

Zak Mc' Kracken and the Alien Mindbender [Lösung]

Corlagons Walkthrough zu

Zak McKracken and the Alien Mindbenders

Version 1.0 - 10.07.2003

© 2003 Michael Hoffmann <mailto:mh++nospam-pleaseremove++@skullbyte.de>

Dieser Text darf frei weitergegeben und veröffentlicht werden, solange er unverändert bleibt und keine Gebühr o. ä. für die Nutzung verlangt wird. Der Autor hat keinerlei Beziehungen zu Lucas Arts oder Softgold. Alle Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.

- 1) Allgemeines
- 2) Story
- 3.1) Allgemeine Tips
- 3.2.1) Der blaue Kristall
- 3.2.2) Das leuchtende Objekt
- 3.2.3) Der gelbe Kristall
- 3.2.4) Der Kandelaber
- 3.2.5) Der weiße Kristall
- 3.2.6) Das skolarische Gerät
- 4) FAQ
- 5) Danksagungen

1) Allgemeines

1987 revolutionierte Lucasfilm Games die Computerspielwelt mit dem Graphik-Adventure Maniac Mansion. Das Tolle daran war das Script Creation Utility for Maniac Mansion (kurz: SCUMM), mit dem sich die Spieler ihre Kommandos relativ bequem zusammenklicken konnten - in älteren Spielen gab man die Befehle noch komplett per Tastatur ein (und ärgerte sich anschließend, daß der Computer sie nicht verstand). Nach dem großen Erfolg erschien ein Jahr später auch schon der spielerische Nachfolger Zak McKracken mit genau dem gleichen System. Anders als Maniac hat Zak zwar keine unterschiedlichen Lösungswege, ist aber insgesamt umfangreicher.

Zak McKracken ist für verschiedene Computersysteme veröffentlicht worden, und zwar für MS-DOS, Amiga, Apple II, Commodore 64 und FM Towns mit teilweise unterschiedlicher Graphik (letztgenannte Version hat auch CD-Musik, wurde allerdings nur in Japan veröffentlicht). Wesentliche Unterschiede sind mir nicht bekannt, ich selber habe allerdings nur eine DOS-Version.

2) Story

Unsere Geschichte spielt in der Zukunft, genauer gesagt, im Jahr 1997. Zwei Studentinnen haben ihr Auto umgebaut und sind damit auf den Mars geflogen, und der Boulevard-Reporter Zak McKracken aus San Francisco soll für seinen Chef eine Reportage über ein zweiköpfiges Eichhörnchen am Mt. Rainier schreiben. In der darauffolgenden Nacht (in der FM-Towns-Version noch vor dem Gespräch) hat Zak einen verrückten Traum, unter anderem sieht er attraktive Frauen, seltsame Karten und fremde Wesen...

3.1) Allgemeine Tips

- Leider gibt es einige mögliche Ereignisse, durch die Du das Spiel nicht mehr

lösen kannst, z. B. wenn eine Figur stirbt oder Melissa und Leslie mit dem Raumbus den Mars verlassen. Speichere also regelmäßig!

- Für die Flugreisen brauchst Du Geld. Um mit Zak welches zu verdienen, kannst Du den Lott-O-Mat benutzen, und zwar theoretisch unbegrenzt oft. Mit Annie muß Du dagegen sparsam sein, denn die spielt leider nicht. Allerdings könnte Zak einen Gegenstand im Laden erwerben und Annie ihn anschließend zurückverkaufen. Melissa und Leslie können kein Geld verdienen, brauchen selbiges allerdings auch nur für die Marsbahn. Die müßte zur Not auch Zak bezahlen können, was aber wohl kaum nötig sein wird.

- Benutzt Du den blauen Kristall, bekommst Du kurze Zeit später Besuch von einem der Außerirdischen. Du kannst Dich zwar mit Hut und Nasenbrille verkleiden, um ihn auszutricksen. Das solltest Du allerdings erst in der Zelle tun, sonst nimmt er Dir womöglich nur die Artefakte ab, ohne Dich nach San Francisco mitzunehmen.

