco.

Zak – San Francisco

Zak hat sich an den Fernsehauftritt von Annie Laris erinnert, die Artefakte sucht. Zu ihr geht er jetzt (14th Avenue, mittlere Tür; siehe auch das Schild an der Tür) und wirft den blauen Kristall in den Briefkastenschlitz. Nach kurzem Warten öffnet uns Annie. Sie erzählt uns, daß auch sie seltsame Träume



Abbildung 2: Die Höhle in Seattle.

gehabt hat, wie auch ihre Freundinnen Leslie und Melissa. Sie zeigt Zak einen Plan von einer Maschine, mit der die außerirdische Maschinerie vernichtet werden muß. Der blaue Kristall ist ein Teil der Maschine. Annie hat ebenfalls einen Teil der Maschine (gelbe Glasscherbe), den sie Zak zusammen mit dem blauen Kristall überreicht.¹¹ Die vier Personen können ihr Wissen durch ihre Träume übertragen. Daher kann ab jetzt zwischen Zak, Annie, Melissa und Leslie über den neuen Menüpunkt **Wechsle** hin- und hergeschaltet werden.

Zak gibt Annie das Buch, welches er am Flughafen gekauft hat. Dann geht er schnell zu seiner Wohnung und findet im Briefkasten die angeforderte King-Fan-Club-Karte (mitnehmen). Vor dem Bus trifft er Annie, nachdem diese ihre CashCard (Kontostand: 5 404 \$) unter der Unterlage auf dem Schreibtisch mitgenommen hat, und die beiden besteigen gemeinsam den Bus.¹² Am Flughafen nimmt Zak ein Ticket nach London und Annie eins nach Miami.

Annie – Miami, London

In Miami gibt Annie dem Penner das Buch, worauf dieser einen neuen Sinn des Lebens findet und ihr das Buch und einen Whisky zurückgibt. Annie fliegt weiter nach London, wo sie Zak das Buch wiedergibt und dieser nach Kathmandu in Nepal fliegt.

⁷ Auch diesen Hinweis kann man dem „Nachtecho“ entnehmen (siehe Seite 2: „Mordanschlag auf Eltern mit 36 Eiern“).

⁸ Die Idee, das Flugzeug auf verlorene Gegenstände zu untersuchen, kann man ebenfalls dem Artikel über das „Jet Lag“ entnehmen.

⁹ Hier müssen wirklich die Fächer der Reihe nach geöffnet werden, da sonst das letzte Fach nicht den gewünschten Inhalt hat.

¹⁰ Um die Feuergrube und das Vogelnest im Dunkeln zu finden, fährt man am Besten unter Verwendung von Was ist ein wenig auf dem Bildschirm herum bis die gesuchten Gegenstände erscheinen (siehe auch Abbildung 2)

¹¹ Annie bemerkt noch, daß, wenn der gelbe Kristall ganz wäre, er zu den Mädchen auf den Mars könnte; er braucht dafür aber einen Raumanzug.

¹² Annie kann den Busfahrer ja nicht wecken. Daher öffnet Zak die Tür (mit dem Golfschläger oder der Tröte) und beide betreten nacheinander den Bus; dann zahlen beide (nacheinander) und die Fahrt geht los.

Zak – Kathmandu

In Kathmandu angekommen, geht er zu dem Haus des Gurus. Um sich Einlaß zu verschaffen, zeigt er dem Wächter das Buch des Meisters und kann somit ungehindert in die Räume des großen Gurus gelangen. Dieser stellt an Zak allerdings ein schlechtes Karma fest, so daß unser Held noch einige Zeit warten muß, bis dieses verflogen ist (einfach eine Weile im Raum stehen bleiben). Danach unterrichtet er uns in dem Gebrauch des blauen Kristalls. Mit ihm kann man in den Körper von Tieren schlüpfen. Bevor wir nun Kathmandu verlassen, legen wir noch an dem Strohballen ganz rechts Feuer. Der Polizeichef geht dieses Löschen, während wir ungehindert die Fahne vor der Amtsstube mitnehmen können. Mit dem „Urtier“ kommt Zak wieder zum Flughafen (Cheque-Karte an dem Vieh benutzen).

