

Zak Mc Cracken -

(Teil 1)

von Stephan Bayer

Es ist früh am Morgen, Zak McCracken steht noch recht verschlafen inmitten seines Schlafzimmers. Ein Traum der vergangenen Nacht will ihm nicht aus dem Kopf: Da war eine Landkarte und die möchte er nun aufzeichnen.

Ich kümmere mich jedoch zunächst nicht weiter darum (Träume sind ja wohl immer noch Schäume, oder...?), sondern lasse ihn erstmal alles auf sammeln, was nicht nützlich und nagelfest ist. Im Kleiderschrank finde ich ein Flugticket nach Seattle, im Schreibtisch eine Tröte und davor eine Plastikkar... Mist, jetzt ist mir das verdammte Teil beim Anfassen aus der Hand und unter den Schreibtisch gerutscht. Aber wozu hat man schließlich eine Telefonrechnung? Mit ihr gelingt es mir, die Karte hervorzuziehen. Über Geld freut man sich immer, ist das doch Zaks Cashcard. An der Wand fällt mir noch ein loses Stück Tape auf. Auch das wird erstmal eingesackt. Natürlich hat jeder vernünftige Zeitungsreporter auch einen Anrufbeantworter, den ich einschalte, für den Fall, daß jemand eine wichtige Nachricht loswerden will. Unter dem Teppich entdecke ich noch einige lose Bretter, aber ohne Werkzeug komme ich hier nicht weiter. Auch Sushi, Zaks Goldfisch, wird vorsichtshalber mitgenommen – im Fischglas, versteht sich.

Im Schlafzimmer ist anscheinend nichts mehr zu holen, ich gehe also in den Raum nebenan, das Wohnzimmer mit integrierter Kochecke. Ein riesiger Fernseher ruft förmlich danach, eingeschaltet zu werden. Doch wo ist der Einschaltknopf? Bei einem zufälligen Blick unter Sofakissen finde ich eine Fernbedienung – des Rätsels Lösung? Denkste! Es tut sich nichts. Mir fällt auf, daß das zweite Sofakissen an der Wand neben dem Fernseher steht. Natürlich versuche ich, auch diesen Gegenstand mitzunehmen. Und siehe da, als Zak das Kissen greift, wird klar, warum der Fernseher

Als rasender Reporter ist er auf der Jagd nach machtgerigen Aliens und macht dabei die seltsamsten Entdeckungen. Begleiten wir Zak McCracken auf seiner abenteuerlichen Exkursion.

nicht funktioniert – der Stecker ist nicht in der Dose. Der kleine Mangel ist schnell behoben und mittels Fernbedienung läßt sich das Gerät einschalten. Es läuft eine Nachrichtensendung, die plötzlich von einer wichtigen Meldung unterbrochen wird. Annie Larris von der Archäologischen Gesellschaft bittet darum, daß irgendwelche Artefakte bei der Gesellschaft abgeliefert werden sollten. Keine Ahnung, was da gemeint ist, ich hab' sowas jedenfalls nicht. Die restliche Sendung berichtet über zwei Studentinnen, die mit einem Bus zum Mars geflogen waren. – Ist ja wohl das Naheliegendste, was man mit einem Bus veranstalten kann. Diesen Bericht werde ich erstmal als gaga-mäßiges Beiwerk und setze meine Untersuchungen fort. Im Kühlschrank finde ich ein Ei und in der Spüle einen gelben Buntstift. Apropos Buntstift, da war doch noch was. Ich erinnerte mich sofort daran, daß Zak anfangs von einem Traum sprach und einer Karte. Da Zak nun Papier und Schreibmaterial bei sich hatte, probierte ich einfach mal aus, mit dem Buntstift den Tapetenfetzen zu bemalen. Es funktioniert!!! Zak malt die Karte aus dem Traum auf. Auf der Telefonrechnung lese ich, sie sei sofort zahlbar. Bloß wo?

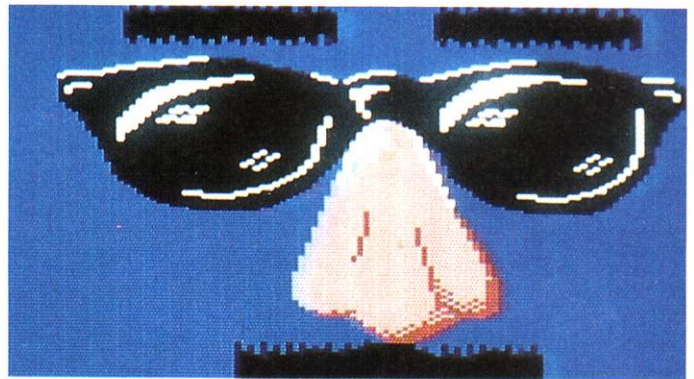
Ich verlasse vorerst Zaks Wohnung und nehme dabei noch das über der Spüle hängende Buttermesser und einen kleinen Schlüssel mit, der neben der Haustür hängt. Jetzt befinde ich mich draußen vor Zaks Haus in der 13. Straße.

Das nebenanliegende Geschäft stellt sich als ein Büro der Telefongesellschaft heraus. Prima, kann ich gleich die Rechnung bezahlen. Ich gebe also dem Vertreter die Rechnung, der das Geld gleich abbucht. Ob er mit dem Mars telefonieren würde, wird Zak gefragt. Schon wieder Mars!

Wenn ich bloß wüßte, was Zak mit dem Mars zu tun hat. Meine folgenden Versuche, das hier befindliche Telefon zu benutzen, um ein Gespräch zu jenem Planeten zu bekommen, scheitern. Entweder keine Leitung frei, oder die einzige Telefonzelle des Mars wird gerade repariert – wer weiß. Mir fällt ein Zettel auf, der aus einem Kasten herauschaut. Wie erwartet ein Formular. Eine Bewerbung für den King-Fan-Club.

wozu hat Zak schließlich den kleinen Schlüssel?!

Zak geht die Straße nach links weiter. Der Bäckerladen scheint geschlossen zu sein. Da man aber einem Klingelknopf nur schwer widerstehen kann, wird gleich mal geklingelt. Der sich darauf meldende Bäcker drückt nur herum, er hätte kein Brot mehr, und verschwindet wieder. Neugierig, wie ich bin, klinge ich noch mal – wieder Ausflüchte. Also



Eine »Nasenbrille« – die Tarnung der Aliens

Plötzlich rattert die Floppy los... Ich will mich schon damit abfinden, das Spiel neu beginnen zu müssen, wegen einer sich öffnenden Falltür oder ähnlichem. Doch es ist nur ein kurzer Bericht über das sonstige Geschehen. Es werden zwei Aliens gezeigt, die sich neben einer seltsamen Maschine über den Stand einer geheimnisvollen Mission unterhalten. Dabei fällt mir sofort auf, daß der vor mir stehende Vertreter den beiden sehr ähnlich sieht... auch ein Alien!

Die Szenerie verlagert sich wieder zu Zak ins Telefonbüro. Vielleicht kann ich etwas mit der Bewerbung anfangen. Ich lasse sie also von Zak ausfüllen und – wer den Vorläufer von Zak McCracken, »Maniac Mansion« gespielt hat, weiß, was jetzt kommen muß – stecke diese in den Briefkasten vor Zaks Wohnung. Daß der Kasten abgeschlossen ist, läßt mich kalt,



Zak hat die Karte aus seinem Traum gezeichnet

will er wohl genervt werden. Das dritte Klingeln – mit Erfolg! Das heruntergeworfene Brot erschlägt Zak fast, als es unten ankommt, es scheint steinhart zu sein. Doch egal, nach alter Sitte erstmal mitnehmen. Offenbar hat es der Bäcker jetzt doch satt, denn ein viertes Mal reagiert er nicht. Ich gehe nun mit dem Gefühl, wieder ein Teilproblem des Spiels gelöst zu haben, weiter nach rechts zur 14. Straße. In Lous Laden kaufe ich vorsichtshalber alles, was dort zu haben ist: Gitarre, Taucheranzug, Hut, Nasenbril-

Telefonieren macht dumm...



