

## Zak McKracken - Jäger der verschwundenen Kristalle

**Ein rasender Reporter hat eine alarmierende Entdeckung gemacht: Außerirdische bedrohen die Menschheit. Zak McKracken ist ihnen auf der Spur. . .**

Wir sind im Jahr 1997. Aliens haben sich auf der Erde eingenistet. Sie kontrollieren die TelefonCompany, die das Weltmonopol besitzt. Über sämtliche Leitungen senden sie einen 6-MHz-Ton mit verheerender Wirkung: Die ahnungslosen Menschen verblöden, ohne es zu merken nur eine Frage der Zeit, bis die Außerirdischen kampflos die Weltherrschaft übernehmen.

Vier Erdbewohner planen, den Feinden ins hinterhältige Handwerk zu pfuschen:

- Zak McKracken, der rasende Reporter,
- Annie, Chefin einer archäologischen Gesellschaft,
- Leslie und Melissa, deren Freundinnen, die mit einem umgebauten Wohnmobil zum Mars geflogen sind.

Die Vier müssen ein uraltes Puzzle lösen, die Aliens entlarven und die Verblödungsmaschine zerstören.

Zak steht verschlafen im Wohnzimmer Irritiert guckt er aus der Wäsche: Er hat von einer Landkarte geträumt, die er unbedingt aufzeichnen möchte. Doch das soll uns momentan nicht kümmern. Zuerst lassen wir Zak alles einsammeln, was nicht niet- und nagelfest ist. Im Kleiderschrank entdecken wir ein Flugticket nach Seattle, im Schreibtisch eine Tröte und eine Plastikkarte - ... Verflixt! Jetzt ist uns die doch glatt unter den Schreibtisch gerutscht. Mit einer Telefonrechnung gelingt es uns, das Plastikscheibchen wieder herauszufischen: Zaks Cashcard. An der Wand fällt uns ein loses Tapetenstück auf. Weg damit und ebenfalls einsacken! Zaks Anrufbeantworter wird eingeschaltet. Unter dem Teppich stoßen wir auf einige lose Bretter, die man aber ohne Werkzeug

nicht entfernen kann. Halt, Zaks Goldfisch Sushi, dürfen wir nicht vergessen! Nehmen wir ihn also auch mit - selbstverständlich mit Glas!

Im Schlafzimmer ist nichts mehr zu holen. Ab nach nebenan: ins Wohnzimmer mit Kochnische. Ein riesiger Fernseher wartet nur darauf, eingeschaltet zu werden. Aber wie? Unterm Sofakissen finden wir eine Fernbedienung - aber nichts tut sich. Da fällt uns ein zweites Sofakissen an der Wand neben dem Gerät auf. Wir nehmen es weg - jetzt wird klar, warum das Fernsehgerät nicht funktioniert: Der Stecker ist nicht in der Dose! Das holen wir rasch nach und schalten den Fernseher per Fernbedienung ein, gerade rechtzeitig zur Nachrichtensendung. Plötzlich unterbricht der Sprecher mit einer wichtigen Sondermeldung: Anne Larris von der Archäologischen Gesellschaft bittet darum, irgendwelche Artefakte (von Menschen geformte, vorgeschichtliche Gegenstände) bei der Gesellschaft abzuliefern. Keine Ahnung, was sie damit meint. Dann berichtet man von zwei Studentinnen, die mit einem umgebauten Bus zum Mars geflogen seien. Zak hält das Ganze für einen Gag und macht mit der Durchsuchung des Zimmers weiter Im Kühlschrank finden wir ein Ei, in der Spüle einen gelben Farbstift. Apropos: Da Zak jetzt den Tapetenfetzen und einen Stift besitzt, beginnt er, den Papierschnipsel zu bekritzeln. Es klappt! Er zeichnet die Landkarte aus dem Traum nach.

Auf der Telefonrechnung steht, daß man sie sofort bezahlen muß. Aber wo und bei wem? Wir verlassen Zaks Wohnung und nehmen im Vorbeigehen noch das Buttermesser über der Spüle sowie einen kleinen Schlüssel neben der Haustür mit.

