

Zak McKracken



Das Spiel

Es ist 1987, und Zak, das alte Trottelgesicht, ist der einzige, der seinen Verstand noch gebrauchen kann. Außerirdische haben nämlich eine Dummheits-Maschine gebaut, die langsam jedermanns IQ killt. Und Zak, der sonst für sein Revolverblatt über vegetarische Vampire und fleischfressenden Blumenkohl berichtet, darf sich aufmachen, die Welt zu retten.

Er findet heraus, daß es noch drei andere Personen gibt, die nicht von den Aliens erwischt wurden: Annie, Chefin einer archäologischen Gesellschaft, und deren Freundinnen Leslie und Melissa, die derzeit Urlaub auf dem Mars machen.

Ihr steuert alle vier Personen und führt sie zu exotischen Plätzen in der ganzen Welt. Filmsequenzen zeigen, was an anderen Orten jeweils geschieht. Sehr viele Rätsel müssen geknackt werden, bevor am Ende die Menschheit wieder schlau ist.

War MANIAC MANSION noch an ein Gebäude gebunden, so geht es in Zak McKracken um die halbe Welt und ins All. Für alle, die noch immer an der Kettensäge aus MM verzweifeln – hier finden wir endlich den Benzinkanister. Aber lest selbst...

Zu viert durch die Welt

Das Spiel beginnt in Zaks Schlafzimmer in San Francisco. Er nimmt zunächst das Glas mit Sushi und schaltet den Anrufbeantworter ein. Dann nimmt er den Tapetenfetzen von der Wand. Er öffnet die rechte Schublade, in der er eine Tröte findet, anschließend die linke Schublade, aus der er die Telefonrechnung nimmt. Als er versucht, die rechte Schublade zu schließen, fällt Zak die Plastikkarte auf. Beim Versuch, sie zu nehmen, rutscht sie ihm weiter unter den Schreibtisch. Mit Hilfe der Telefonrechnung kann er sie aber nehmen (benutze Telefonrechnung mit Plastikkarte). Es ist seine Cash Card.

Die nächsten Räume sind Wohnraum und Küche. An der Wand entdeckt Zak ein Sitzkissen, an dem er zieht. Jetzt kann er das Netzkabel in die Steckdose stecken. Nun muß er noch am Sitzkissen links auf dem Sofa ziehen, und er findet die Fernbedienung, mit der er den Fernseher einschalten kann.

Er sieht Annie auf dem Bildschirm, die darum bittet, Artefakte im Büro der archäologischen Gesellschaft abzugeben. Es folgt eine Live-Schaltung zum Mars, wo man Leslie und Melissa sieht.

In der Küche nimmt Zak das Buttermesser, holt die Buntstiftschachtel aus dem Schrank und das Ei aus dem Kühlschrank. Der letzte wichtige Gegenstand ist der kleine Schlüssel an der Wand. Bevor Zak seine Wohnung verläßt, schaltet er den Fernseher aus und schließt den Kühlschrank.

Wenn Zak dreimal klingelt

Auf der 15. Straße geht Zak zunächst vor die Bäckerei „Le Bakery“. Um an ein trockenes Brot zu gelangen, muß er dreimal die Klingel drücken.

Das nächste Ziel ist das TPC-Gebäude. Hier kann er den Fisch im Glas auf die Pflanze entleeren, woraufhin er ein leeres Goldfischglas behält. Das ist besser, als das Glas in der Küche in die Spüle zu entleeren, da der Fisch sonst ums Leben käme. Bevor Zak das Gebäude wieder verläßt, nimmt er noch die Bewerbung mit.

Das nächste Ziel ist „Lou's Loans“ in der 14. Straße. Hier kauft Zak folgende Gegenstände: Die Nasenbrille, die Gitarre, den Hut, den Golfschläger, den Taucheranzug und den Werkzeugkasten, den er sogleich öffnet. Er findet einen Schraubenschlüssel, ein Seil, eine Drahtschere und ein Dichtungsband. Mit diesem Band repariert er das Goldfischglas. Es ist jetzt abgedichtet.

Nun geht er vor den Friseurladen, wo er mit Hilfe der Drahtschere das Haarnadel-Schild abmontiert. Nun zieht Zak den Taucheranzug an und setzt die Nasenbrille und den Hut auf. So verkleidet kann er nun im TPC-Gebäude die Thekentür öffnen und das Computerterminal benutzen, mit welchem er seine Telefonrechnung auf Null setzt.

Vor seiner Haustür öffnet er den Briefkasten mit dem kleinen Schlüssel, benutzt den gelben Buntstift mit der Bewerbung und steckt diese in den Briefkasten. Jetzt benutzt er den gelben Buntstift mit dem Tapetenfetzen und erhält eine Tapetenkarte, die er lesen kann.