In den Nachrichten wird u.a. von Annie und ihren Freundinnen berichtet

64'er Longplay

le, Werkzeugkasten und Golfschläger. Zaks Kontostand wird ganz schön angegriffen. Ich will gerade den Laden verlassen, da fällt mir auf, daß Lou auch einen Lottoschalter be-

Mit den gekauften Gegenständen, einschließlich meinem Los, verlasse ich (bzw. Zak) den Laden. Aha! Neben an das Büro der Archäologischen Gesellschaft, das im



Eine Zwischenszene: Aliens unterhalten sich über ihre Mission

sitzt. Ich kaufe ein Los. Wie gesagt, Geld kann man immer gebrauchen. Das Spiel fordert mich auf, vier Tippzahlen einzugeben,... was mache ich jetzt? Ich weiß mir keinen anderen Rat, als die Hausnummer von Zaks Wohnung einzugeben, die einzige Zahl, die mir bisher begegnet ist.

Fernsehen erwähnt wurde. Jene ominösen Artefakte sollen in einen Türschlitz eingeworfen werden. Doch noch immer scheine ich sowas nicht zu besitzen. Ich gehe weiter zum Friseur nebenan. Der Laden ist geschlossen, weil der Besitzer den Schlüssel verlegt hat - Leute gibt's... Ein solcher Hin-

» Zak McCracken «

Im Jahr 1997 haben sich außerirdische Eroberer auf der Erde »eingenistet«. Sie kontrollieren die Telefongesellschaft und haben so die Möglichkeit, einen 60-MHz-Ton über sämtliche Telefonleitungen zu senden. Diese Frequenz hat auf die ahnungslose Menschheit eine verheerende Wirkung: Sie wird dümmer und dümmer. Früher oder später werden die Aliens auf diesem Wege die Weltherrschaft übernehmen können.

Aufgabe des Spielers ist es nun, die einzigen vier

Menschen zu steuern, denen eine Rettung der Menschheit möglich ist: Zak McCracken, den Zeitungsreporter, Annie, die Chefin einer archäologischen Gesellschaft, und deren Freundinnen Leslie und Melissa, die mit einem umgebauten Wohnmobil zum Mars geflogen sind. Diese vier haben die Aufgabe, ein uraltes Puzzle zu lösen, die Aliens zu demaskieren und schließlich die Dummheits-Maschine auszuschalten.

Werden Sie es schaffen?

weis verleitet unwahrscheinlich stark dazu, dem guten Mann zu helfen. Aber alle Versuche, die Tür aufzumachen, schlagen fehl. Im Werkzeugkasten finde ich unter anderem eine Drahtschere und vorm Friseur ein an Drahtseilen aufgehängtes Haarnadelschild... Der Friseur büßt außer seinem

Schlüssel so auch noch das Schild ein.

Die 14. Straße ist abgegrast, also zurück zur 13. Der einzige Ausweg von hier ist ein Bus, doch auf das Fahrpersonal ist auch kein Verlaß mehr. Der Busfahrer macht auf dem Lenkrad ein Nickerchen. Alle Türen sind zu, was jetzt? Beim Durchsuchen von Zaks Gepäck fällt mir die Tröte auf. Gegen Schlaf hilft meist nur ein gehöriger Lärm. Und siehe da, die Schlafmütze wacht auf. Zak steigt in den Bus, bezahlt mit seiner Cashcard und ab geht die Post, d.h. der Bus. Zielort ist der Flughafen.

Ein Anhänger eines Gurus bietet dort ein Buch an, das ich gegen Cashcard erwerbe. Das Buch handelt von der Stärkung des Selbstbewußtseins und der Senkung von Goldpunktzahlen. Wer weiß, was das zu bedeuten hat! Zaks Ticket gilt für einen Flug nach Seattle. Ich begeben mich also zum Flugzeug.

Während des Fluges versuche ich, das Flugzeug genauer zu untersuchen. Die Stewardess hindert mich aber ständig

daran. Die Toilette ist der einzige Raum, den man ungestört durchsuchen kann. Beim Versuch, die Toilette zu benutzen, stoße ich auf einen neuen Gag. Das Bild wird ein Stück zur Seite gescrollt, Zak will wohl bei seinem Geschäft unbeobachtet bleiben. Kurze Zeit später setzt die Maschine zur Lan-

dung an. Seattle liegt am Fuße des Berges Rainier. An einem Baum fällt mir ein loser Ast auf. Im Spiel darf man den schon mal abbrechen. Dem Baum gegenüber ist ein kleines Erdloch. Als ich in die Nähe dieses Loches komme, faucht mich ein zweiköpfiges Eichhörnchen an. Im Flugzeug gab es Erdnüsse als Proviant. Erdnüsse müßten dem kleinen Nager eigentlich schmecken, denke ich. Und richtig, das Tier greift sich die Nüsse und verschwindet. Was jetzt? Das Loch ist für Zak zu eng, aber die Erde ist locker. Das Buttermesser erweist sich hier als sehr nützliches Buddel-Instrument. Zak kann die Höhle jetzt



Zaks Telefonrechnung ist erschreckend hoch

betreten, in der das Eichhörnchen verschwunden ist. Aber es ist sehr dunkel hier. Das Absuchen des Innenraumes ergibt ein altes Vogelnest und eine seltsame Zeichnung, die Zak aufgrund der Dunkelheit aber nicht lesen kann. Ich brauche unbedingt Licht! Da Zak von Anfang an eine Flugkarte hierher besitzt, hoffe ich, auch hier den ersten bedeutenden Gegenstand zu finden.

Das Flugzeug scheint die einzige Rettung zu sein. Irgendwie muß ich es untersuchen! Ich kaufe also ein Rückflugticket nach San Francisco, um wieder ins Flugzeug zu kommen. Wieder das gleiche Problem. Die Stewardess läßt einfach nicht mit sich reden. Man müßte sie ablenken, aber wie? Am besten mit Dummheiten in jeglicher Form. Zunächst also zur Toilette, der einzige Ort, an dem Zak seine Ruhe hat. Wie wäre es, wenn man das Toilettenpapier ins Waschbecken und Wasser hinterher... das könnte klappen! Also Papier rein ins Spülbecken, Wasserhahn aufdrehen und nichts wie weg. Denkst! Die Stewardess kümmert sich nicht um meine Schandtat. Halt, der Rufknopf! Jetzt kommt sie laut schimpfend angerannt, und ich kann in den Vorraum gehen, in dem eine Mikrowelle

steht. Um den Blödsinn perfekt zu machen, probiere ich einfach mal, das Ei hineinzulegen und einzuschalten. Normalerweise müßte jetzt eigentlich... und tatsächlich: Das Ei explodiert. Ein ganz normaler physikalischer Effekt. Und schon kommt die Stewardess zurück. Mit der Säuberung des Herdes hat sie für den Rest des Fluges zu tun. Endlich Zeit für das Absuchen des Flugzeuges. Ich hebe ein Sitzkissen vom Platz auf und was fällt herunter? Ein Feuerzeug! In einem der Gepäckfächer finde ich noch ein Sauerstoffgerät.