- Für ein paar Gags am Rande lohnt es sich, fleißig Schilder zu lesen. Zum Spaß kannst Du den blauen Kristall auch mal beim Yak, dem zweiköpfigen Eichhörnchen und Sushi (muß noch auf dem Schrank stehen) ausprobieren.

3.2.1) Der blaue Kristall

Das eigentliche Spiel beginnt in Zaks Schlafzimmer. (Außer in der FM-Towns-Version, wo Zak sich erst am Morgen mit dem Chef getroffen hat.)

- Aus dem Schlafzimmer nehmen wir das Goldfischglas mit. Sushi müssen wir allerdings wegschütten, beispielsweise in die Pflanze oder das Spülbecken. Außerdem brauchen wir noch die Telefonrechnung aus der Schrankschublade, die Tröte aus der Schreibtischschublade und ein Stück Tapete von der Wand. Die Cash Card liegt leider unter dem Tisch und muß mit der Telefonrechnung hervorgeholt werden. Ansonsten kannst Du noch den Anrufbeantworter einschalten.

- Im Wohnzimmer finden wir die Fernbedienung auf dem Sofa unter dem Kissen. Das andere Sitzkissen wird ebenfalls wieder an seinen Platz gebracht, anschließend kannst Du den Stecker in die Dose stecken und endlich den Fernseher einschalten. In den Nachrichten erfahren wir interessante Informationen von bzw. über Annie, Leslie und die Verdummungssignale. Anschließend nehmen wir noch das Buttermesser, die Buntstiftschachtel (Schränk unter dem Spülbecken), das Ei (Kühlschrank) und den kleinen Schlüssel. Mit dem Buntstift kann Zak die Karte aus seinem Traum auf den Tapetenfetzen malen.

- Nun gehen wir zur Bäckerei. Die hat allerdings geschlossen. Also drücken wir einfach solange auf die Klingel, bis wir vom entnervten Bäcker einen nicht mehr ganz so frischen Laib Brot bekommen.

- Im Laden auf der 14. Straße kaufen wir einen Taucheranzug, den Werkzeugkasten (muß anschließend geöffnet werden), den Golfschläger, den Hut, die Nasenbrille und optional eine Gitarre.

- Dem Haarsalon klauen wir die überdimensionale Haarnadel (die Drahtschere aus dem Werkzeugkasten benutzen).

- Zurück in der Wohnung öffnen wir mit dem Schraubenschlüssel das Rohr unter der Spüle, stecken das trockene Brot in selbige und betätigen den Schalter für den Müllschlucker. Das ergibt praktischere Brotkrumen, die zur Lösung des Spiels benötigt werden. Also Vorsicht, daß Du sie nicht wegpülst!

- Leider wurde Zak der Telefonanschluß gesperrt, weil er seine Rechnung noch nicht bezahlt hat. Praktischerweise befindet sich die Gesellschaft gleich unter seiner Wohnung. Der Betrag ist enorm, doch wenn Du Hut und Nasenbrille aufgesetzt hast, wird die Rechnung aus irgendeinem Grund annulliert (kannst Du auch selbst am Computer erledigen).

- Ebenfalls bei der Telefongesellschaft kannst Du noch ein Bewerbungsformular für den Fanclub des Kings einstecken. Fülle es mit dem Buntstift aus und stecke es draußen in den Briefkasten (kann mit dem kleinen Schlüssel geöffnet werden).

- Nun aber ab zum Flughafen. Wecke den Busfahrer mit der Tröte und stecke die Cash Card in das Lesegerät.

- Das Ticket nach Seattle haben wir bereits vom Chef bekommen, daher können wir direkt zum Flugzeug gehen. Zuvor kannst Du dem Freak aber noch die Cash Card geben und so ein Buch vom Guru aus Nepal kaufen.

- An Bord erhalten wir kostenlose Erdnüsse. Sonst ist die Stewardess aber eine ziemliche Zicke, also müssen wir sie erst einmal beschäftigen. Hinten auf der Toilette lassen wir die Spüle überlaufen (zuerst mit Klopapier verstoßen) und drücken anschließend den Rufknopf. Das reicht aber noch nicht, also so schnell wie möglich nach vorne und das Ei in der Mikrowelle erhitzen.