Zak kehrt in die Küche zurück, wo er das trockene Brot in die Spüle legt. Mit Hilfe des Schraubenschlüssels läßt sich das Abflußrohr abdrehen. Er betätigt den Schalter, und vom Brot bleiben nur noch Krumen übrig, die er einsteckt. Das Abflußrohr wird mit dem Schraubenschlüssel wieder in den Originalzustand versetzt und der Schalter ausgeschaltet.



Flughäfen gibt es rund um die Welt

Nun ist es an der Zeit San Francisco zu verlassen. Zak geht zum Bus, der an der 14. Straße wartet. Um den Fahrer zu wecken, benutzt er die Tröte. Mit der Cash Card kann er im Cash Card-Leser eine Fahr-

karte lösen. Der Bus transportiert ihn automatisch zum Flughafen. Hier gibt Zak dem Sektenanhänger die Cash Card und erhält das Buch der Erlösung.

Bevor er fliegt, benutzt er den Ticketautomaten. Das erste Ziel ist Seattle. Auf dem Weg zum Flugzeug erhält Zak automatisch ein Paket Erdnüsse.

Flughafen (# = Teleport)	Zielort	Preis in \$
San Francisco	Lima	93
	London	808
	Mexico City	295
	Miami	305
	Seattle	260
London	Kairo	795
	Katmandu	1589
	Mexico City	779
	Miami	511
	San Francisco	808
Katmandu	Kairo	1033
	Kinshasa	1399
	London	1589
Miami	Kairo	644
	London	511
	Mexico City	271
	San Francisco	305
	Bermuda-Dreieck	99
Kinshasa	Kairo	644
	Katmandu	1399
Kairo (#)	Katmandu	1033
	Kinshasa	644
	London	795
	Miami	1316
Mexico City (#)	Lima	691
	London	779
	Miami	271
	San Francisco	295
Seattle (#)	Miami	407
	San Francisco	260
Lima (#)	Mexico City	691
	San Francisco	937
Bermuda-Dreieck (# ?)	Miami (?)	99 (?)

Lauter Tränen unterwegs

Beim ersten Flug sehen wir Zak im Flugzeug. Später fliegt er automatisch direkt zum Zielort.

Im Flugzeug geht Zak zuerst in den Waschraum, nimmt das Toilettenpapier und stopft es in die Spüle (BENUTZE...). Jetzt wird die Spüle eingeschaltet und der Rufknopf gedrückt. Die Stewardess wird damit alarmiert, damit sie sich um die Überschwemmung kümmert.

Zak geht inzwischen schnell in den Stewardessenraum, öffnet die Mikrowelle und legt das Ei hinein. Er schaltet sie ein und geht zu den Sitzplätzen zurück. Die Stewardess ist wieder abgelenkt, und Zak nimmt das erste Sitzkissen, unter dem sich ein Feuerzeug befindet. Jetzt muß er nur noch alle Gepäckfächer nacheinander öffnen, bis er den Sauerstofftank findet. Sobald er diese Gegenstände aufgenommen hat, kann man mit <RETURN> den Flug beenden.

In Seattle nimmt Zak den Ast vom Baum und gibt dem zweiköpfigen Eichhörnchen die Erdnüsse. Um in die Höhle zu gelangen, benutzt Zak den Ast oder den Golfschläger mit dem losen Dreck.

In der Höhle schaltet er das Feuerzeug ein und geht zu dem alten Vogelnest. Mit Hilfe des Golfschlägers holt er es herunter. Er legt den Ast und anschließend das Vogelnest in die Feuergrube (BENUTZE AST MIT FEUERGRUBE, BENUTZE VOGELNEST MIT AST IN FEUERGRUBE). Falls das Feuerzeug zwischendurch ausgeht, schaltet man es einfach wieder ein.

Das Vogelnest wird mit dem Feuerzeug angezündet, und Zak kann sich in der Höhle orientieren. Ganz rechts benutzt er den gelben Buntstift mit den seltsamen Zeichen, woraufhin sich eine Tür öffnet, durch die er in die Kristallkammer gelangt. Damit er den blauen Kristall nehmen kann, öffnet Zak den Sockel mit der Fernbedienung. Der blaue Kristall ist ein von der archäologischen Gesellschaft gesuchtes Artefakt.

Nun kann Zak zum Flughafen zurückkehren und nach Miami fliegen. In Miami gibt er dem Penner das Buch der Erlösung. Der liest das Buch, wird vom Alkohol bekehrt und gibt Zak die Flasche Whisky sowie das Buch zurück. Jetzt fliegt Zak auf direktem Weg nach San Francisco zurück.

In San Francisco geht Zak zum Haus der archäologischen Gesellschaft. Um ins Haus zu gelangen, steckt er den blauen Kristall durch den Schlitz in der Tür. Annie öffnet die Tür und führt Zak nach oben.