Wieder eine Zwischenszene: Die Aliens unterhalten sich darüber, daß das »Skolarische Gerät« die einzige Möglichkeit wäre, sie aufzuhalten. Ich muß also eine Maschine bauen, denke ich sofort und wahrscheinlich liegt das Hauptproblem in der Bauteilbeschaffung dafür.



Im Flugzeug gibt es viel zu entdecken

Das Flugzeug landet, und ich kaufe gleich ein Ticket zurück nach Seattle. Diesmal fällt die ganze Flugzeugszene weg, was mir zeigt, daß ich auf dem richtigen Weg bin. In der Höhle angekommen, bietet es sich an, mit dem Ast das alte Vogelnest herunterzuangeln und mit beiden Dingen ein Feuerchen zu machen, da das Feuerzeug allein nicht viel Licht hergibt und auch schnell heiß wird. In der hell erleuchteten Höhle versuche ich jetzt noch mal, die seltsame Zeichnung zu lesen. Sie ist aber nicht vollständig. Mit dem gelben Buntstift habe ich bis jetzt gute Erfahrungen gemacht und versuche, ihn auf die Zeichnung anzusetzen. Es funktioniert, magische Kräfte lassen die fertige Zeichnung erstrahlen und ein Durchgang erscheint. Im Nebenraum finde ich einen blauen Kristall, der aber fest in einem Sockel gehalten wird.



In Seattle wird Zak den ersten Kristall des Skolarischen Gerätes entdeckt



Zak und Annie vor den Toren von Stone Hendge

ich's später noch mal. Ich schaue noch schnell in Lous Laden vorbei, um mich nach den gezogenen Lottozahlen zu erkundigen. Natürlich mal wieder eine Niete.



Erwischt! Zak wurde von einem Alien eingesperrt

Daran ist ein dem Fernseher zu Hause ähnlicher Sensor angebracht, so daß ich einfach die Fernbedienung ausprobiere. Die Halterung gibt den blauen Kristall frei, und ich kann ihn mitnehmen. Ich fliege zurück nach Frisco, um nachzuschauen, was aus meiner Bewerbung geworden ist. Der Briefkasten ist leer. Na gut, versuch

Und jetzt auf zum ersten kleinen Höhepunkt. Ist der blaue Kristall das gesuchte Artefakt? Ich stecke ihn in den Türschlitz vom Archäologie-Büro. Einige bange Sekunden, denn es passiert nichts. Ist der Kristall fort? Nein, jetzt geht die Tür auf und Annie Laris bittet Zak herein. Ich erfahre von ihr, daß der blaue Kristall ein Teil jenes



Noch einmal schicke ich Zak am heimischen Briefkasten vorbei. Diesmal ist was drin: Die Clubkarte des King-Elvis-Fanclubs. Da fällt mir gerade ein, daß ich nun versuchen könnte, mit dem Werkzeug die losen Bretter im Schlafzimmer-Fußboden herauszunehmen. Das klappt mit dem Schraubenschlüssel. Ich wage einen kühnen Sprung in die Tiefe. Und ich lande tatsächlich genau neben der Verdummungsmaschine. Das Aufprallgeräusch muß einen Alien angelockt haben. In der Bedienungsanleitung zum Spiel steht, daß es relativ unwahrscheinlich sei, eine Figur ins Verderben zu führen. Doch anscheinend war dies eine der wenigen Gelegenheiten dazu. Der Alien sperrt mich in einen Käfig ein, der direkt an die Verdummungsmaschine angeschlossen ist. Und sie verfehlt ihre Wirkung nicht. Langsam

möglichen Schalterstellungen nur ein »on« steht. Das war also nichts. Ich flüchte wieder per Seil ins Schlafzimmer. Versuche ich mein Glück am besten außerhalb. Annie und Zak fahren zum Flughafen. Bloß wohin soll ich jetzt fliegen? Am besten nach London, liegt das doch relativ zentral zu den anderen Orten. Annie lasse ich zunächst auf dem Friscoer Flughafen. Dabei mache ich Bekanntschaft mit dem eingebauten Programmschutz – ein von einer Codekarte abzulesender Code.

In London erwartet Zak ein Wachposten, der einen Elektrozaun bewacht, an den kein Herankommen ist. Ich versuche mein Glück deshalb in Nepal, da ich hoffe, dort eventuell den Guru zu finden, der das ominöse Buch geschrieben hat, das ich am Flughafen kaufte. Das Ticket dorthin ist nicht gerade billig. Und wieder hat Lucasfilm einen Gag eingestreut. Hier verkehren Yaks als Taxi, die ein Nummernschild um den Hals haben und natürlich mit Cashcards bezahlt werden möchten. Der Fortschritt macht eben auch vor dem Dach der Welt nicht halt. Ich lasse Zak zuerst nach links gehen. Dort scheint sich das örtliche Gefängnis zu befinden. Als ich die am Eingang aufgespießte Fahnenstange mitnehmen will, kommt der Sheriff heraus und bringt mich hinter Schloß und Riegel. Diesmal hat sich das Spiel wirklich für mich erledigt. Aus dem Knast komme ich nicht mehr heraus.

Nur gut, daß man bei »Zak McKracken« den Spielstand speichern kann. So muß ich wenigstens nicht wieder ganz von vorne beginnen. Ich stehe also wieder in Nepal. Diesmal wähle ich den Weg nach rechts und stoße auf einen Tempel, dessen Wächter den Zutritt nur für Anhänger des Gurus zuläßt. Hier bin ich richtig. Ich zeige ihm das Buch, und er läßt mich anstandslos passieren. An einem Anschlagbrett sind verschiedene belanglose Zettel zu finden und ein Foto, das den Guru mit einem Schamanen beim Golf zeigt. Im Raum nebenan treffe ich auf den Guru. Dieser lehrt mich die Bedeutung des blauen Kristalls: Zak kann sich damit in die Seele von Tieren versetzen. Bestimmt eine recht nützliche Sache!

Der Guru muß längere Zeit ohne Besuch gewesen sein, denn er beginnt nun ein lang anhaltendes Schwätzchen über alle möglichen Dinge. Nachdem er alle Neuigkeiten ausgeplaudert hat, biete ich ihm den Golfschläger an, vielleicht passiert dann noch was. Und richtig – der Guru nimmt den Schläger zwar nicht an, gibt mir aber den Hinweis, daß sein Golf-Kumpel daran interessiert sei. Damit belasse ich's hier. Zak verläßt den Tempel und kommt wieder an die Fahnenstange. Rechts neben dem Tempel entdecke ich einen Heuhaufen. Nun gibt es ja zwei Möglichkeiten, einen Heuhaufen zu verwenden. Entweder man verfüttert ihn an Tiere, doch Zaks Goldfisch dürfte darüber nicht sehr erbaut sein. Oder man zündet ihn an, und das geht mit dem Feuerzeug. Mal sehen, was passiert. Aha, sogleich folgt der Alarmruf des Tempelwächters, und wer kommt denn da? Der Dorfscherriff! Ich also nichts wie hin zum Gefängnis und die Situation ausgenutzt. Der Fahnenmast ist mein. Im Knast nehme ich noch einen Zellschlüssel mit. Der dort befindliche Schrank ist leider leer. Nepal hat sich erledigt, denke ich und reite mit dem Yak-Taxi zum Flughafen. Wer einen kleinen Gag erleben möchte, teste die Wirkung des blauen Kristalls auf das zweiköpfige Eichhörnchen. Vorher abspeichern und dann beobachten, was passiert! Ich fliege zurück nach London, um von dort aus in die Staaten weiterzufliegen. Diesmal probiere ich's mal mit Miami, ist ja nicht weit weg von Zaks Heimatort. Wieder empfängt mich gleich jemand auf dem Flugplatz. Diesmal ein total betrunkenen Penner, der wohl mit sich und der Welt nichts mehr anzufangen weiß: Er bittet um Geld. In der Hoffnung, daß er sich nicht mit Zaks Cashcard verdrünisiert und es vielleicht weiterhilft, gebe ich dem Penner die Kreditkarte. Sogleich bucht er seinen Anteil davon ab. Jetzt klagt er mir sein Leid, er suche nach einem Sinn in seinem Leben. Da fällt mir sofort das Buch des Gurus ein, da war doch was mit Selbstvertrauen. Kaum hält er das Buch in Händen, wird er auch sogleich zum Guru-Anhänger und gibt mir alle irdischen Dinge, die er bei sich hat und nun offenbar nicht mehr