Wir stehen jetzt auf der 13. Straße vor Zaks Haus. Der Laden daneben erweist sich als Büro der Telefongesellschaft. Na also, hier kann man die Gebührenrechnung bezahlen! Wir geben dem Schalterbeamten die Rechnung, die sofort abgebucht wird. Da stellt man Zak eine seltsame Frage: Ob er häufig mit

dem Mars telefoniere? Was hat Zak McKracken mit dem Mars zu tun? Um das herauszufinden, versuchen wir ein Ferngespräch zu diesem Planeten zu bekommen - vergebens! Entweder ist keine Leitung frei - oder die einzige Telefonzelle auf dem Mars wird gerade repariert. Da fällt uns ein Zettel auf, der unter dem Kasten hervorlugt: ein Formular (Mitgliedsantrag für den King-ElvisFanclub).

Plötzlich rattert die Floppy los... und ein Bericht über sonstige Ereignisse erscheint auf dem Bildschirm. Man sieht zwei Aliens, die sich neben einer seltsamen Maschine über eine geheimnisvolle Mission unterhalten. Dabei fällt uns auf, daß der vor uns stehende Angestellte der Telefongesellschaft beiden Ungeheuern verblüffend ähnlich sieht...

Zak entschließt sich, den Mitgliedsantrag auszufüllen, und steckt das Kuvert in den Briefkasten vor Zaks Wohnung: Der ist zwar abgeschlossen, aber wozu haben wir zuvor den kleinen Schlüssel mitgenommen?

Als wir die Straße nach links weitergehen, stoßen wir auf einen geschlossenen Bäckerladen. Wir drücken den Klingelknopf. Der Bäcker macht auf und drückt herum, er habe kein Brot mehr. Dann dreht er sich wortlos um und verschwindet. Da Reporter neugierig sein müssen, klingelt Zak noch einmal. Der Bäcker bringt wieder nur Ausflüchte und schlägt uns erneut die Tür vor der Nase zu. So nicht! Wir klingeln ihn ein drittes Mal raus: Volltreffer! Der Brotlaib, den uns der Meister jetzt vom ersten Stock herunterwirft, erschlägt Zak beinahe: Er ist nämlich hart wie Stein. Es kann aber nichts schaden, das Brot mitzunehmen. Der Bäcker scheint jetzt auf stur zu schalten, denn nach dem vierten Klingelversuch rührt sich nich-s mehr. Wir gehen weiter, zur 14. Straße.

In Lou's Laden kaufen wir alles, was es dort gibt: Gitarre, Taucheranzug, Hut, Nasenbrille, Werkzeugkasten und Golfschläger. Zaks Bankkonto schmilzt wie

Butter an der Sonne. Gerade wollen wir den Laden wieder verlassen, da fällt uns auf, daß dort auch eine Lotterie-Aannahmestelle ist. Wir kaufen einlos: ein Gewinn wäre jetzt Balsam für Zaks schwindsüchtige Finanzen. Das Spiel verlangt vier Tippzahlen. Uns fällt nichts anderes ein als Zaks Hausnummer.

Mit den gekauften Gegenständen und dem Los in der Hand verlassen wir den Laden. Gleich nebenan liegt das Büro der Archäologischen Gesellschaft (bekannt aus der Nachrichtensendung im Fernsehen). Die ominösen Artefakte soll man durch den Türschlitz einwerfen. Was sind das bloß für Dinger? Wir gehen zum Friseurladen. Hier ist ebenfalls geschlossen, weil der Figaro den Schlüssel verloren hat...Leute gibt's!

Wir verspüren den unbezähmbaren Zwang, dem Coiffeur zu helfen. Aber alle Versuche, die Tür zu öffnen, sind für die Katz. Im Werkzeugkasten finden wir neben vielen anderen Utensilien eine Drahtschere und ein Schild mit Drahtseilen zum Aufhängen - beides nehmen wir mit.

Die 14. Straße bietet nichts Neues mehr, also zurück zur 13. Das geht nur per Bus. Der Fahrer macht ein Nickerchen am Lenkrad, die Türen sind geschlossen. Da erinnern wir uns an die Tröte aus dem Schreibtisch im Schlafzimmer. Durch deren ohrenbetäubenden Lärm wacht der schlafmützige Busfahrer endlich auf. Jetzt steigen wir ein, bezahlen mit der Cashcard und los geht's, zum Flughafen.

Anhänger eines Gurus drängen uns, ein Buch zu kaufen. Wir bezahlen es mit der Cashcard. Es geht darin um die Stärkung des Selbstbewußtseins und die Senkung irgendwelcher Goldpunktzahlen - Zak versteht nur «Bahnhof». Unser Ticket gilt bis Flug Seattle.