Annie get your Cash Card

Annie erzählt Zak, daß sie ein seltsames Gerät bauen sollten, das wie eine Rakete aussieht. Darauf sollten sich ein gelber, ein weißer und ein blauer Kristall befinden.

Sie gibt ihm eine Kristallscherbe. Wenn er diese repariert, kann er zu Leslie und Melissa zum Mars gelangen. Von jetzt an kann man zwischen Zak, Annie, Melissa und Leslie hin- und herschalten. Annie nimmt die Unterlage auf dem Schreibtisch weg, unter der sich ihre Cash Card befindet. Sie geht nun zum Bus und wartet dort.

Zak kehrt in seine Wohnung zurück und schaltet im Schlafzimmer den Anrufbeantworter ein. Nach kurzer Zeit verläßt er die Wohnung wieder, und jetzt sollte sich Post in seinem Briefkasten befinden, den er mit dem kleinen Schlüssel öffnet.

Der Brief enthält eine Fan-Club-Karte. Ist sie dort wider Erwarten noch nicht eingetroffen, kümmert sich Zak später darum. Er geht nun zum Bus, benutzt die Tröte und läßt Annie zuerst einsteigen. Diese benutzt ihre Cash Card im Lesegerät. Jetzt steigt Zak ein, und beide fahren zum Flughafen. Bevor Zak via London nach Katmandu fliegt, gibt er Annie noch die Flasche Whisky.

In Katmandu verläßt Zak den Flughafen und gibt dem Wächter das Buch. Zak wird zum Guru geführt. Dort erfährt er, daß der blaue Kristall es ihm ermöglicht, seinen Geist auf ein Tier zu übertragen.

Yakety Yak – Don't go back

Zak verläßt das Haus des Gurus, geht nach rechts und zündet das Heu mit dem Feuerzeug an. Er geht jetzt schnell nach links zum Gefängnis, nimmt draußen den Fahnenmast und drinnen den Zellen-schlüssel. Draußen geht er zum Yak und benutzt die Cash Card mit dem Nummernschild. Anschließend wird er automatisch zum Flughafen zurückbefördert.

Das nächste Ziel ist Kinshasa, wo Zak durch den Dschungel zu einigen Hütten gelangt. Der Weg durch den Dschungel ist beliebig. In der Hütte ganz links trifft er einen Schamanen, dem er den Golfschläger gibt. Als Dank tanzt der Schamane mit zwei weiteren Eingeborenen den heiligen Tanz mit

dem Titel „Öffnet die Tür zum Kopf“. Die drei Eingeborenen tanzen um die Feuerstelle herum, das Feuer geht an, und sie stellen sich schräg hintereinander auf. Jetzt folgen insgesamt sechs Kniebeugen, deren Abfolge man sich merken muß. Gezählt wird von links. Meine Folge war zum Beispiel 1 2 3 2 3 1. Diese Folge öffnet später die Tür zum Marstempel. Bevor der Schamane verschwindet, sagt er zu Zak, daß dieser bei seinem nächsten Besuch den gelben Kristall mitbringen soll.

Nun kehrt Zak durch den Dschungel zum Flughafen zurück und fliegt über Kairo, London und Mexico City nach Lima. Dort geht er durch den Dschungel und gelangt zu einer Steinplatte. Er leist das Schild und legt die Brotkrumen auf den Futterplatz. Sobald der große Vogel dort erscheint, benutzt Zak den blauen Kristall und verwandelt sich in den Vogel.

Nun fliegt er nach rechts zur großen Schnitzerei und in das linke Auge. Er nimmt eine Schriftrolle, fliegt zurück zum Futterplatz und gibt seinem menschlichen Ich die Schriftrolle. Dann wechselt er wieder in seinen eigenen Körper und kehrt durch den Dschungel zum Flughafen zurück. Falls Zak zu lange am Futterplatz gewartet hat, wird er von den Alien Mindbenders gefangen genommen und in San Francisco ins Gefängnis gebracht. Dort setzt er Hut und Brille auf, wartet, bis er befreit wird, und holt die eventuell verlorenen Sachen aus dem Schrank links zurück.

Verschollen in Bermuda-Shorts

Das nächste Ziel ist das Bermuda-Dreieck, das Zak über Mexiko City und Miami erreicht. Während des Flugs bekommt die Propellermaschine Probleme und verschwindet in einer großen Raumstation. Bevor der Pilot sich auf den Rückflug macht, drückt er eine Kombination farbiger Tasten, die man sich merken muß (zum Beispiel lila, grün, lila, blau).

Zak drückt rechts den Knopf und gelangt in den Raum, in dem sich King Elvis sowie ein Lotto-O-Mat befinden. Den kann man lesen und sich die Gewinnzahl notieren. Nun gibt man dem King die Fan-Club-Karte und verläßt den Raum nach links.