Ist das Ei fertig, bevor die Stewardess wieder zurückkommt, wird uns diese so schnell nicht mehr belästigen, und wir können in Ruhe die Gepäckfächer durchsuchen - eines enthält einen Sauerstofftank, den wir später noch ganz gut gebrauchen können. Außerdem benötigst Du (vom leeren Platz vorne) das Sitzkissen und das darunter liegende Feuerzeug.

Mit der Escape-Taste kannst Du die Flugsequenz abbrechen. Bei späteren Reisen wird sie dann übersprungen, vorausgesetzt, Du hast alle nötigen Gegenstände eingesteckt.

- Vom Flughafen in Seattle aus kommen wir direkt zum zweiköpfigen Eichhörnchen. Was nun? Mit einigen Items kannst Du es töten, aber das muß nicht sein. Gib ihm einfach die Erdnüsse. Anschließend brichst Du den großen Ast ab und beseitigst dann den losen Dreck, z. B. mit dem Buttermesser. Das ist anschließend verbogen, aber das macht nichts.

- In der Höhle müssen wir erst einmal Licht machen. Nahe dem Eingang hängt ein altes Vogelnest an der Decke, das Du mit dem Golfschläger einsammeln kannst. Lege Ast und Nest in die Feuergrube am Boden und zünde sie mit dem Feuerzeug an. Danach kannst Du die seltsame Zeichnung vervollständigen (wie immer mit dem Buntstift). Heraus kommt ein Ankh, und plötzlich öffnet sich eine Geheimtür.

- Im folgenden Raum untersuchen wir die Plattform und wenden uns dann dem blauen Kristall im Sockel zu. Kommt dir der große Sensor bekannt vor? Benutze einfach die Fernbedienung und nimm den Kristall an Dich. Könnte das so ein Artefakt sein, das diese Annie haben will?

- Nun fliegen wir wieder nach San Francisco (vorher Ticket kaufen), gehen zur Gesellschaft für Archäologie und stecken den Kristall in den Schlitz. Kurz darauf erscheint Annie, die ebenfalls von den Außerirdischen geträumt hat, und gibt Zak den Teil Scherbe eines weiteren Kristalls. Von nun an können wir auch mit Annie, Melissa und Leslie spielen und müssen mit vereinten Kräften das skolarische Gerät zusammenbauen.

Zak kann Annie nun das verbogene Messer geben (und die Gitarre, falls er sie gekauft hat). Wechsle zu Annie und nimm die Cash Card, die unter der Schreibtischunterlage liegt. Leider hat sie nicht so viel Geld wie Zak, also gehe in den Laden und zum Ankaufts Fenster und verkaufe nur so zur Sicherheit die Gitarre und das Messer.

- Inzwischen sollte Zak in seinem Briefkasten die Fanclubkarte vorfinden (wenn nicht, läufst Du vorher noch eine Weile in der Gegend herum). Sammle sie ein und lasse dann Zak und Annie gemeinsam zum Flughafen fahren. Zak fliegt nun nach London und von dort aus nach Katmandu. Für die Auslandsreise mußt Du noch einen Exit-Visa-Code eingeben (Kopierschutz).

- In Katmandu angekommen muß Zak den Fahnenmast einsammeln. Dann landet er allerdings im Knast und muß von Annie befreit werden. Warum durfte Zak wohl sein Feuerzeug behalten? Gib es an Annie weiter, die dann draußen zwecks

Ablenkung das Heu ansteckt und anschließend die Zelle aufschließen kann. Danach findet Zak seine Sachen im Schrank wieder und kann sich schnell die Fahne schnappen. Natürlich kannst Du die Sache auch abkürzen und einfach gleich mit Zak das Heu anzünden...

- Zeige dem Wächter das Buch, und Du darfst den Guru besuchen. Sollte dieser böses Karma riechen, mußt Du tun, was er sagt, und eben noch kurze Zeit warten. Danach erfährst Du, wie Du den blauen Kristall einsetzen kannst, um Deinen Geist einem Tier zu übertragen. Zeige dem Yak die Cash Card, um zum Flughafen zurückzukommen.

3.2.2) Das leuchtende Objekt

Nun darf Zak nach Miami fliegen. Von Katmandu aus geht das über London.