Zak im Büro der Archäologischen Gesellschaft

Skolarischen Gerätes sei. Zak schaut sehr ungläubig, als er erfährt, er solle zum Mars fliegen. Er erhält den blauen Kristall und eine Kristallscherbe zurück.

In der Befehlsliste erscheint ein neuer Menüpunkt: »WECHSLE«, den ich gleich ausprobiere. Mein Team besteht jetzt aus vier Personen: Zak, Annie, Leslie und Melissa, den beiden Studentinnen, die sich auf Mars-Urlaub befinden. Ich staune nicht schlecht, als plötzlich die Marsoberfläche vor meinen Augen vorbeischiebt, da ich auf Leslie umschalte. Doch ich bleibe zunächst auf der Erde. Unter einer Schreibisch-Unterlage finde ich Annies Cashcard. An der Wand hängt ein Rollbild, das das Skolarische Gerät zeigt. Der blaue Kristall ist offensichtlich einer von drei benötigten.

gehen Zak die Vokabeln aus, bis er schließlich auf keine Anweisungen mehr reagieren kann. Ich will das Spiel schon neu beginnen, doch der Alien ist noch einmal gnädig und läßt Zak wieder frei. Doch noch immer ist meine Menüleiste leer. Was soll ich mit der Hauptperson des Spiels anfangen, die weniger Intelligenz besitzt als ein Briefkasten? Rechtzeitig merke ich jedoch, daß die verdummende Wirkung langsam nachläßt, die Steuerworte kommen wieder. Noch mal Schwein gehabt!

Ich wage den Abstieg in den Keller noch einmal, diesmal mit einem Seil aus dem Werkzeugkasten. Jetzt merkt keiner was, und ich kann in aller Ruhe die Maschine untersuchen. Frustriert stelle ich fest, daß daran zwar Kipphebel-Schalter zu finden sind, aber bei beiden

Mit Melissa untersuche ich zuerst das Naheliegendste: den Raumbus. Im Handschuhfach sind zwei Cashcards und eine Sicherung, im Raumbus-Radio eine DAT-Kassette und auf dem Armaturenbrett ein Recorder zu finden. Außerdem ein Ventil, mit dem die Sauerstofftanks wieder aufgefüllt werden können. Vom Raumbus aus gehe ich nach rechts

Er wird dir ermöglichen, deinen Geist einem Tier zu übertragen. Konzentriere...



PAUSE - Zum Spielen Leertaste drücken.

und finde ein sogenanntes »Marsgesicht«. Dort ist kein Reinkommen, eine massive Tür mit drei Knöpfen versperrt mir den Weg. Melissa gelangt jedoch leider nur an den unteren. Ich schalte erstmal auf Leslie um, die noch am Raumbus steht. Auch ihr verpasse ich eine Portion aus dem Sauerstoffhahn. Anschließend beuge ich mich nach links. Nanu, was ist denn das? Eine Herberge auf dem Mars! Die Tür steht offen, doch man gelangt nur in den Vorraum. Aus irgendeinem Grund ist hier alles außer Betrieb. Eine Metallplatte neben der Tür kann ich zwar öffnen, aber es läßt sich damit nichts anfangen. Draußen vor der Tür steht ein extraterrestrisches Nahverkehrsmittel, was unseren Magnetschienenbahnen sehr ähnelt. Wer hat hier wohl von wem geklaut? Doch auch die Bahn funktioniert nicht. Nebenan steht eine Steintafel, an der sich ein Münzschlitz ausmachen läßt. Leslie's Cashcard hat aber noch Melissa. Ich hole sie also zur Mars-Bahnstation und gebe Leslie deren Cashcard. Da ich gerade Melissa steuere, lasse ich sie gleich die Cashcard am Münzschlitz ausprobieren. Muß wohl ein Fahrkarten-Automat sein, denn es kommt eine Münze heraus. Doch trotz Fahr Münze bewegt sich die Bahn nicht. Meine einzige Hoffnung liegt in der Herberge. Ich lasse Melissa sämtliche Dinge an der erwähnten Metallplatte ausprobieren – mit Erfolg! Mit der Münze läßt sich die Platte aufmachen. Dahinter des Rätsels Lösung: Eine verbrannte Sicherung, die gleich zu Staub zerfällt, als Melissa sie anfäht. Kein Problem! Hat sie doch eine Ersatzsicherung aus dem Raumbus dabei, die ich in die Halterung einsetzen lasse. Die äußere Tür funktioniert jetzt wieder. Ich schlie-

Ein im unteren Bett liegendes Alien-Wesen wird sichtbar, als Melissa die Bettdecke wegzieht. Sie eckelt sich aber so davor, daß sie es nicht anfassen



ZIELFLUCHHAfen

- ☐ LIMA, PERU LYM
- ☐ LONDON, ENGLAND LHR
- ☐ MEXICO CITY, MEXICO MEX
- ☐ MIAMI, FL MIA
- ☐ SEATTLE, WA SEA-TAC

ON **ABERFLUCH**

Als ich den anderen Schrank öffnen lasse, staune ich nicht schlecht. Schon wieder ein Spitzengag, den sich Lucasfilm hier ausgedacht hat. Wer

An dieser Stelle endet Teil 1 unseres Longplays über »Zak McKracken«. Viel Spaß beim Bewältigen dieser ersten Hälfte des Spiels. Teil 2 findet Ihr in einer der nächsten Ausgaben des 64'er-Magazins. (mf)

Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr gut genug beherrscht, um über seinen Spielverlauf und die eventuelle Lösung einen »64'er-Longplay«-Artikel zu schreiben? Dann tut es doch einfach! Wichtig ist dabei nur, daß Ihr für alle im Spiel auftretenden Probleme eine Lösung anbietet

Die kompletten Unterlagen schickt Ihr bitte an:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Stichw.: »64'er-Longplay«
z. Hd. Matthias Fichtner
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Zak McKracken – Telefo

von Stephan Bayer

In Ausgabe 11/89 konntet ihr den ersten Teil unseres Longplays über »Zak McKracken« lesen. Dieser endete mit dem Fund eines Besen-Aliens auf dem Mars durch Leslie und Mellissa.