Als Zak, während er auf das Verschwinden seines schlechten Karmas wartete, dem Guru einen Golfschläger geben wollte, hat dieser uns an einen Freund verwiesen, der auch auf einer Postkarte im Vorzimmer des Gurus zu sehen war. Also fliegen wir jetzt nach Kinshasa zu diesem Freund – Shaham.

Zak – Kinshasa

(Der Urwald muß fünf mal durchquert werden, bis man ans Ziel kommt, d.h. man muß durch fünf Räume gehen. Dabei ist es egal welche Ausgänge man benutzt, man darf nur nicht durch den selben Weg hinaus, durch den man hineingekommen ist, da sonst der Raum als nicht durchquert zählt).

Bei den Hütten des Afrikanerdorfes angekommen, gehen wir in die Hütte des Doktors. Ihm geben wir den Golfschläger, worauf der uns einen Tanz zeigt, mit dem man Türen öffnen kann (hier die Kombination merken, mit der die drei Afrikaner ihre Kniebeugen am Schluß des Tanzes machen).

Melissa, Leslie – Mars

Melissa. Mit ihr geht man als erstes in das Raumschiff und nimmt die beiden Cheque-Karten und die Sicherung aus dem Handschuhfach. Weiter nimmt sie noch den Kassettenrecorder und das Dat-Tape aus dem Autoradio mit.

Wieder draußen gibt sie Leslie deren Cheque-Karte und die Sicherung. Leslie geht dann erst einmal an den Fahrkartenschalter der Tram-Bahn und löst zwei Tickets.

Mit diesen Tickets öffnet sie dann in der Schleusenkammer des Unterkunfts-komplexes die Metallplatte rechts neben der Tür. Die kaputte Sicherung wird herausgenommen und die neue eingesetzt. Nun läßt sich die Außentür schließen und die Innentür öffnen (Man sollte immer darauf achten,

daß die Kammer auch wirklich ihre Schleusenfunktion erfüllt, d.h. daß man, wenn man von draußen kommt, erst die Außentür schließt bevor man die Wohnraumtür öffnet und daß, wenn man von Innen raus will, zuerst die Wohnraumtür schließt, bevor man die Außentür öffnet, da sonst der Luftdruck im Wohnraum verloren geht und man nicht mehr ohne Helm sich darin aufhalten kann. Denn überall, wo man den Helm abnehmen kann, wird dessen Sauerstoffvorrat nicht angezapft, und man braucht sich nicht um diesen zu kümmern).

Im Wohnraum nimmt Leslie den Alien-Besen, der in dem unteren Bett liegt (**pickup covers**; warten bis Leslie sich beruhigt hat; **pickup broom alien**. Den Besen kann nur Leslie nehmen, da Melissa Angst vor dem Teil hat) und die Leiter rechts in der Ecke. Der linke Spind ist ohne Bedeutung. Um den rechten zu öffnen, muß man erst das gelbe Klebeband wegnehmen. Dann die im Schrank befindliche Taschenlampe mitnehmen. Danach geht es wieder raus zu Melissa und mit ihr zu dem großen Stein-Gesicht (ganz rechts). Hier stellt Leslie die Leiter an die Tür und drückt die Knöpfe in der Kombination, die die drei Afrikaner Zak gezeigt haben. Nachdem sich die Tür geöffnet hat, die Leiter wieder einstecken und in die große Halle gehen.

Hier übergibt Leslie die Leiter und das gelbe Klebeband an Melissa, die erst einmal mit dem Klebeband die Aufnahmesperre an dem Dat-Tape überklebt und dann das Tape in ihren „Getto-Blaster“ einlegt. Sie geht weiter zur ersten großen Tür. Vor der Tür stellt sie die Leiter an den Ständer der blauen Glaskugel und klettern hoch. Oben schaltet sie ihren Kassettenrecorder auf Aufnahme (**turn on boom box; record**) und versucht dann die blaue Kugel zu nehmen. Die Tür öffnet sich mit Getöse (wird alles auf Band aufgezeichnet). Nachdem sie auf ist, schaltet Melissa ihren Rekorder wieder ab (nur Melissa kann die Kassetten-Rekorder-Aktionen durchführen, da es ihr Rekorder ist und Leslie ihn nicht nehmen kann).