Während der Flugs versuchen wir, den Jet genauer zu untersuchen - aber die Stewardess hindert uns ständig daran. Nur die Toilette kann Zak ungestört durchsuchen. Bei der Anweisung «Benutze Toilette» scrollt der Bildschirm verschämt ein Stück zur Seite. Wenig später setzt das Flugzeug zur Landung an: Seattle liegt zu Füßen des Bergs Rainier.

An einem Baum fällt uns ein loser Ast auf; gegenüber entdecken wir ein winziges Erdloch. Als sich Zak der Öffnung nähert, faucht ihn ein zweiköpfiges Eichhörnchen an. Bei der Bordverpflegung im Flugzeug war auch eine Tüte Erdnüsse die müßten Eichhörnchen doch schmecken! Richtig, das sonderbare Tier greift sich die Nüsse und verschwindet. Das Loch ist für Zak zwar zu eng, um sich durchzuzwängen, aber die Erde ist locker. Hier erweist sich das Buttermesser als nützliches Buddelinstrument. Jetzt kann auch Zak die Höhle betreten, in der das Eichhörnchen verschwunden ist. Verflucht dunkel hier! Beim Durchsuchen des Innenraums finden wir ein altes Vogelnest und eine mysteriöse Zeichnung. Weil's so dunkel ist, können wir die aber nicht enträtseln.

#### *Zoff im Flugzeug*

Obwohl wir viel Neues entdeckt haben, beschleicht Zak doch das dumpfe Gefühl, nicht so recht weiterzukommen. Sollten wir im Flugzeug etwas übersehen haben? Wir kaufen uns ein Rückflugticket nach San Francisco und steigen wieder in die Maschine. Wie gehabt: Die Stewardess gebärdet sich äußerst unfreundlich und widerspenstig. Man müßte sie ablenken...

Um ungestört einen Schlachtplan zu entwickeln, geht Zak erneut zur Toilette. Da kommt ihm die zündende Idee: mit Toilettenpapier den Abfluß des Waschbeckens verstopfen und das Wasser kräftig aufdrehen - und dann nichts wie weg! Von wegen...die Stewardess kümmert sich einen Dreck um die Überschwemmung. Vielleicht muß man den Rufknopf drücken? Richtig, jetzt kommt sie zeternd angerannt. Da sie sich jetzt mit der Bescherung in der Toilette beschäftigt, kann Zak unentdeckt den Vorraum betreten, wo ein Mikrowellenherd steht. Unter den Gegenständen, die wir dabei haben, ist auch das Ei. Mal sehen, was passiert, wenn wir's in die Mikrowelle legen! Tatsächlich das Ei explodiert! In Panik kommt die Stewardess zurück. Mit der Säuberung des Herdes ist sie für die restliche Flugdauer beschäftigt - Zak kann

nun in Seelenruhe das Flugzeug filzen. Er hebt ein Sitzkissen hoch - und findet darunter ein Feuerzeug. In einem Gepäckfach stößt er auf ein Sauerstoffgerät.

Das Spiel bringt jetzt wieder einen Zwischenbericht: Die Außerirdischen unterhalten sich über ein »Skolarisches Gerät«. Aus dem Gespräch entnehmen wir, daß dieses Ding die einzige Möglichkeit ist, die Aliens aufzuhalten. Wir müssen also unbedingt so eine Maschine bauen. Das Hauptproblem ist sicher die Beschaffung der Bauteile.

Das Flugzeug landet in Frisco. Sofort kaufen wir am Schalter ein Ticket zurück nach Seattle. Diesmal entfällt die gesamte Szenerie im Flugzeug wir sind also auf dem richtigen Weg! In der Höhle brauchen wir Zunder für unser Feuerchen. Erinnerung! Ihr Euch noch ans verwaiste Vogelnest? Ideal zum Zündeln, denn die spärliche Flamme des Feuerzeugs gibt nicht viel her. Jetzt ist die Höhle hell erleuchtet. Kein Problem, die seltsame Zeichnung zu studieren. Sie ist unvollständig.