Zak gibt die oben notierte Kombination der Farbtasten ein, geht auf das Beamfeld und wird wegteleportiert. Bevor er ins Meer fällt, muß er den Fallschirm öffnen, den er vor Beginn des Fluges automatisch erhalten hat.

Im Wasser benutzt er die Tröte. Ein Delphin erscheint, und mit Hilfe des blauen Kristalls verwandelt sich Zak in den Delphin. Nun kann er in die Tiefsee tauchen, rechts den Seetang und das leuchtende Objekt nehmen, zur Oberfläche zurückschwimmen und das leuchtende Objekt seinem menschlichen Ich geben. Er wechselt wieder in seinen eigenen Körper und wartet, bis er in San Francisco ins Gefängnis gesteckt wird.

Im Gefängnis wartet Zak so lange, bis alle Befehle auf dem Bildschirm verschwunden sind. Nun wird er automatisch befreit, geht in seine Wohnung zurück und wartet, bis alle Befehle nach und nach wieder erscheinen.

In seinem Schlafzimmer zieht Zak an der Teppichecke, benutzt den Schraubenschlüssel mit den losen Brettern, das Seil mit der Tür und noch einmal das Seil. Er klettert nun automatisch in den Vorraum des Gefängnisses hinunter. Links kann er den Schrank öffnen und automatisch seine Sachen nehmen.

DerAufsichtsbeamte überzeugt sich

Mit Hilfe des Seils klettert Zak in seine Wohnung zurück. Das nächste Ziel ist Lou's Loans, wo er zum Schalter geht und ein Lotterielos kauft (KAUF LOTTO). Er gibt die Nummer ein, die er am Lotto-O-Mat abgelesen hat. Anschließend fährt er mit dem Bus zum Flughafen zurück und fliegt nach Mexiko City.

In Mexiko geht Zak durch den Dschungel zum Tempel-Eingang ganz oben. Um den Weg durch das Tempel-Labyrinth zu finden, schaltet er in jedem Raum das Feuerzeug an, geht zu einer Fackel und zündet diese mit dem Feuerzeug an. Der Weg führt durch insgesamt acht Räume.

Im ersten Raum nimmt Zak den dritten Ausgang von rechts, im zweiten den links hinten an der Wand, im dritten den mittleren und im vierten den Ausgang auf der rechten Seite. Im fünften Raum steht eine blaue Statue. Hier sowie im sechsten Raum nimmt er wieder den Ausgang auf der rechten Seite.

Im siebten Raum nimmt Zak den Ausgang hinten rechts und gelangt in einen Raum, in dem sich eine große Statue befindet. Hier muß er nun eine Weile warten und erst einmal die anderen Personen agieren lassen.

Jetzt wird zu Leslie auf dem Mars umgeschaltet. Leslie öffnet die Tür des Raumfahrzeugs und geht hinein. Sie öffnet das Handschuhfach, nimmt die beiden Cash Cards und die Sicherung; dann verläßt sie das Fahrzeug wieder. Sie gibt Melissa ihre Cash Card, geht nach links zum Monolithen, steckt die Cash Card in den Schlitz und erhält eine Münze.

Nun geht sie nach rechts zur Jugendherberge. Im Vorraum benutzt sie die Münze mit der Metallplatte und nimmt die ausgebrannte Sicherung, die zu Staub zerfällt. Sie benutzt die Sicherung aus dem Handschuhfach im Sicherheitskasten und kann dann den Knopf drücken, der die Tür schließt.

Um die Tür rechts zu öffnen, muß Leslie nur den Knopf rechts an der Wand drücken. In der Herberge nimmt sie das Klebeband von der rechten Schranktür, öffnet den Schrank und nimmt die Taschenlampe mit. Am Bett zieht sie zweimal an der Bettdecke und kann dann das Besen-Wesen mitnehmen.

Mit `ner Leiter geht es weiter

Der letzte benötigte Gegenstand ist die Leiter. Leslie geht in den Vorraum zurück, wenn sie sie hat, schließt die Tür rechts, öffnet die andere Tür und nimmt vor dem Verlassen der Herberge die Sicherung wieder mit.

Jetzt geht sie ganz nach rechts zum Riesengesicht. Hier benutzt sie die Leiter mit der Tür. Um diese zu öffnen, drückt Leslie sechsmal nacheinander einen Knopf. Die richtige Reihenfolge ergibt sich aus der Folge der Kniebeugen. Bevor sie in den großen Saal geht, nimmt Leslie die Leiter wieder mit.

An der linken Tür im großen Saal benutzt sie die Leiter, um zur Kristallkugel auf dem Sockel zu gelangen, die sie drückt. Die Tür öffnet sich, und Leslie gelangt in ein kleines, dunkles Labyrinth. Damit sie sich orientieren kann, schaltet sie die Taschenlampe ein.