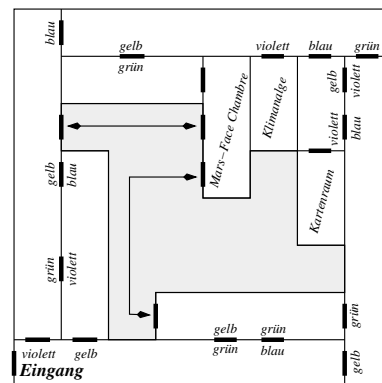


Abbildung 3: **Mars-Face**. Das Labyrinth nach der ersten Tür in der Halle. Die Farbbezeichnungen geben die Türmrahmenfarbe an.

Nun geht's weiter mit Leslie. Sie schaltet ihre Taschenlampe ein und geht in das eben geöffnete Labyrinth hinein (siehe Abbildung 3 auf der gegenüberliegenden Seite). In dem Raum mit der Klima-Anlage schiebt Leslie die beiden Knöpfe hoch (in diesem Raum kann nur Leslie agieren, da Melissa Höhenangst hat). Sobald die beiden Anzeigen auf grün stehen, kann im gesamten Komplex des Stein-Gesichts der Helm abgenommen werden (auch Melissa im großen Zimmer kann das, es wurde ja der Luftdruck und die Temperatur mit der Anlage geregelt) und Sauerstoff gespart werden. Leslie geht weiter in den Kartenraum. Hier findet sie eine Zeichnung der antiken Erde und wieder seltsame Zeichen. Diese Zeichen prägt sie sich ein unter dem Stichwort „Sphinx-Zeichen“ ein. Dann geht es wieder raus aus dem Labyrinth. Draußen übergibt sie Melissa die Taschenlampe.

Weiter geht's dann auch mit Melissa. Sie geht zur zweiten großen Tür. Hier ist leider die blaue Glaskugel zum öffnen der Tür zerbrochen. Allerdings läßt sie sich trotzdem öffnen, und zwar mit der Tonbandaufnahme. Einfach das Band vor der Tür abspielen (turn on boom box; play). Im Innern findet das Mädchen einen Ankh-Schlüssel. Ihn mitnehmen und zur dritten großen Tür gehen.

Auf dem Weg zu dieser kommt Melissa an einer großen Statue mit seltsamen Zeichen vorbei. Diese Zeichen prägt sie sich als die „Statuen-Zeichen“ ein. Die dritte große Tür kann entweder mit dem Tonband geöffnet werden, oder indem man die Glaskugel bewegt. Hinter dieser Tür findet man eine Maschine, die von einem Kraftfeld geschützt wird. Das Kraftfeld läßt sich einfach mit dem Ankh-Schlüssel ausschalten. Dann drückt Melissa den Knopf der Maschine. Eine Projektion setzt ein: ein Außerirdischer der Rasse der *Skolarian* erzählt, daß sie schon seit Jahrmillionen die Schutzengel der Menschen seien. Daß jetzt aber die *Caponians* die Erde mit ihren Maschinen verdummen wollen. Um die Erde jetzt zu retten, haben die Skolarians Zak und den drei Mädchen die Träume geschickt, damit sie die Aufgabe der Rettung übernehmen. Bevor Melissa den Raum verläßt, nimmt sie die beiden Schlüssel an der Wand mit. Der große zerfällt allerdings, so daß sie nur den kleinen goldenen mitnimmt.

Danach verlassen beide den Komplex (nicht vergessen die Helme wieder Leslie befreit mit dem Besen das Solarfeld vom Sand. Dann warten beide in ihrem Raumschiff (Tür schließen, Helme abnehmen und diese am Sauerstofftank auffüllen).

Zak – Kairo, Miami

Auf der Erde fliegt Zak von Kinshasa nach Kairo, von da weiter nach Miami und Mexiko.

Zak – Mexiko

(In Mexiko muß der Jungel vier mal durchquert werden; siehe oben Kinshasa.) Aus der Maya Pyramide holt sich Zak dann die zweite gelbe Glasscherbe (siehe Abbildung 4). Mit dem gelben Stift muß man die seltsamen Zeichen nach Art der „Statuen-Zeichen“ (→ Mars) vervollständigen. Danach fliegt man weiter nach Lima.