Wir nehmen unseren Buntstift, mit dem wir schon die Traumkarte gezeichnet haben und setzen ihn auf die Höhlenzeichnung: Magische Kräfte führen den Bleistift und ergänzen sie: ein Durchgang erscheint in der Wand. Im Nebenraum der Höhle entdecken wir einen blauen Kristall, verankert in einem Sockel. Dort befindet sich ein Sensor - wie beim Fernseher zu Hause. Vielleicht reagiert er ebenfalls auf die Fernbedienung? Volltreffer! Die Halterung gibt den Kristall frei; wir können ihn mitnehmen. Zak fliegt zurück nach San Francisco. Er ist gespannt, was aus seinem Mitgliedsantrag geworden ist. Aber - der Briefkasten ist leer. Ob's im Lotto in Lou's Laden geklappt hat? Schade, nur eine Niete.

#### *Auf dem Mars*

Da kommt Zak eine Idee: Könnte der blaue Kristall eines der gesuchten Artefakte sein? Also stecken wir ihn durch den Türschlitz im Archäologiebüro. Einige Sekunden tut sich nichts, dann geht die Tür auf und Annie Larris bittet Zak herein. Von ihr erfährt er, daß der blaue Kristall ein Bauteil fürs Skolarische Gerät ist. Außerdem bittet sie ihn, zum Mars

zu fliegen. Sie gibt ihm den blauen Edelstein zurück, dazu eine Kristallscherbe.

In der Befehlsliste des Spiels erscheint jetzt ein neuer Menüpunkt: „Wechsle“, den wir sofort ausprobieren. Unser Team besteht jetzt aus vier Personen: Zak, Annie, Leslie und Melissa, die auf dem Mars Urlaub machen. Wenn man auf „Leslie“ schaltet, scrollt die Marsoberfläche über den Bildschirm. Doch zunächst bleiben wir noch auf der Erde.

Unter einer Schreibtischmatte findet Zak Annies Cashcard. An der Wand hängt ein Schaubild des Skolarischen Geräts. Offensichtlich braucht man drei blaue Kristalle, um es nachzubauen. Zak kann's nicht lassen: Er schaut nochmals im Briefkasten nach: Diesmal ist was drin - die Clubkarte des King-ElvisFanclubs. Wir erinnern uns an die losen Bretter im Schlafzimmer. Mit dem Schraubenschlüssel lassen sie sich entfernen: darunter ist ein schauriger Abgrund. Mutig wagen wir den Sprung in die Tiefe - und landen direkt neben der Verblödungsmaschinerie! Dummerweise taucht ein Alien auf. Gnadenlos sperrt er Zak in einen Käfig, der an die Verdummungsmaschine angeschlossen ist. Es kommt, wie's kommen muß: Zak gehen langsam, aber sicher die Vokabeln aus zu guter Letzt reagiert er auf keine Anweisungen mehr. Doch Geduld: Bevor Ihr das Spiel neu startet, wartet lieber ab. Der Alien besinnt sich nämlich plötzlich anders und läßt Zak McKracken wieder frei. Nur: Die Menüleiste zur Befehlseingabe ist noch immer leer. Was soll man mit einer Spielfigur anfangen, die weniger Intelligenz besitzt als eine Mitropa-Kaffeemaschine? Gott sei Dank, die Wirkung der Verdummungsmaschine läßt langsam nach: Jetzt erscheinen wieder Befehlswörter auf dem Bildschirm. Puh, Schwein gehabt!

Beim nächsten Versuch sind wir vorsichtiger: Mit einem Seil aus dem Werkzeugkasten lassen wir uns still und leise nochmals in den Kellerraum runter.

Keiner der Wächter bemerkt uns. Die Maschine kann man jetzt in aller Ruhe untersuchen.

Ein wenig frustriert muß Zak feststellen, daß sie zwar Kipphebelschalter besitzt, die sich aber nur auf »on« stellen lassen. Also, übers Seil wieder zurück ins Schlafzimmer. Wir verlassen das Haus und versuchen draußen unser Glück.

Zak fährt mit Annie zum Flughafen. Wohin solls gehen? Am besten nach London, das liegt zentral. Annie bleibt zunächst auf dem Flughafen von Frisco zurück. Bei dieser Gelegenheit machen wir gleich Bekanntschaft mit dem eingebauten Kopierschutz - man muß den Code einer Karte eintippen, die dem Originalspiel beiliegt.