Dann also auf zu einer Fahrt mit der Marsbahn. Ich lasse auch Leslie eine Münze am Automaten kaufen und einsteigen. Meine Vermutung war richtig, jetzt arbeitet die Bahn wieder. Die Fahrt geht los und der Spieler genießt einen Panoramablick über die Marsoberfläche. Die Bahn hält und ich mache eine Pyramide aus, zu der Leslie gehen kann. Auch hier ist wieder ein Sandhaufen. Selbes Problem, selbe Lösung, denke ich: Also ran ans Werk mit dem Besen-Alien. Die nun folgende Szene schlägt alle bisherigen Lacher. Das Besenwesen wacht beim Fegen plötzlich auf und... Aber das möchte ich hier nicht verraten, das muß jeder selbst gesehen haben. Jedenfalls ist der Sandhaufen anschließend weg und ein Schlüsselloch kommt zum Vorschein, über das man vermutlich die Eingangstür der Pyramide öffnen kann. Da Leslie aber weder einen Schlüssel, noch sonstiges Werkzeug bei sich hat, will ich mit ihr zur Herberge zurückfahren. Doch was ist das? Der Fahrkartenautomat ist kaputt. Eigentlich wäre das Ganze kein Problem, hätte ich vorhin gleich zwei Münzen gekauft. Zum Glück habe ich vor der Abfahrt den Spielstand gespeichert und mache die Fahrt jetzt noch mal, diesmal aber mit zwei Fahr Münzen bewaffnet. Wieder an der Herberge angekommen, versammle ich dort meine beiden Astronautinnen und schalte zurück zu Zak auf die Erde, da ich auf dem Mars nicht mehr weiterkomme.

Da fällt mir ein, daß beim Guru in Nepal von einem golfspielenden Schamanen die Rede war. Ich beschließe, Zak nach Afrika, genauer nach Kairo zu schicken. Als ich dort den Fahrkartenautomaten anschau, sehe ich eine weitere Flugverbindung innerhalb Afrikas, die

nach Kinshasa. Ich probiere mein Glück vorerst dort. Nachdem ich mich durch ein Stück Dschungel durchgeschlagen habe, komme ich zu einer Siedlung und finde auch gleich die Hütte des Medizinmannes. Ist das der Gesuchte? Ich betrete die Hütte und sehe darin den Buscharzt. An einer Wand außerdem jenes Foto, das auch beim Guru hing: Hier bin ich also richtig. Dem Hinweis des Gurus folgend, gibt Zak dem Schamanen seinen Golfschläger, der sich über das gute Stück so freut, daß er Zak bittet, ihm zu folgen. Irgendeinen magischen Tanz will er ihm beibringen, der »die Tür zum Kopf öffnen« kann. Momentan kann ich damit nichts anfangen, verfolge aber aufmerksam den Tanz der drei Buschbewohner. Die drei stellen sich plötzlich hintereinander auf – die Tür zum Marsgesicht, fährt es mir durch den Kopf. Na klar! Die Formation der Buschbewohner soll die Position der Knöpfe verdeutlichen, die anscheinend ein Codeschloß darstellen. Ich schreibe mir auf, in welcher Reihenfolge die drei Tänzer in die Knie gehen. Das muß er sein, der Code für die Mars-tür! Bevor ich mich wieder zum Mars aufmache, lasse ich Zak noch mal in die Hütte des Schamanen gehen. Dieser fordert mich jetzt auf, ihm einen gelben Kristall zu bringen. Gehörte die Kristallscherbe, die Zak von Annie erhalten hatte, vielleicht zu diesem gelben Kristall? Ich stelle Zak auf dem Flughafen ab und begeben mich zum Mars. Ich kann es kaum erwarten, mit Melissa das soeben Gesehene auszuprobieren. An der Marsgesichtstür angekommen, lasse ich sie die Leiter benutzen, mit der auch die oberen Knöpfe erreichbar sind. Und nun der Code. Melissa drückt die Knöpfe in der erwähnten Reihenfolge. Ein Moment Spannung und... ha, die Tür öffnet sich! Die Leiter wird wieder eingepackt und voller Neugier folge ich Melissa ins Innere des Marsgesichts. Eine riesige Halle kommt zum Vorschein. Ich gehe zur ersten massiven Tür neben dem Eingang. Sie ist fest verschlossen. Eine Kristallkugel, die neben

Teil 2

Immer noch ist er als rasender Reporter auf der Jagd nach machtgierigen Aliens und seine Entdeckungen werden immer seltsamer. Begleiten wir Zak McKracken auch diesmal wieder auf seiner spannenden Exkursion.



Bei diesem Tanz sollte man sich d



Durch Berühren der Kristallkugel öffnet sich eine Tür

der Tür auf einem Sockel liegt, reizt zum Zugreifen. Mittels Leiter kommt Melissa heran. Ohne daß ich es wußte, habe ich den Schlüssel für die Tür gefunden. Ein schriller Ton erklingt und die Tür öffnet sich. Dahinter liegt ein dunkles Labyrinth. Obwohl Melissa eine Taschenlampe bei sich hat, verlasse ich zunächst diesen Raum, da Labyrinth sowieso nicht mein Fall sind und dunkle schon gleich gar nicht. An einer großen Statue vorbei, gelange ich wieder zu einer Tür, die der ersteren gleicht, oder halt... fast gleicht.

Die Kristallkugel fehlt hier, mit der man die Tür öffnen kann. Ich gehe also erstmal weiter. Wieder an einer Statue vorbei zur dritten und letzten Tür. Hier ist die Kristallkugel wieder vorhanden. Da kommt mir der rettende Gedanke: Die Türen wurden offenbar durch den ominösen Ton geöffnet. Und dieser Ton läßt sich an der mittleren Tür nicht erzeugen. Wozu hat Melissa jedoch einen Recorder im Gepäck? Nach-

dem ich die Aufnahmesperre der Kassette mit dem Klebeband überklebt und das Ganze in den Recorder gesteckt habe, kann ich ihn aufnahmebereit machen. Melissa steigt noch mal auf die Leiter und berührt die Kugel. Der Ton erklingt, die Tür öffnet sich. Meine Entdeckung muß ich gleich ausprobieren, also den Recorder auf Wiedergabe und... die Tür geht wieder zu. Phantastisch! Ich öffne also die mittlere Tür und betrete einen dunklen, langen Gang – zum Glück kein Labyrinth! Am Ende des Ganges betritt Melissa einen hellerleuchteten Raum mit einer Statue. Hier finde ich ein kleines Ankh. Dieselben räumlichen Verhältnisse existieren auch hinter der letzten Tür, die ich mit Melissa nun betrete. In der Wandverkleidung ist ein Loch in der Form des soeben gefundenen Ankhs. Und es paßt dort hinein! Es war der Schlüssel zum Passieren eines Energiefeldes, das vorher meinen Zutritt verwehrt hatte. Von der Wand nehme ich einen

nieren macht dumm...