Der richtige Weg ist folgender: Im ersten Raum nimmt sie den rosa Ausgang, im nächsten Raum den blauen und dann wieder den rosa Ausgang. Leslie findet eine große Maschine und drückt erst den linken und dann den rechten Schalter nach unten. Dann geht sie ins Labyrinth zurück, nimmt den blauen Ausgang und dann den Ausgang ganz rechts.

Sie befindet sich nun vor einer sphinxähnlichen Figur, wo sie die seltsame Zeichnung betrachten kann. Das Bild muß man unbedingt sorgfältig abzeichnen, da es später von Bedeutung sein wird.

Durch das Labyrinth kehrt Leslie zum großen Saal zurück. Der richtige Rückweg ist folgender: Rosa Ausgang, grüner Ausgang, noch einmal grüner Ausgang und der Ausgang ganz links.

Im großen Saal schaltet Leslie die Taschenlampe aus, nimmt die Leiter und geht nach rechts zur großen Statue. Hier betrachtet sie die zweite seltsame Zeichnung, die ebenfalls sorgfältig abgezeichnet werden muß.

Nun wechselt man zu Melissa. Die geht in das Raumfahrzeug und benutzt den Sauerstoffhahn, um ihren Vorrat aufzufrischen. Sie nimmt die DAT-Kassette und den Recorder ganz nach rechts in den großen Saal zu Leslie mit. Dort nimmt sie den Helm ab.

Leslie nimmt ebenfalls den Helm ab und gibt Melissa das Klebeband sowie die Taschenlampe. Nun geht sie zur massiven Tür ganz rechts und benutzt die Leiter an dem Sockel.

Melissa benutzt das Klebeband mit der DAT-Kassette und die Kassette mit dem Rekorder. Sie geht nun auch zur massiven Tür ganz rechts und schaltet den Rekorder auf Aufnahme. Nachdem sie die Kristallkugel auf dem Sockel gedrückt hat, schaltet sie den Rekorder aus. Das Geräusch ist auf der Kassette gespeichert. Die massive Tür in der Mitte des großen Saals ist das nächste Ziel. Da hier die Kristallkugel zum Öffnen der Tür kaputt ist, schaltet Melissa den Rekorder auf Wiedergabe, woraufhin sich die massive Tür öffnet.

Damit sie etwas sehen kann, schaltet Melissa die Taschenlampe ein. Sie nimmt den blauen Ausgang und gelangt in einen Raum mit einem Ankh, den sie mitnimmt. Danach kehrt sie in den großen Saal zurück und kann zur bereits geöffneten massiven Tür ganz rechts gehen.

Sie nimmt den gelben Ausgang und benutzt den Ankh mit der Wandtafel. Nachdem sie den goldenen Schlüssel aufgehoben hat, drückt Melissa den Knopf und nimmt auch den großen Schlüssel, der allerdings zu Staub zerfällt. Nun kann sie in den großen Saal zurückkehren und die Taschenlampe ausschalten. Zak setzt nun in Mexiko das Spiel fort. Er benutzt den gelben Buntstift mit den seltsamen Zeichen und zeichnet das zweite entdeckte Bild. Daraufhin kann er die zweite Kristallscherbe nehmen und den Raum wieder verlassen. Der Rückweg geht so: Ausgang links, noch einmal links, an der blauen Statue vorbei, Ausgang links, Ausgang rechts hinten, Ausgang links hinten, zweiter Ausgang von links hinten, Ausgang ganz rechts. Durch den Dschungel kehrt Zak zum Flughafen zurück und fliegt direkt nach London.

Der Tag geht, der Whisky kommt

Annie fliegt ebenfalls direkt nach London. Sie verläßt den Flughafen und gibt dem Wächter die Flasche Whisky. Der trinkt sie aus und schläft ein. Annie kann also den Schalter im Wärterhäuschen ziehen, wodurch der Strom im Zaun ausgeschaltet wird.

Auch Zak verläßt den Flughafen und schneidet mit der Drahtschere ein Loch in den Zaun. Durch das Loch gelangt er nach Stonehenge, wo er den Fahnenmast aus Katmandu mit dem Altarstein benutzt.

Annie folgt ihm nach Stonehenge. Er gibt ihr die Schriftrolle und legt beide Kristallscherben auf den Altarstein. Sie liest die Schriftrolle, was so viel Kraft erzeugt, daß Schriftrolle und Fahne verbrennen; die beiden Kristallscherben vereinigen sich zum gelben Kristall.

Annie kehrt zum Flughafen zurück und fliegt nach Kairo. Zak nimmt den gelben Kristall, geht zum Flughafen und fliegt über Kairo nach Kinshasa.