In London angekommen, stößt Zak auf einen Wachposten, der einen Elektrozaun observiert. Man kann sich unmöglich näher heranwagen. Zak gibt zunächst auf und schaut auf den Flugplan: Eine Maschine geht nach Nepal. Unser rasender Reporter erinnert sich an das Buch, das ihm die Sektenmitglieder am Flughafen verkauft haben. Der Guru, von dem das Buch stammt, könnte ebenfalls in Nepal leben und ihm den tieferen Sinn des Buchs erklären. Das Ticket ins Land der Achteusender ist nicht gerade billig (Reinhold Messner weiß das am besten).

In Nepal gibt's keine Taxis, aber Yaks mit Nummernschildern um den Hals. Bezahlt wird ebenfalls per Cashcard. Zunächst gehen wir nach links, zum örtlichen Gefängnis. Als wir in unserer Sammelwut die am Eingang aufgespießte Fahnenstange mitnehmen wollen, prescht der Polizeioberst aus seinem Büro und steckt uns ins Jail. Das war's: Garne über aus dem Knast kommt man auch mit noch so ausgefuchsten Tricks nicht mehr heraus!

Nur gut, daß man bei „Zak McKracken“ aktuelle Spielstände speichern kann. Deshalb müssen wir nicht mehr von vorne beginnen, sondern sind zumindest wieder in Nepal. Diesmal orientieren wir uns nach rechts und stoßen auf einen Tempel. Der Wächter läßt nur Anhänger des Gurus rein. Zak zeigt ihm das Buch und kann passieren. Am schwarzen Brett in der Tempelhalle kleben Zettel mit

belanglosem Inhalt und ein Foto, das den Guru mit einem Schamaunen beim Golf zeigt.

Im Nebenraum treffen wir endlich den Guru selbst. Er klärt uns über die Bedeutung des blauen Kristalls auf: Damit kann man sich in die Seele von Tieren versetzen. Der Guru scheint schon längere Zeit keine Menschenseele mehr gesehen zu haben, denn er quasselt jetzt endlos über alle möglichen Dinge. Nachdem er seine Neuigkeiten ausgeplaudert hat, bieten wir ihm unseren Golfschläger aus dem Inventory an. Das war eine gute Idee - er lehnt zwar dankend ab, verrät uns aber, daß der Schamaue, sein Golfpartner, sehr daran interessiert sei.

Zak verläßt den Tempel und entdeckt rechts daneben einen Heuhaufen. Dafür gibt's zwei Verwendungsmöglichkeiten: Entweder verfüttert man ihn an Tiere (ob Zaks Goldfisch trockenes Gras mag?) oder zündet ihn an. Wir entscheiden uns für die letzte Möglichkeit. Der Tempelwächter gibt Alarm - und wer erscheint auf der Bildfläche? Der Polizeioberst! Da er jetzt mit dem Brand beschäftigt ist, können wir schnell zum Gefängnis zurück und den Fahnenmast herausziehen. Um uns für den Gefängnisaufenthalt zu rächen, klauen wir dem Polizeioffizier auch noch die Zellen-Schlüssel vom Schreibtisch und schnüffeln in seinem Büroschrank. Der ist leider leer. In Nepal gibt's für uns nichts mehr zu holen. Mit einem Yak-Taxi kehren wir zum Flughafen zurück.

Wir fliegen wieder nach London von dort in die USA: nach Miami, ganz in der Nähe von Zaks Heimatort. Auf dem Flugplatz torkelt uns ein bettelnder Penner in die Arme. Großherzig geben wir ihm Zaks Cashcard. Er bucht sich eine angemessene Summe ab. Dabei wird er gesprächig und klagt uns sein Leid: Er suche nach dem Sinn des Lebens, den er bis jetzt noch nirgends gefunden hat. Da fällt uns das Buch des Gurus ein: Was stand da drin über Selbstvertrauen? Kaum hat er die Schwarte aufgeblättert, ist er auch schon überzeugter Anhänger des Gurus und gibt

uns alle irdischen Besitztümer, die er bei sich trägt (allerdings ist es nicht mehr als eine Schnapsflasche). Alle weiteren Versuche scheitern, aus dem Stadtstreicher noch mehr Informationen herauszubekommen: Mit verklärtem Blick schwebt er bereits in höheren Sphären. Als Zak in die Stadt will, verwehrt man ihm den Zugang: Sorry, das Stadttor wird gerade repariert. Seltsam ...