Reihenfolge der Tänzer genau notieren

64'er Longplay



Durch diesen ungewöhnlichen Filmprojektor erfährt man die Geschichte der Menschheit

kleinen goldenen und, verdammt...! Der größere Schlüssel zerfällt zu Staub. Hoffentlich brauche ich den nicht! Im Raum steht noch eine Maschine, die, wie sich nach dem Einschalten erweist, eine Art moderner Fernseher ist. Es erscheint ein Marsianer, der die Story um den Überfall der Mindbenders auf die Erde erzählt. Seine Leute hatten das zu ihrem Bedauern nicht verhindern können. Deshalb hatten

sie auch Zak den merkwürdigen Traum übersandt. Schließlich erfahre ich noch, daß der dritte, der weiße Kristall sich hier auf dem Mars befindet. Ich verlasse diesen Raum und gehe in den großen Saal zurück. An einer der Statuen fällt mir eine seltsame Zeichnung auf, die ich abzeichne. Bleibt mir nur noch das Labyrinth hinter der ersten Tür. Ich komme nach einigem Umherirren in einen Raum, in dem eine alte

Erdkarte an die Wand gemalt ist, die Zaks Tapetenkarte gleicht. Unter der danebenliegenden Sphinx ist wieder eine dieser seltsamen Zeichnungen, wie ich sie schon im großen Saal gefunden hatte. Ich zeichne auch diese ab. Nach Verlassen des Raumes irre ich noch eine Weile im Labyrinth herum, bis ich schließlich zu einem Raum komme, den Melissa nicht betreten will. Der Ausgang ist dann aber relativ schnell gefunden. Ich hole Leslie her, in der Hoffnung, daß sie nicht so zimperlich ist wie ihre Freundin. Mit der Taschenlampe schicke ich sie ins Labyrinth und finde auch bald jenen

Sphinx die Rede war, fliege ich mit ihm nach Kairo und finde sie dort auch. Sofort fällt mir eine seltsame Zeichnung ins Auge, die allerdings unvollendet ist. Kein Problem dank des gelben Buntstiftes. Nach der Vorlage vom Mars vervollständige ich das Bild – eine Geheimtür öffnet sich und Zak betritt die Sphinx. Eine Wandtafel neben dem Eingang ist von ihm nicht zu identifizieren.

Da Annie eine Expertin auf diesem Gebiet ist, lasse ich sie zu Zak nach Kairo reisen. Annie kann die Tafel wirklich lesen. Der Inhalt dieser Tafel warnt vor dem Wächter der Sphinx. Klingt nicht gut, also schnell den Spielstand speichern. Da Zak ein archäologischer Laie ist, übergebe ich alle Gegenstände an Annie und mache mich mit ihr auf die Suche nach den Geheimnissen der Sphinx. Wie sich herausstellt, findet man den Raum, auf den es ankommt, sehr leicht, indem man immer die Durchgänge benutzt, über denen unter anderem eine Sonne abgebildet ist. Im oben genannten Raum finde ich drei Knöpfe, doch bevor ich einen Fehler mache, lasse ich Annie die darunter aufgemalten Hieroglyphen lesen. In ihnen steht die Reihenfolge, wie die Tasten gedrückt werden müssen. Diesem Hinweis folge ich und siehe da, eine Marskarte erscheint. Annie äußert daraufhin den Wunsch, das Gesehene aufzuzeichnen. Dank eines Buntstiftes bereitet ihr das keine Schwierigkeiten. Ich betrachte mir danach noch mal die Tapetenkarte, und siehe da, sie ist durch Symbole vom Mars ergänzt worden. Wenn ich bloß wüßte, was es damit auf sich hat! Es muß noch eine weitere seltsame Zeichnung von der Wand abgezeichnet werden. Nun führe ich Annie wieder hinaus und gebe Zak alle Gegenstände zurück.

Hier in Kairo bleibt noch eine Pyramide zu untersuchen, in der Zak aber nichts entdecken kann. Im Vorräum finde ich eine Fackel, die angezündet wird. Diese wirft ihr Licht auf einen Sarkophag, an dem sich aber nichts manipulieren läßt. Jetzt sind nur noch drei Orte

übrig, an denen ich noch nicht war: Mexiko, Lima und das Bermuda-Dreieck. Da Zaks Konto stand ständig schrumpft und er noch einige Flüge zu bewältigen hat, schaufele ich etwas Geld von Annes Konto auf das von Zak. Das geht relativ einfach: Annie kauft ein Ticket, gibt dies Zak und dieser benutzt den Ticketautomaten, wobei ihm das Geld gutgeschrieben wird. Mit »ABBRUCH« kommt man dann zu dem Geld. Etwas mehr als 1600 Dollar lasse ich Annie übrig.



Um in der Mars-Pyramide atmen zu können, muß man die Klima-Anlage einschalten



In dieser Tempelanlage findet Zak einige für das Spiel wichtige Gegenstände

Ich beschließe, Zaks Weltreise in Mexiko fortzusetzen. Der Flug führt über Miami nach Mexiko-City. Als ich den Flughafen verlasse, muß ich wieder ein Stück Dschungel durchqueren, was aber weiter kein Problem ist. Eine riesige Tempelanlage der alten Inkas wird schließlich sichtbar. Ich benutze den nächstbesten Eingang – und was begegnet mir? – natürlich ein total dunkles Labyrinth. Glücklicherweise finde ich an den Wänden Fackeln, die sich anzünden lassen. Ich bewege mich so durch das Labyrinth, daß ich nach jedem Durchgang in einen Gang gelange, der kleiner ist, als der vorherige. Auf diese Weise erreiche ich einen Gang, der nur noch zwei Durchgänge besitzt. Hinter einem der Durchgänge befindet sich ein erleuchteter Raum mit einer Statue in der Mitte. Ja, was sehe ich denn da? Die zweite Hälfte meines gelben Kristalls und wieder eine unvollständige Zeichnung auf der Statue. Ich versuche mein Glück mit der Zeichnung, die ich auf der Mars-Statue gesehen hatte. Wie schon fast erwartet, lag ich richtig. Der Kristall wird freigegeben.

Die beiden Kristallscherben nützen mir im Moment gar

men. Mit allem Werkzeug versuche ich das Brot zu zerlegen – jedoch erfolglos. Das erinnerte mich an einen Hinweis aus der dem Spiel beigelegten Zeitschrift. Es war ein Werbeartikel über Spülen, die mit einem eingebauten Müllzerhacker ausgestattet waren. Warum sollte die Spüle in Zaks Wohnung nicht auch diesen Service bieten? Also zurück nach San Francisco.

Langsam muß ich mir Gedanken machen, wie ich an Geld herankomme. In Lous Laden versuche ich einige Sa-

sich das Rohr unter der Spüle abschrauben. Die Brotkrumen fallen heraus. Ordnung muß sein, das Rohr wird wieder angeschraubt. Da ich unbedingt einen Raumanzug mit Helm brauche und Zaks Fischglas dafür optimal zu sein scheint, lasse ich Wasser in das Spülbecken und setze den Goldfisch hinein. Auf zum zweiten Versuch nach Peru. Der Flug verläuft miserabel, warum weiß ich nicht. Kaum hat Zak die Brotkrumen auf den Futterplatz gestreut, stellt sich auch schon ein Gast ein, ein schwarzer Vogel. Da der blaue Kristall bisher noch keine sinnvolle Anwendung vorzuweisen hatte, benutze ich ihn am Vogel. Wie ich es schon beim Eichhörnchen-Versuch gesehen hatte, kann ich nun den Vogel steuern und auf diese Weise die Holzschnitzerei am anderen Ufer des Flusses erreichen, was vorher nicht möglich war. Ich fliege in das linke Auge hinein und finde eine Schriftrolle. Der Gegenstand im rechten Auge sieht wie ein Teil des skolarischen Gerätes aus, ist aber leider für den Vogel zu schwer.



In Stone Henge lassen sich die beiden Kristallscherben zusammenfügen

nichts. Den brennenden Fackeln folgend erreiche ich mit Zak den Ausgang des Tempels und fliege weiter nach Peru, immer noch darüber nachgrübelnd, wie ich die Scherben wieder zusammenbekomme.

Dort angekommen, muß sich Zak wieder einen Weg durch den Dschungel suchen, aber das ist kein Problem. Er erreicht schließlich eine Vogel-Futterstelle. »Nur für trockene Brotkrumen« ist darauf zu lesen. Ich habe zwar ein trockenes Brot dabei, aber keine Kru-

chen zu verkaufen, von denen ich hoffe, daß ich sie nicht mehr benötige, z.B. die Drahtschere, den leeren Werkzeugkasten und das verbogene Buddelmesser. Und ich staune nicht schlecht, als Lou mir für das alte Ding 1500 Dollar bezahlt.