In Kinshasa geht er durch den Dschungel zur Hütte des Schamanen und gibt ihm den gelben Kristall. Der verwandelt ihn in einen Teleport-Kristall. Zak benutzt ihn sogleich und wählt auf der Karte den Punkt ganz rechts.

Er wird in die Pyramide nach Kairo teleportiert. Dort drückt er den Hebel ganz links an der Wand des Raums, geht die Treppe hinunter, im Dunkeln zur Tür rechts und dann zum Durchgang links. Danach rechts zur Wüste, und weiter nach rechts zum rechten Bein der Sphinx. Dort befindet sich eine weitere seltsame Zeichnung.

Zak benutzt den gelben Buntstift und zeichnet das zuerst entdeckte Bild. Eine geheime Eingangstür öffnet sich.

Annie verläßt den Flughafen, geht in die Wüste, dann zum rechten Bein der Sphinx und durch den geheimen Eingang. Im Labyrinth passiert sie fünfmal jeweils den Durchgang mit dem Symbol der Sonne, nimmt den linken Ausgang, dann wieder den mit dem Symbol der Sonne und zuletzt wieder den linken Ausgang.

Im Hieroglyphenraum liest sie die Hieroglyphen, die die weiteren Schritte erklären. Sie drückt zuerst den mittleren, dann den linken und zuletzt den rechten Knopf. Es erscheint eine Karte der Mars-Pyramide. Sie betrachtet die seltsame Zeichnung, die wieder abgezeichnet werden muß.

Annie verläßt nun den Raum. Der Weg zurück durchs Labyrinth ist folgender: Viermal hintereinander nimmt sie den rechten Ausgang, dann einmal den Ausgang mit dem Symbol des Schiffs, dann dreimal den linken Ausgang. Sie geht nun zu Zak.

Zak gibt Annie den gelben Buntstift und die Tapeten-Karte. Sie benutzt nun den gelben Buntstift mit der Karte und zeichnet die Mars-Pyramide auf der Karte ein. Anschließend gibt sie den Buntstift und die Karte an Zak zurück.

Zak geht zur Wüste und nach links zum Eingang der Pyramide, dann im Dunkeln nach rechts und nach links, die Treppe hinauf in den Raum, in den er teleportiert wurde. Er drückt den Hebel, um die Treppe verschwinden zu lassen, stellt sich auf die Plattform und benutzt den gelben Kristall.

Er läßt sich nun nach Seattle teleportieren (der erste Punkt links auf der Karte), verläßt die Höhle nach links, geht zum Flughafen und fliegt nach San Francisco. Hier geht er zu Lou's Loans und holt seinen Lottogewinn von \$10.000 ab.

Er kehrt dann wieder nach Seattle zurück, geht ganz nach rechts in die Höhle und läßt sich mit Hilfe des gelben Kristalls nach Lima in die peruanische Höhle teleportieren (Punkt unten links auf der Karte). Dort nimmt er den Kandelaber mit und läßt sich in die ägyptische Pyramide zurückteleportieren.