Vom Penner haben wir eine Whiskyflasche bekommen. Wo ist dieser Schnaps ebenfalls sehr beliebt, außer in den USA? Richtig, auf der britischen Insel! Nichts wie zurück nach London. Dort bietet Zak dem Wachposten einen kräftigen Schluck aus der Buddel an aber der will nicht mit Zak anstoßen. Vielleicht könnte weiblicher Charme die eisige Atmosphäre lockern - Annie muß her! Wir holen sie nach London drücken ihr Zaks Flasche in die Hand und starten einen neuen Bestechungsversuch - diesmal klappt's! Nach kurzer Zeit liegt der Wärter stockbesoffen am Boden. Unser Blick fällt auf einen Schalter, der bisher vom Wärter verdeckt wurde. Damit kann man zwar den Elektrozaun abschalten, aber das Eingangstor bleibt verschlossen. Zak kramt in seinen Utensilien und findet eine Drahtschere. Damit rückt er dem Zaun zu Leibe. Durchs Loch kriechen wir aufs Gelände hinter dem Zaun.

Außer einem alten Altarstein finden wir dort aber nichts. Etwas frustriert verlassen wir diesen ungastlichen Ort wieder: War das alles?

#### *Das Geheimnis des Marsgesichts*

Vielleicht sollten wir einen Ausflug zum Mars unternehmen. Wir schalten zu Melissa. Mit ihr untersuchen wir zuerst das umgebaute Wohnmobil. Im Handschuhfach entdecken wir zwei Cashcards und eine Sicherung. Im Bordradio steckt noch eine DAT-Kassette; auf dem Armaturenbrett steht ein Recorder. Die Ventile zum Füllen von Sauerstofftanks nehmen wir im Vorbeigehen mit.

Vom Raumbus aus halten wir uns rechts und stoßen auf ein »Marsgesicht«: eine Tür mit einer Fratze drauf. Sie besitzt drei Knöpfe zum Öffnen. Melissa kommt nur an den untersten.

Jetzt schalten wir zu Leslie; die noch beim Raumbus ist. Zunächst verpassen wir ihr eine kräftige Brise Sauerstoff, wenden uns nach links und entdecken eine Mars-Herberge. Die Tür steht offen, aber wir kommen nur bis zum Vorraum. Aus unerklärlichen Gründen sind hier alle elektronischen Geräte außer Betrieb. Neben der Tür finden wir zwar eine Metallplatte - anfangen läßt sich aber nichts mit ihr Draußen vor der Tür steht ein futuristisches Verkehrsmittel, das unseren Magnetschienenbahnen ähnelt. Auch sie scheint völlig lahmzuliegen. Ganz in der Nähe ist eine Steintafel mit einem Münzschlitz. Leslies Cashcard ist aber noch immer bei Melissa. Wir beordern sie zum MarsBahnhof, damit sie Leslie die Cashcard zurückgeben kann. Da wir gerade Melissa steuern, soll sie doch gleich den Schlitz mit der Cashcard ausprobieren: Heraus fällt eine Münze. Doch die Bahn bewegt sich keinen Zentimeter, obwohl wir doch eine Fahr Münze haben! Hat das Geldstück eine andere Funktion? In der Herberge muß Melissa die Münze an der Metallplatte ausprobieren - mit Erfolg! Sie öffnet sich. Des Rätsels Lösung: Eine Sicherung war durchgebrannt. Bei der ersten Berührung zerfällt sie zu Staub. Macht nichts, wir haben ja die Ersatzsicherung aus dem Marsmobil und setzen sie in die Halterung. Jetzt funktioniert die äußere Tür einwandfrei, wir machen sie wieder zu und öffnen per Knopfdruck die innere. Melissa ist jetzt im Herbergsraum, in dem sie nach Herzenslust herumschnüffeln kann: auf dem Schrank findet sie ein Klebeband, in den Regalen eine Taschenlampe und hinterm Bett eine Leiter.

Im anderen Schrank ist ein humorvoller Seitenhieb auf alle »Maniac Mansion«-Spieler (ebenfalls von Lucasfilm Games) versteckt: Viele haben bei diesem Rollenspiel-Adventure entnervt aufgegeben, weil sie partout keinen Treibstoff für die Kettensäge gefunden haben. Hier ist er: ein Kanister mit der Aufschrift »Nur für Kettensägen«-allerdings nicht im richtigen Spiel! Zak

McKracken-Spieler werden sich zwar über diesen Gag totlachen, fürs weitere Spiel ist der Kanister aber bedeutungslos.