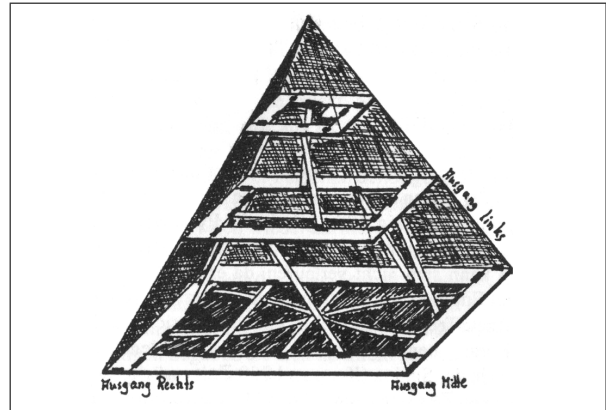


Abbildung 4: Mexiko – Die Maya-Pyramide. Ganz oben in dem kleinen Raum findet man die gelbe Kristallscherbe.

Zak – Lima

Dort schlagen wir uns drei mal durch den Urwald und kommen an eine Waldlichtung. Hier legen wir die Brotkrümel auf den Fütterisch und warten bis der Vogel erscheint. Dann benutzen wir den blauen Kristall auf ihn. Im Körper des Vogels fliegt Zak zu der riesigen Steinfigur, dort in deren linkes Auge. Der Vogel nimmt die Pergamentrolle und fliegt zu dem Körper unseres Helden zurück. Bevor wir zu Zak zurückschalten, übergibt der Vogel die Pergamentrolle an diesen. Doch jetzt nichts wie weg, da bald einer der Außerirdischen auftaucht, um mir die „artifacts“ abzunehmen (taucht jedesmal auf, wenn der blaue Kristall benutzt wird).

Zak – Mexiko

Von Lima wieder nach Mexiko, von da nach London.

Zak, Annie – London

Hier treffen wir auch Annie wieder, die den netten Wachebeamten mit einem Whisky besticht (geht nur mit Annie, da die Wache von Zak nichts haben will). Nachdem dieser dann besoffen in der Ecke liegt, kann man den Strom für den Zaun abschalten (den

Schalter hierfür findet man im Wachhäuschen). Mit dem Seitenschneider schneidet Zak ein Loch in den Zaun und beide gehen zu dem Steinkreis. Hier steckt Zak die Fahne aus Kathmandu in den Altar und legt die beiden gelben Kristallscherben auf den Altar. Er übergibt Annie den gelben Stift (braucht sie später) und die Pergamentrolle (sie ist in alten Dingen bewanderter als Zak; er kann die „scroll“ nicht lesen). Diese ließt sie dann vor, und der dadurch erzeugte Blitz schmelzt den Kristall zusammen.

Zak – Kairo, Kathmandu

Mit dem Kristall fliegt Zak über Kairo nach Kathmandu und lernt von Shaham, dem afrikanischen Doktor, den gelben Teleportations-Kristall zu nutzen: Man kann den Stein von überall aus benutzen, kann sich aber nur an einen Platz auf der Karte teleportieren, an dem sich eine Teleportationsplatte befindet.

Annie – Kairo

Annie fliegt ebenfalls nach Kairo und öffnet die Sphinx, indem sie mit dem gelben Stift die seltsamen Zeichen wie die „Sphinx-Zeichen“ (→ Mars) vervollständigt. Im Innern (siehe Abbildung 5) geht sie in den Raum mit den Knöpfen und liest die Inschrift darüber (kann wiederum nur Annie, genauso wie die Inschrift am Eingang der Sphinx). Sie drückt die in der Inschrift erwähnte Kombination. Zum Vorschein kommt ein Gemälde vom Mars, das sie unbedingt in Zaks Karte eintragen muß. Darauf schaut sie sich noch die seltsamen Zeichen in dem Gemälde an, merkt sie sich als „Mars-Chambre-Zeichen“ und verläßt die Sphinx.