- Am Flughafen treffen wir zunächst einen Penner, dem wir das Buch des Gurus geben. Der so Bekehrte schenkt Zak seinen Whisky. Miami selbst scheint leider kaputt zu sein, stattdessen machen wir einfach einen Rundflug über das Bermuda-Dreieck.

- Während des Fluges wird unsere Maschine von einem außerirdischen Raumschiff eingesaugt. Für den genervten Piloten ist das offenbar nichts Neues, er gibt einfach einen Farbcode ein (notieren!) und verschwindet wieder. Zak dagegen sollte an Bord des Raumschiffs bleiben (deswegen sind wir ja hier)! Betätige die Türklingel, dann bringt ein Außerirdischer Dich zum King. (Hut und Nasenbrille darfst Du hier nicht tragen!) Zeige diesem die Gitarre, oder besser, die Clubkarte. Danach zeigt man Dir eine Sequenz, die Dich nach Hause beamt. Ignoriere auch diese, lasse Dir vom Lott-O-Mat die Zahlen für die nächste Ziehung geben und verlasse das Raumschiff anschließend mit demselben Code, den der Pilot benutzt hat. Benutze während des Sturzes den Fallschirm, den der Pilot Dir gegeben hat. Zak fällt ins Meer, dank des Sitzkissens kann er sich jedoch über Wasser halten.

- Rufe mit der Tröte den Delphin herbei und verwende anschließend den blauen Kristall, um ihn zu übernehmen. Schwimme mit diesem auf den Grund, untersuche die Plattform und schwimme nach rechts. Nimm den Seetang weg und das leuchtende Objekt aus der Nische und gib dieses schnell an Zak weiter, bevor er von den weniger freundlichen Aliens geschnappt wird.

- Nun landet Zak in der Verdummungsmaschine. Das ist jedoch nicht so schlimm, denn nach Deiner Freilassung wirst Du nach kurzer Zeit wieder normal. Jetzt müssen wir nur noch die Artefakte zurückbekommen. In Zaks Schlafzimmer schauen wir unter die Teppichecke und beseitigen die losen Bretter mit dem Schraubenschlüssel. Mit dem Seil kommst Du lautlos nach unten und kannst den Schrank plündern. Allerdings läßt sich auch diese Sache vereinfachen, indem Du einfach Hut und Nasenbrille aufsetzt...

- Vergiß nicht, im Laden schnell noch einen Lottoschein auszufüllen (das Schild "kaufen"), um an Geld zu kommen. Die Zahlen hast Du ja aus dem Raumschiff.

3.2.3) Der gelbe Kristall

Wir setzen unsere Weltreise in Lima fort.

- Die Wanderung durch den Dschungel scheint kompletter Zufall zu sein. Laufe einfach herum, bis Du das Tal erreicht hast. Lege die Brotkrumen auf die Futterstelle, und ein Vogel erscheint. Nun wird es mal wieder Zeit für den blauen Kristall - Beeilung, bevor wieder der Außerirdische kommt. Fliege mit dem Vogel zur großen Schnitzerei. Hinter dem rechten Auge (von uns aus gesehen) finden wir wieder eine Plattform und das Kandelaber, welches leider zu schwer ist. Die Schriftrolle hinter dem linken Auge kann der Vogel aber mitnehmen und Zak bringen.

Nach dem erneuten Freiflug nach San Francisco holt sich Zak auf eine der oben erwähnten Methoden seinen Kram wieder.

- Inzwischen sollte Zak hoffentlich im Lotto gewonnen haben. Gehe also in den Laden, um 10000 Dollar zu bekommen.

- Anschließend fliegen wir über London und Kairo nach Kinshasa. (Bei den teuren Flugreisen können wir den Lottogewinn wirklich gebrauchen...) Wandere wieder durch den Dschungel, bis Du die Hütte des Schamanen erreicht hast. Gib ihrem den Golfschläger, um den Tanz zu sehen. Notiere Dir, in welcher Reihenfolge die Eingeborenen in die Knie gehen! Eine Wiederholung kostet Cash.

- Nun schalten wir auf den Mars zu Melissa und gehen in den Raumbus. Dort kannst Du das Radio einschalten und Musik von Razor hören. Allerdings brauchen wir die Kassette noch für andere Zwecke, also stecke sie ein. Aus dem Handschuhfach nehmen wir noch die Sicherung und die Cash Cards mit, außerdem den Kassettenrecorder. Gib Leslie ihre Karte.