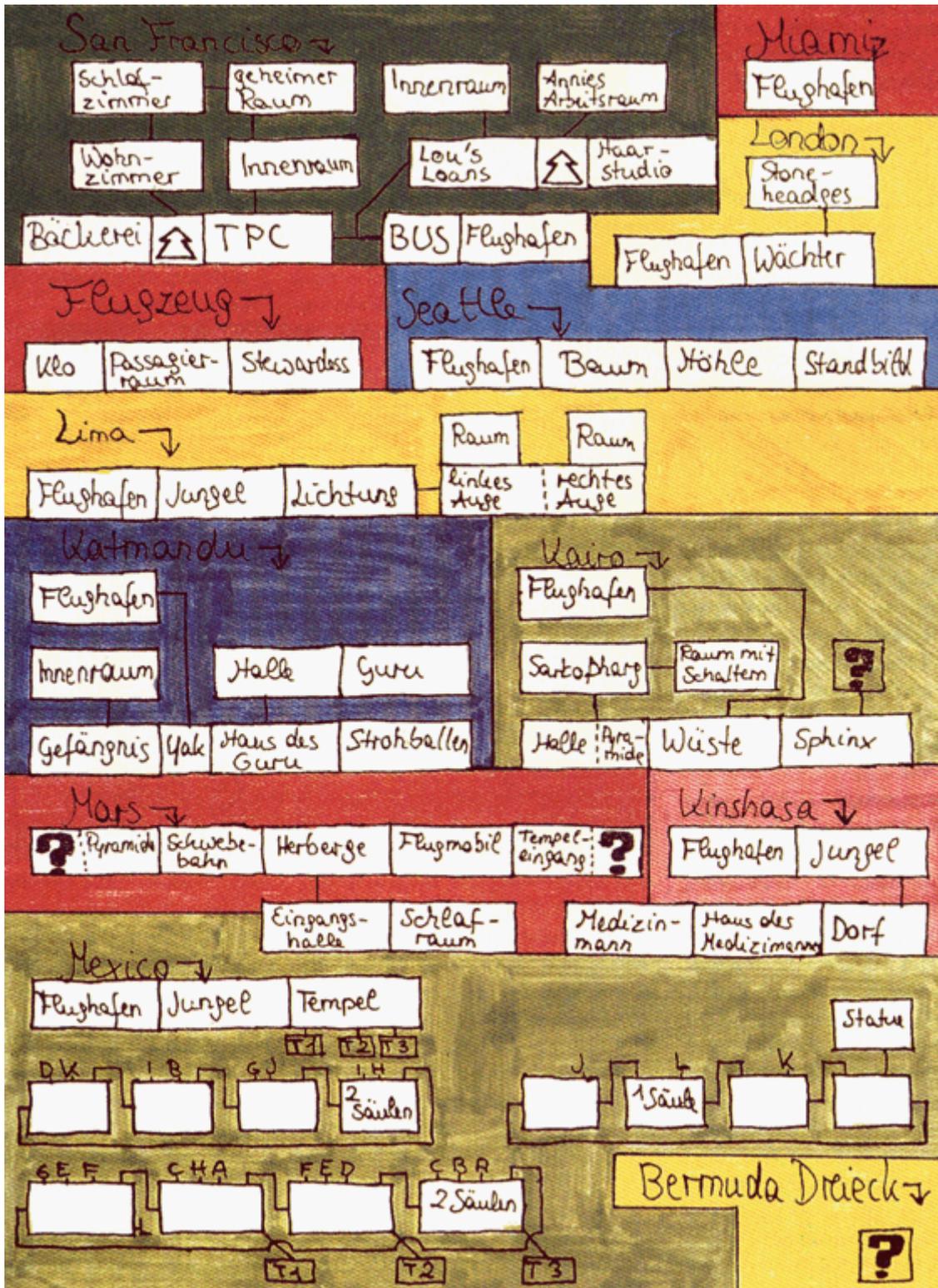
Er beginnt mit dem Aufbau des Objekts, das er bei Annie in der archäologischen Gesellschaft gesehen hat. Das leuchtende Objekt stellt er auf den Sockel und benutzt den Kandelaber damit. Es entsteht ein Kristalaber. Nun fehlt nur noch der weiße Kristall.

Zak teleportiert sich zum Gesicht auf dem Mars, geht zu den seltsamen Zeichen, benutzt den gelben Buntstift und malt das dritte Bild. Alle drei Türen öffnen sich, und Zak geht in den mittleren Tunnel. Im Dunkeln geht er erst zum Durchgang rechts, dann zweimal zum Durchgang nach links und befindet sich im großen Saal.

Melissa geht ebenfalls in den großen Saal zu Zak. Leslie nimmt die Leiter und geht zu Zak und Melissa. Sie setzt ihren Helm auf und geht zum Raum-Bus zurück. Sollte ihre Luft knapp werden, geht sie in den Raum-Bus und benutzt den Sauerstoffhahn...

Melissa setzt ebenfalls den Helm auf, geht zum Raum-Bus und benutzt den Sauerstoffhahn. Zak zieht den Taucheranzug und den Sauerstofftank an. Das abgedichtete Glas dient als Helm. Nun kann er ebenfalls zum Raum-Bus gehen und dort den Sauerstoffhahn benutzen.

Leslie geht nach links und beseitigt den Sand mit dem Besen-Wesen. Dann geht sie nach links zur Bahn. Melissa geht nach links zum Monolithen und benutzt zweimal die Cash Card. Sie erhält zwei Münzen, von denen sie eine Leslie gibt.



Handlungsschauplätze in aller Welt

Rosarote Zeiten

Zak geht ebenfalls zum Monolithen und holt sich mit Hilfe der Cash Card eine Münze. Jetzt müssen alle drei Kinder direkt am Eingang der Bahn stehen. Sie müssen schnell nacheinander in die Bahn (umschalten mit den F-Tasten!; BENUTZE MÜNZE MIT BAHN).

Alle gehen zur Pyramide, wo Leslie den Sandhaufen mit Hilfe des Besen-Wesens beseitigt. Zak öffnet die Tür mit dem Haarnadel-Schild (BENUTZE HAARNADELSCHILD MIT SCHLÜSSELLOCH), geht zur Tür und im Dunkeln zum Durchgang nach rechts.

Melissa betritt ebenfalls die Pyramide, schaltet die Taschenlampe ein und geht zum Sarkophag. Leslie folgt ihr und geht zu den Sarkophag-Füßen, die sie drückt. Links öffnet sich eine Treppe nach oben. Melissa und Zak gehen nach oben. Damit sie beide nach rechts gehen können, muß Leslie ein kleines Stück nach rechts gehen und die Füße loslassen.