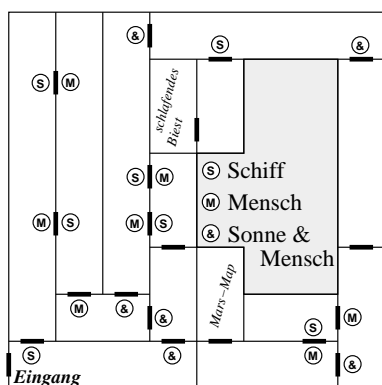


Abbildung 5: **Kairo – Die Sphinx** und ihr Innenleben. Die Kreis-Bezeichnungen geben die Symbole über den Türen an.

Zak probiert nun den gelben Teleportationsstein aus und teleportiert sich an alle Stellen, die auf der Karte möglich sind – die Namen der Orte erscheinen

dann auf der Karte. Bis auf einen Punkt – Atlantis. Dort kann Zak nicht hin, da die Teleportationsplatte defekt ist (sieht man später) – also zuerst in die Mt. Rainier Cave, dann in die Peruvian eye cave (hier nehmen wir das Oberteil der Maschine mit) und schließlich in die Mayan Pyramid.

Zak – Miami

Aus der Pyramide laufen wir zum Flughafen und fliegen nach Miami, von dort aus ins Bermuda-Dreieck. Während dem Flug steigen wir mit dem uns anvertrauten Fallschirm aus (use parachute). Aber nicht zu lange warten, da das Flugzeug sonst in den Fangstrahl der Außerirdischen gelangt und man zu deren Raumstation kommt. Dort hätte man mehrere Möglichkeiten:

1. Man verläßt, nachdem der Pilot die Kombination in das Schaltpult eingegeben hat, mit ihm die Raumstation und landet dann wieder unverrichteter Dinge in Miami.
2. Man wartet bis der Pilot verschwunden ist und teleportiert sich mit der gemerkten Kombination in den Himmel (gleich Fallschirm öffnen und dann wie unten weitermachen).
3. Man wartet bis der Pilot weg ist und klingelt dann an der Tür. Die Außerirdischen nehmen einen dann in Empfang. Mit der Gitarre oder der „King Fan Club“-Karte kommt man wieder raus. Geht man allerdings hier ein Stückchen nach rechts, so sieht man die richtigen Lotto-Zahlen für den nächsten Tag. Man kann sie sich notieren und in dem Laden in San Francisco einen Lotto-Schein kaufen. Wenn man nun in eine andere Stadt fliegt und dann wieder nach San Francisco zurückkommt, kann man das gewonnene Geld in dem Laden abholen. Jetzt kann man entweder die von dem Außerirdischen eingegebene Kombination nutzen (man landet in der eigenen Wohnung, nicht ratsam) oder man nimmt die vom Piloten gemerkte Kombination (da dann auch gleich Fallschirm öffnen).

Auf jedenfall muß Zak sich nachher an einem Fallschirm in Richtung Wasser befinden. In diesem landet er dann auch und kann sich mit dem Kissen aus dem Flugzeug prima über Wasser halten. Den Delphin im Hintergrund lockt Zak mit der Mundharmonika an und benutzt dann den blauen Stein auf diesen. Als Delphin taucht unser Held nach Atlantis runter. Hier sieht man dann auch die kaputte Teleportationsplatte. Der Delphin schwimmt ganz nach rechts und frißt das Seegemüse, das vor einigen Steinen steht. Dahinter befindet sich das Unterteil der Maschine, die es zu bauen gilt. Also wieder auftauchen, das Maschinenteil Zak geben, auf Zak zurückschalten und mit diesem sich zur Egyptian

Pyramide teleportieren (mit gelbem Kristall) bevor der Außerirdische wieder auftaucht und die „artifacts“ haben will.

Zak – Kairo

In dem eben angelangten Raum bewegt Zak den Schalter an der linken Wand. Eine Treppe wird sichtbar. Annie, immer noch in Kairo, geht in die Pyramide auf der linken Seite der Wüste, geht durch die dunklen Gänge (man kann sich nicht verlaufen, da es nur Gänge mit einem Ein- und Ausgang sind) und benutzt die von Zak geöffnete Treppe hoch zu ihm. Hier läßt sie sich von Zak die Karte geben und vervollständigt sie nach dem Gesehenen in der Sphinx (Karte und Stift Zak zurückgeben). Nun kann Zak sich auch auf den Mars teleportieren und dort das letzte Stück für die Maschine holen. Doch zuvor zieht er noch den Taucheranzug an (→ Raumanzug).