Und nun zum eigentlichen Problem. Brot rein in die Spüle und Zerhacker eingeschaltet. Es wird tatsächlich zermahlen. Ein Moment des Erschreckens, da die Krumen nicht zu sehen sind. Aber mittels Schraubenschlüssel läßt

Da ich beim ersten Benutzen des blauen Kristalls bereits gesehen hatte, daß die Aliens schon wieder hinter Zak her waren, beeile ich mich, zurückzufliegen und Zak die Schriftrolle zu übergeben. Auch die Steuerung übergebe ich schnell wieder an Zak, mit dem ich gleich den Futterplatz verlasse, um dem Mindbender zu entgehen.

Ich nehme das nächste Flugzeug nach Mexiko, um weiter nach London zu fliegen, da dort aller Wahrscheinlichkeit



Im rechten Auge der Holzschnitzerei befindet sich ein Teil des skolarischen Gerätes



Der Flug über das Bermuda-Dreieck endet in einem Raumschiff der Aliens

nach das Geheimnis um den gelben Kristall gelöst werden kann. Da Zak die peruanische Schriftrolle nicht lesen kann, hole ich Annie nach London und gebe ihr die Rolle zur Identifikation. Sie entdeckt die Worte der Macht: »Gnik sisi Vle«. Rückwärts gelesen ergibt das zwar einen Sinn (Elvis is King), aber was damit anfangen? Da sich Annie mit solchen Mythen besser auskennt, gebe ich ihr erneut alle Gegenstände, die Zak bei sich hat, und schicke sie nach Stonehenge. Des Rätsels Lösung hängt sicher mit dem Altarstein zusammen, da sich hier nichts weiter befindet. Also legt Annie erstmal beide Scherben auf den Stein. Die äußeren Umrisse des ganzen Kristalls stimmen schon, aber der Riß ist immer noch da. Alle möglichen Werkzeuge helfen nicht. Ich probier's mal mit den Worten der Macht. Als Annie die Rolle liest, fährt ein gewaltiger Blitz vom Himmel, aber sonst passiert nichts. Da fällt mir eine Vertiefung im Stein auf. Na klar – Fahnenmast als Blitzableiter! Er paßt wie angegossen. Und nun noch mal die Worte der Macht... wieder ein Blitz. Der Kristall leuchtet auf

und ist im nächsten Moment wieder komplett!

Annie gibt alle Sachen an Zak zurück und beide fliegen nach Kairo. Zak folgt nun dem Hinweis des Schamanen, sucht ihn also noch mal auf, um ihm den Kristall zu bringen. Er erklärt die äußerst interessante Verwendung des Kristalls: Mit ihm kann sich Zak an alle Orte teleportieren, die auf seiner Tapetenkarte mit einem Punkt gekennzeichnet sind und dank Annies Ergänzungen auch zum Mars! Jetzt wird mir einiges klar, hatte ich mir doch schon Gedanken gemacht, wie ich an ein Raumschiff herankomme. Die Teleportationsziele sind noch unbekannt, ich probiere sie nacheinander aus und merke dabei, daß die Plattformen, die mir an verschiedenen Orten aufgefallen waren, Teleporter-Plattformen sind. Per Teleport gelange ich in die Eichhörnhöhle von Seattle, in den mexikanischen Tempel und in das zweite Auge der peruanischen Schnitzerei, wo ich nun das Teil des Gerätes doch noch mitnehmen kann, das dem Vogel vorhin zu schwer war. Zwei Ziele lassen sich jedoch nicht an-

steuern, warum, bleibt zunächst unklar. Ich lasse Zak schließlich zum östlichsten Punkt der Erdkarte teleportieren. Er landet in einem Raum, der mir neu ist. Hier steht eine Apparatur, in der sich der Sockel des skolarischen Gerätes befindet. An der Wand sind zwei Schalter. Ich vermute, daß hier die Endmontage des skolarischen Gerätes stattfinden wird, doch noch fehlen mir einige Teile. Bei Betätigung eines kleineren Hebels öffnet sich eine Bodenklappe und eine Treppe ist zu erkennen, die nach unten führt. Jetzt weiß ich auch, wo ich mich befinde: in der ägyptischen Pyramide. Wie wäre es denn jetzt mit einem Teleport zum Mars? Doch halt – das Bermuda-Dreieck ist noch unerforscht.

Über einen Teleport nach Seattle und einen kurzen Flug nach Miami gelange ich relativ billig zum Startplatz des Bermuda-Rundfluges. Es empfiehlt sich, an dieser Stelle wieder den Spielstand abzuspeichern.

Zak erhält vom Piloten des Rundflug-Doppeldeckers einen Fallschirm, mit dem er abspringen muß. Das ist die eine Variante. Die andere ist einfach weiterfliegen. Und dazu zwei Tips: Die Aliens sind alle Elvis-Fans, und es lohnt sich, die Zahlen vom dortigen Lottomaten zu tippen. Da das Ganze aber nicht unbedingt wichtig ist, sollte das jeder, der das Spiel besitzt, selbst ausprobieren.

Doch nun zur Sache: Zak landet also im Meer. Es ist sein Glück, daß er ein Sitzkissen aus dem Flugzeug bei sich hat,

so ertrinkt er nicht. Mit diesem Absprung beginnen meine Probleme jedoch erst. Alle Versuche, Zak mit Taucheranzug und entsprechendem Zubehör auszurüsten, schlagen nämlich fehl. Im Hintergrund bemerke ich allerdings einen Delphin, also muß der blaue Kristall weiterhelfen. Doch irgendwie erreiche ich den Delphin nicht. Da hilft nur noch ein waghalsiges Gedankenmodell: Hunde kann man durch einen Pfiff rufen; Delphine sind mindestens so geschickt wie Hunde; Pfeifen kann Zak nicht, aber vielleicht tröten. Es funktioniert wirklich, der Delphin folgt dem zugegeben etwas mißlungenen Geräusch aus der Tröte! Nun kann ich den blauen Kristall anwenden und versetze mich so in das Tier. Mit meinem »Zakphin« tauche ich ab in die Tiefsee. Wieder ist Eile geboten, da die Mindbenders schon wieder alarmiert wurden. In einer versunkenen Stadt entdeckt der Zakphin hinter dem Seetang das glitzernde Unterteil des Gerätes. Geht ja gut voran! Hier bekomme ich auch die Erklärung für die Tatsache, daß ein Teleport an diese Stelle nicht möglich ist: Die Plattform war ebenfalls versunken. Ich fordere den Zakphin auf, schnellstens zur Oberfläche zurückzukehren. Sofort nach der Übergabe des Unterteils führe ich die Rückverwandlung durch und lasse Zak gleich einen Teleport zum Mars machen, da auf der Erde momentan nichts mehr zu holen ist. Da der Teleport laut Symbol auf der Karte nur zum Marsgesicht führen konnte, machte ich mir noch keine Gedanken um einen Raumanzug, da Leslie die Klimaanlage des Gesichtes auf Erdverhältnisse eingestellt hatte. Zak landet in einem mir unbekannten Raum, der von drei geschlossenen Türen umgeben ist. Und dazwischen wieder eine nun schon wahrlich nicht mehr seltsame Zeichnung. Mittels Buntstift und Vorlage aus der Sphinx vervollständige ich das Bild... die Türen öffnen sich. Aber welchen Weg nehme ich jetzt? Ich entscheide mich für den linken. Das Feuerzeug liefert ein bescheidenes Licht. Aha, ich bin im Labyrinth hinter der ersten Tür des Marsgesicht-Saales. Der Ausgang war leicht zu finden: Immer geradeaus, und wenn man in dieser Richtung auf eine Wand stößt,

biegt man rechts ein. Das Ganze so lange, bis der Ausgang erreicht ist. Zak wird von den beiden Mädchen gebührend empfangen.