Melissa geht rechts zum Kasten und öffnet ihn mit dem goldenen Schlüssel. Zak stellt sich direkt vor den weißen Kristall. Melissa drückt den Knopf, und Zak muß nun sehr schnell den weißen Kristall nehmen. Falls es nicht im ersten Versuch klappt, muß man es mehrfach versuchen. Auch hier empfiehlt sich das schnelle Umschalten mit der Taste <F1>.

Zak stellt sich nun auf die Plattform rechts und teleportiert sich mit Hilfe des gelben Kristalls zurück zur ägyptischen Pyramide. Dort werden nun der gelbe, blaue und weiße Kristall am Kristalaber befestigt (BENUTZE KRISTALABER MIT GELBEM KRISTALL usw.). Anschließend drückt Zak den Hebel links, damit sich die Treppe nach unten öffnet.

Annie geht zur Wüste und dann nach links zum Eingang der Pyramide. Sie geht am Sarkophag vorbei und die Treppe hinauf zu Zak. Auch sie drückt den Hebel, damit die Treppe verschwindet, und geht zum linken Schalter.

Zak geht zum rechten Schalter. Nun müssen nur noch beide Mädchen den jeweiligen Schalter drücken, und das Spiel ist gelöst.

Wichtige Gegenstände und wo man sie findet

<u>Gegenstand</u>	<u>Ort</u>	<u>genaue Ortsangabe</u>
phone bill (Telefonrechnung)	San Francisco	Zaks Schlafzimmer
cash card (Zaks Kreditkarte)	San Francisco	Zaks Schlafzimmer
Kazoo (Tröte)	San Francisco	Zaks Schlafzimmer
Sushi in fish bowl (Sushi im Fischglas)	San Francisco	Zaks Schlafzimmer
torn wallpaper (Tapetenstück)	San Francisco	Zaks Schlafzimmer
remote control (Fernbedienung)	San Francisco	Zaks Wohnzimmer
butter knife (Messer)	San Francisco	Zaks Wohnzimmer
yellow crayon (gelbe Kreide)	San Francisco	Zaks Wohnzimmer
egg (Ei)	San Francisco	Zaks Wohnzimmer
small key (kleiner Schlüssel)	San Francisco	Zaks Wohnzimmer
stale bread (hartes Brot)	San Francisco	vor der Bäckerei
application (Anmeldung)	San Francisco	TPC-Gebäude
guitar (Gitarre)	San Francisco	Lou's Loans
nose glasses (Scherzbrille)	San Francisco	Lou's Loans
hat (Hut)	San Francisco	Lou's Loans
golf club (Golfschläger)	San Francisco	Lou's Loans
tool kit (Werkzeugkasten)	San Francisco	Lou's Loans
wet suit (Regenanzug)	San Francisco	Lou's Loans
crystal shard (Kristallstück)	San Francisco	Annies Arbeitsraum
cash card (Annies Kreditkarte)	San Francisco	Annies Arbeitsraum
bobby pin sign (Schild)	San Francisco	vor dem Haarstudio
book (Buch)	San Francisco	Flughafen
toilet paper (Klopapier)	Flugzeug	Flugzeugtoilette
cushion (Sitzpolster)	Flugzeug	Passagierraum
lighter (Feuerzeug)	Flugzeug	Passagierraum
oxygen tank (Sauerstoffflasche)	Flugzeug	Passagierraum

peanuts (Erdnüsse)	Flugzeug	von Stewardess
tree branch (Ast)	Seattle	vom Baum
bird nest (Vogelnest)	Seattle	Höhle
squirrel nest (Eichhörnchennest)	Seattle	Höhle
blue crystal (blauer Kristall)	Seattle	Raum mit Standbild
whisky (Whisky)	Miami	Flughafen
crystal shard (Kristallstück)	Mexico City	Raum mit Statue
flagpole (Fahne)	Katmandu	vor dem Gefängnis
jail key (Gefängnisschlüssel)	Katmandu	Gefängnis
candelabra (Kerzenständer)	Lima	rechtes Auge
scroll (Schriftrolle)	Lima	linkes Auge
audio tape (Kassette)	Mars	Flugmobil
boom box (Radiorekorder)	Mars	Flugmobil
cash card (Melissas Kreditkarte)	Mars	Flugmobil
cash card (Leslies Kreditkarte)	Mars	Flugmobil
fuse (Sicherung)	Mars	Flugmobil
token (Fahrschein)	Mars	Automat
flashlight (Taschenlampe)	Mars	Herberge
vinyl tape (Klebestreifen)	Mars	Herberge
ladder (Leiter)	Mars	Herberge
broom alien (Besenalien)	Mars	Herberge

(Komplettlösung aus dem ASM-Special 22; Autoren: WolfgangFröde und Stefan Martin Asef)