Zak, Melissa, Leslie – Mars

In die Mars-Pyramide kann sich Zak nicht teleportieren, da auch dort die Platte kaputt ist (sieht man später). Also geht es in das Mars-Face-Chambre (siehe Abbildung 3 auf Seite 4).

Von hier aus gehen wir in die große Halle (die drei Türen öffnet man, indem Zak die seltsamen Zeichen so vervollständigt, wie es die „Mars-Chambre-Zeichen“ aus der Sphinx zeigen), wo Zak, bevor er diesen Raum verläßt, die Sauerstoffmaske (für 15 Minuten Sauerstoff) und das Fischglas anzieht; das Fischglas muß noch mit dem Klebeband aus der Werkzeugkiste abgedichtet werden).

Vor dem Raumschiff trifft Zak dann auch Melissa und Leslie (die beiden haben inzwischen ihre Helme aufgesetzt und das Fahrzeug verlassen. (Anm.: Dies sollte man tun, während Zak noch in der Halle ist, damit dies nicht von der „Sauerstoff-Zeit“ Zaks abgeht)). Zu dritt fahren sie mit der Tram-Bahn zur Pyramide (**use token with tram**) (Zak kauft sich vorher noch ein Ticket) Um die Tram-Bahn in 15 sec. zu besteigen, sollten alle drei Personen direkt vor der Bahn stehen, bevor die erste Person einsteigt.

An der Pyramide fegt Leslie erst einmal den Eingang und das Schlüsselloch frei, in welches Zak dann das „bobby pin sign“ steckt (als Ersatz für den großen zerfallenen Schlüssel aus dem letzten Raum des Stein-Gesichts). Zu dritt betreten sie die Räumlichkeiten.

Im zweiten Raum befindet sich ein Steinsockel, den Leslie zur Seite schiebt (muß dort stehen bleiben, weil sonst der Stein wieder zurück rutscht). Durch diese Aktion wurde eine Treppe freigelegt, die Zak und Melissa hinaufsteigen. Oben angekommen

läßt unten Leslie den Stein wieder zurückrutschen, damit Zak und Melissa in dem oberen Raum sich bewegen können. dort Schließt Melissa mit dem goldenen Schlüssel das Goldkästchen rechts an der Wand auf, während Zak schon in Position vor der Maschine mit dem weißen Kristall geht. Nachdem Melissa nun das Kästchen geöffnet hat, wird ein Schalter sichtbar, den sie drückt. Sobald die Maschine, vor der Zak steht, nun aus ist (hält nur eine gewisse Zeit an, wenn der Kristall nicht entnommen wird; deshalb werden auch zwei Personen benötigt), nimmt dieser den weißen Kristall. Das letzte Bauteil ist gefunden. Zak teleportiert sich wieder zurück auf die Erde (Kairo) und legt dort erstmal seine „Mars-Kleidung“ wieder ab.

Melissa geht auf die linke Seite des Raumes, Leslie bewegt dann den Steinsockel und Melissa kann zusammen mit ihrer Freundin die Mars-Pyramide verlassen. Zusammen begeben sie sich zu ihrem Raumschiff. Zuvor holt eine der beiden noch die Sicherung aus dem Sicherungskasten im Schleusenraum des Unterkunftgebäudes. Diese Sicherung wird wieder im Handschuhfach des Raumschiffs eingesetzt, die Tür geschlossen und die Hebel bedient. In zwei Monaten landen beide wieder auf der Erde. Ihr Teil der Aufgabe ist erledigt.

Zak, Annie – Kairo

Auf der Erde muß jetzt nur noch die Maschine zusammengebaut werden. Das „glühende Objekt“ aus Atlantis wird auf den Sockel in der Mitte des Raumes gestellt. Auf das Unterteil kommt das Oberteil aus der Peruvian eye cave und in dieses Oberteil die drei Kristalle: der gelbe, der blaue und der weiße. Jetzt muß nur noch der Strom eingeschaltet werden. Annie geht an den linken Schalter und legt ihn um, und Zak geht an den rechten und betätigt diesen. Alles funktioniert, die Erde ist gerettet und alle sind glücklich.