- Kaufe am Monolithen links eine Münze (Melissa hat mehr Geld) und gehe in die Jugendherberge. Benutze die Münze, um die Metallplatte neben dem Eingang aufzubekommen, und tausche die Sicherung aus. Im Innenraum nimmst Du die Leiter und das Klebeband. Den Benzinkanister hätten wir ein Spiel eher gebrauchen können.

- Wechsle zu Leslie und nimm das Besen-Wesen aus dem Bett (Melissa ist zu feige) und die Taschenlampe aus dem Schrank. Fege draußen mit dem Besen den Sand weg, um die Solarzellen für die Bahn freizulegen.

- Melissa geht zum Riesengesicht und stellt die Leiter vor die große Tür. Drücke die drei Knöpfe in genau der Reihenfolge, die die Eingeborenen in Zaire angegeben haben, um die Tür zu öffnen. Nimm die Leiter wieder mit.

- Im großen Saal gehst Du zur rechten Statue und malst Dir die seltsame Zeichnung ab.

- Nun öffnen wir die drei massiven Türen. Dazu mußt Du jeweils die Leiter vor den Sockel stellen und die Kristallkugel benutzen. Die Kugel vor der mittleren Tür ist allerdings zerstört. Der Trick an der Sache: Die Türen sind offenbar geräuschgesteuert. Also muß sich Melissa um die Sache kümmern (denn die gibt ihren Recorder nicht aus der Hand). Zuerst pappen wir das Klebeband auf die DAT-Kassette, um den Schreibschutz auszuhebeln. Stecken die Kassette in den Recorder und schalte selbigen auf Aufnahme. Öffne eine der beiden äußeren Türen, um das Geräusch aufs Band zu kommen. Gehe dann zur mittleren Tür und spiele die Kassette ab, nun sollte auch diese aufspringen.

- Nun geht Leslie in das Labyrinth hinter der linken Tür (Melissa hat Höhenangst). Dort ist es dunkel, also Taschenlampe anschalten. Gehe zweimal ganz nach rechts und dann in den lila Durchgang und betätige beide Schalter. Sind die Anzeigen im grünen Bereich, kannst Du die Helme abnehmen und auch so atmen (allerdings nur im inneren des Riesengesichts). Gehe wieder ins Labyrinth, durch den blauen Durchgang und ganz nach rechts. Hier sollte sich eine alte Karte von der Erde befinden. Betrachte die seltsame Zeichnung unter der Sphinx und zeichne auch diese ab. Gehe zurück, durch zwei gelbe Durchgänge und wieder ganz nach links, um wieder in den großen Saal zu kommen.

- Wir schalten wieder zu Zak und fliegen nach Mexiko. (Von Kinshasa aus geht das über Kairo und London.) Durch den Dschungel geht es zu einer Maja-Pyramide, die gleich mehrere Eingänge hat und ein noch unübersichtlicheres Labyrinth als das Riesengesicht darstellt. Mit dem "Was ist"-Befehl kannst Du nach Fackeln suchen und diese mit dem Feuerzeug anzünden.

Vom oberen Eingang aus gehst Du zwei Türen nach links, dann immer in die nächste Tür rechts von Dir und Du solltest mal wieder zu einer Plattform sowie

zu einer Statue gelangen, der der auf dem Mars ähnelt. Mit dem Buntstift malst Du dementsprechend die gleiche Zeichnung auf die Statue, die Du schon auf dem Mars gesehen hast. Danach kannst Du die zweite Kristallscherbe an Dich nehmen.

- Nun kommt endlich mal Annie zum Einsatz, die sich mit Zak in London trifft und von ihm Fahnenmast, Whisky, Drahtschere und die beiden Kristallscherben erhält.

- Verlasse den Flughafen und schalte den Stonehenge-Wächter mit Whisky aus, damit Du den Strom abschalten kannst. Schneide Dich durch den Zaun und gehe zum Altar, auf dem wir die Kristallscherben und den Fahnenmast platzieren. Liest Du die Schriftrolle, wird der Kristall wieder ganz. Bringe dann Zak den Kristall und die Schere zurück.