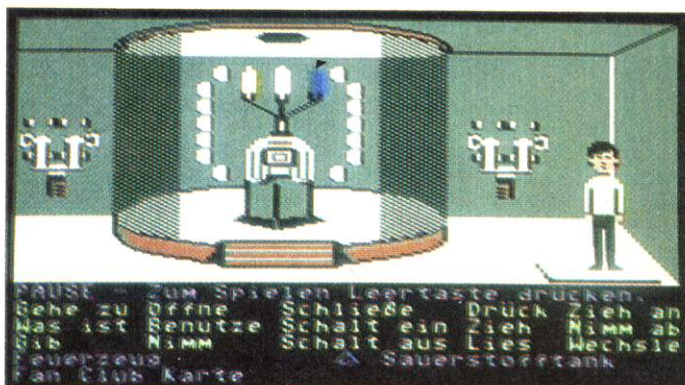
Noch einmal versuche ich einen Teleport zur Mars-Pyramide. Wieder nichts. Also muß ich wohl mit der Marsbahn dorthin. Doch nun entsteht endgültig die Frage nach einem Raumanzug. War der Taucheranzug schon nicht zum Tauchen verwendbar, so vielleicht als Teil eines Raumanzugs. Gesagt, getan. Zak zieht den Taucheranzug an, legt das Sauerstoffgerät an und setzt das Goldfischglas auf. Sieht schon gut aus, doch er beschwert sich, daß etwas undicht sei, als ich ihn auffordere, den großen Saal zu verlassen. Schnell zurück in den geschützten Raum. Ich grase noch mal das Inventar durch. Das Dichtungsband! Damit muß es gehen. Und tatsächlich, ein perfekter Raumanzug ist entstanden! Nun lasse ich auch die beiden Mädchen ihre Helme wieder aufsetzen.

Alle drei tanken am Raumbus noch mal ihre Sauerstoffgeräte auf und machen sich auf den Weg zur Bahnhaltestelle. Melissa kauft gleich fünf Fahrkarten, gibt eine davon Zak und zwei Leslie. Voller Spannung weise ich die drei an, die Bahn zu betreten, und ab geht die Fuhre. Ich glaube, dem Ziel jetzt doch sehr nahe zu sein. Doch da ist immer noch das dumme Schlüsselloch am Pyramideneingang. Der kleine, goldene Schlüssel Melissas paßt nicht. War etwa der große Schlüssel der richtige? Der war mir doch zu Staub zerfallen. Langsam werde ich nervös. So kurz vorm Ende und es geht nicht weiter! Ich übergebe den goldenen Schlüssel an Zak und probiere noch mal – paßt nicht! Ohne mir viel davon zu versprechen, probiere ich nacheinander alle Gegenstände aus, die Zak bei sich hat. Da passiert es: Die Haarnadel vom Friseur paßt! Wie ein geübter Einbrecher öffnet Zak damit die Tür. Nach dieser Aktion ist große Erleichterung angesagt. Melissa geht mit der Taschenlampe voran, und ich erkenne den Innenraum der ägyptischen Pyramide. Aber diesmal lassen sich die Füße des Sarkophags lokalisieren, was auf der Erde nicht funktionierte. Es muß damit doch etwas auf sich haben. Und rich-



Die Unterwasserstadt sollte man genauer untersuchen

tig: Die Füße lassen sich bewegen. Ein Knarren ist zu hören, läßt sich aber noch nicht lokalisieren. Sollte der Raum hier wirklich mit dem auf der Erde identisch sein, müßte in der hinteren Ecke eine Tür sein. Ich drehe also mit Melissa an den Füßen der Statue und suche mit Zak die Ecke ab. Volltreffer! Ich habe einen Durchgang gefunden. Er führt über eine Treppe in einen darüberliegenden Raum, und was sehe ich da? Den weißen Kristall. Da zwischen Zak und dem Kristall jetzt die Bodenluke liegt, soll Melissa die Drehfüße wieder loslassen. Die Klappe vor Zak schließt sich. Rechts sehe ich wieder eine defekte Teleportplattform – die Erklärung für das Mißlingen des Versuches, Zak direkt hierher zu teleportieren. Der Kristall ist aber wieder fest eingebunden. Mit dem goldenen Schlüssel kann Zak ein kleines Kästchen an der Wand öffnen, in dem sich ein Schalter befindet. Doch welche Unsitte dieser Apparatur: Der Kristall wird zwar auf Knopfdruck freigegeben, doch hält dieser Zustand höchstens zwei Sekunden an, so daß der gute Zak nicht schnell genug herankommt. Da hilft nur noch eines: Leslie muß ihm helfen. Um die Tür zu öffnen, dreht Melissa wieder an den Füßen des Sargs und Leslie kann hoch zu Zak. Daraufhin läßt Melissa wieder los, wegen der erwähnten Bodenklappe. Ich postiere Zak nahe am Kristall und Leslie am Schalter. Damit gelingt es! Einen Augenblick, nachdem Leslie gedrückt hat, kann Zak den Kristall greifen. Gespannt sehe ich der Schlussszene des Spieles entgegen. Da Zak nun Luftschwierigkei-



Zak hat das skolarische Gerät zusammengebaut. Nun fehlt nur noch Annie zum Einschalten.

ten bekommt, teleportiere ich ihn schnell in die Erd-Pyramide und befreie ihn von seinem Raumanzug.

Da es auch mit den beiden Raumfahrerinnen ein gutes Ende nehmen soll, beschließe ich, sie zurück zum Bus zu führen. Auf dem Weg dorthin nimmt eine der beiden noch die Raumbussicherung aus der Herberge mit und baut sie im Bus wieder ein. Beide nehmen in ihrem Gefährt Platz. Tür zu, Helme runter, Steuerung einschalten und auf geht's zur Erde. Der Rest ist für Zak nur noch Formsache, denke ich. Das Gerät läßt sich leicht nach

dem gesehenen Rollbild zusammensetzen. Doch auch zum Schluß gibt es noch ein winziges Problemchen. Die beiden Aktivierungsschalter der Maschine müssen gleichzeitig betätigt werden und liegen einige Meter auseinander. Zum Glück steht Annie auf dem Kairoer Flughafen. Sie trifft binnen kurzer Zeit in der Pyramide ein.

Jeder der beiden Helden legt einen Schalter um, und da passiert es... Den Schluß möchte ich jedoch keinem vorenthalten, der das Spiel noch vor sich hat. Auf alle Fälle ein würdiger Abschluß. (mf)

Macht doch mal mit!

Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr gut genug beherrscht, um über seinen Spielverlauf und die eventuelle Lösung einen »64'er-Longplay«-Artikel zu schreiben? Dann tut es doch einfach! Wichtig ist dabei nur, daß Ihr für alle im Spiel auftretenden Probleme eine Lösung anbietet

und uns auch etwas über Euren Gesamteindruck schreibt.

Die kompletten Unterlagen schickt Ihr bitte an:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Stichw.: »64'er-Longplay«
z. Hd. Matthias Fichtner
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München