- Zak fliegt nun über Kairo nach Kinshasa zurück und läßt sich vom Schamanen kostenlos erklären, wie er sich mit dem gelben Kristall zu den bekannten Plattformen teleportieren kann.

3.2.4) Der Kandelaber

Mit dem Teleporterkrystall können wir uns nun auf die Suche nach weiteren Teilen des skolarischen Geräts machen.

- Beame Dich zur Höhle in Peru, um den Kandelaber zu finden. Das ging ja einfach!

3.2.5) Der weiße Kristall

- Um Flugkosten zu sparen, teleportiert Zak sich gleich weiter nach Ägypten und findet in der Pyramide den Sockel des Geräts, den er allerdings nicht mitnehmen kann. Ziehe den Hebel, gehe die Treppe hinunter, nach rechts und nach links, um nach draußen zu kommen. Am hinteren Bein der Sphinx öffnest Du mit der Zeichnung aus dem Marslabyrinth einen Eingang. Da Zak die Hieroglyphen nicht lesen kann, müssen wir allerdings mal wieder Annie einfliegen.

- Gehe solange durch die Türen mit der Sonne, bis Du zu einem Durchgang mit zwei Augen kommst. (Wenn Du Dich verläufst, landest Du unter Umständen beim Wächter der Sphinx - dann lieber schnell weg!) Annie liest die Schrift und erfährt so, in welcher Reihenfolge die Knöpfe gedrückt werden müssen. Es erscheinen Hinweise auf den Mars, die Zak auf seine Tapetenkarte übertragen kann. Notiere Dir auch wieder die seltsame Zeichnung.

- Zak kann sich nun ins Riesengesicht beamen und dort die Zeichnung von eben an die Wand malen, um drei Türen gleichzeitig zu öffnen. (Für Luft sollte Leslie ja inzwischen gesorgt haben.) Die Türen führen in das bereits bekannte Labyrinth, gehe einfach durch die mittlere, dann ganz nach rechts und nach links, um zum großen Saal zu kommen.

- Gehe im großen Saal durch den mittleren Durchgang. Er führt zu einem kleinen Ankh, den hinter dem rechten Durchgang in die Wandtafel steckst. Schaltest Du das Gerät ein, erscheint eine Nachricht von den Skolarianern. Nimm die beiden Schlüssel mit.

- Jetzt geht es nach draußen. Vorher braucht Zak aber noch einen Raumanzug. Setze also das Goldfischglas auf, welches allerdings mit Dichtungsband aus dem Werkzeugkoffer behandelt werden muß, und lege außerdem noch Taucheranzug und Sauerstofftank an. Melissa und Leslie müssen ebenfalls wieder ihre Helme aufsetzen. Zur Sicherheit sollte jeder noch einmal den Sauerstoffhahn im Bus benutzen.

- Nun kauft sich jeder am Monolithen eine Münze (wenn nötig) und benutzt diese, um in die Mars-Bahn einzusteigen. Natürlich müssen alle kurz nacheinander ein-

steigen, sonst fährt die Bahn ohne sie los. Beachte, daß Du am anderen Ende der Strecke keine neuen Münzen mehr kaufen kannst.

- An der Mars-Pyramide kommt zunächst noch einmal das Besen-Wesen zum Einsatz, danach darf Zak endlich mal das Haarnadel-Schild als Schlüssel benutzen.

- Am Sarkophag muß eine der Studentinnen die Füße nach innen drücken, so daß die anderen Figuren die Treppe hochsteigen können. Danach die Füße wieder loslassen, oben stört das Loch nämlich. Die andere Studentin öffnet mit dem goldenen Schlüssel den Kasten und drückt auf den Knopf. Nun kann Zak sich schnell den weißen Kristall schnappen.

3.2.6) Das skolarische Gerät

Zum Schluß darf Zak wieder auf die Erde zurück. In der ägyptischen Pyramide trifft er sich wieder mit Annie.

- Setze der Reihe nach das leuchtende Objekt, den Kandelaber und die drei Kristalle auf den Sockel. Nun müssen Zak und Annie nur noch möglichst zeitnah die beiden Schalter betätigen und die Welt ist gerettet.