Melissa tritt ans unterste Bett und schlägt die Decke zurück. Entsetzt fährt sie zurück: Darunter liegt ein Alien. Sie ekelt sich so sehr, daß sie das Wesen nicht anfassen will. Vielleicht ist Leslie mutiger Wir holen sie zur Herberge - dem Mädels graust es vor gar nichts! Cool greift sie ins Bett und klemmt sich das außerirdische Wesen unter den Arm. Es sieht einem Besen zum Venmrechseln ähnlich. Da fällt es uns ein: Vor dem Mars-Hotel liegt ein riesiger Sandhaufen! Leslie fegt eine große Fläche Solarzellen frei. Was man damit machen soll, ist uns allerdings schleierhaft.

Vielleicht bringt eine Fahrt mit der Marsbahn die Lösung. Jetzt lassen wir zur Abwechslung die unerschrockene Leslie eine Fahr Münze kaufen. Das Mädchen scheint Zauberkräfte zu besitzen, denn der Zug setzt sich in Bewegung. Nach einigen Kilometern ist die Reise zu Ende. In der Nähe steht eine Pyramide. Wir schicken wieder Leslie dorthin. Auch hier hat jemand einen Sandhaufen vor der Pyramide abgeladen: Es gibt wieder Arbeit für unseren Besen-Alien! Nur: Vermutlich fegt Leslie den Sand zu kräftig beiseite, denn das Wesen erwacht...

Was jetzt kommt, ist so komisch, daß wir es nicht verraten möchten. Probiert es selbst aus! Was auch passieren mag der Sandhaufen ist weg. Darunter kommt ein Schlüsselloch zum Vorschein. Vermutlich läßt sich hier die Eingangstür zur Pyramide öffnen. Aber wir haben weder den passenden Schlüssel noch entsprechendes Werkzeug. Könnte sein, daß wir im Hotel etwas auftreiben. Zum Kuckuck! Was ist denn jetzt schon wieder los? Der Fahr Münzenautomat scheint kaputt zu sein! Warum haben wir denn vor der Abfahrt nicht zwei Münzen gekauft? Tja, der kluge Mann baut vor: Wir haben selbstverständlich vor Besteigen des Zuges die aktuelle Spielszene gespeichert. Wir fahren also nochmals zur Pyramide, aber diesmal mit zwei Münzen in der Tasche. Jetzt ist die Rückfahrt gesichert.

Wieder im Mars-Hotel: Wir verabschieden uns von den beiden Astronauten-Mädchen und lassen jetzt Zak wieder auf der Erde agieren.

Der hat in der Zwischenzeit seine kleinen grauen Zellen strapaziert. Ihm ist eingefallen, daß der Guru in Nepal seinen Golfpartner erwähnt hat: den Schamauen. Kurzentschlossen schicken wir Zak nach Kairo. Als er dort den Fahrplan studiert, fällt ihm eine weitere Flugverbindung auf: nach Kinshasa. Unser untrüglicher Instinkt sagt uns, daß sich dort die Lösung zu vielen ungelösten Fragen verbirgt. Zunächst schlagen wir uns durchs Dschungelgestrüpp und erreichen eine Eingeborenen-siedlung. Wir entdecken sofort die Hütte des Medizinmanns. Ist das der gesuchte Schamaue? In der Behausung sitzt ein Buscharzt.

#### *Der Tanz der Buschmänner*

Sofort fällt unser Blick auf ein Foto an der Wand: dasselbe, das auch in der Wohnung des Gurus hing! Also sind wir auf der richtigen Spur. Wir folgen dem Rat des Weisen in Nepal und überreichen dem Hexendoktor den Golfschläger. Aus Dankbarkeit will er Zak einen magischen Tanz beibringen, der die »Tür zum Kopf« öffnen soll. Mit diesem mysteriösen Hinweis können wir im Augenblick nichts anfangen, verfolgen aber aufmerksam den Tanz dreier Buschmänner. Plötzlich stellen sie sich hintereinander auf - und da fällt es uns wie Schuppen von den Augen. Es soll die Formation der Köpfe an der Marsgesicht-Tür symbolisieren! Vermutlich eine Art Code. Wir notieren uns die Reihenfolge, in der die drei Tänzer in die Knie gehen. Bevor wir erneut zum Mars aufbrechen, lassen wir Zak nochmals die Hütte des Schamauen betreten. Der bittet Zak, ihm den gelben Kristall mitzubringen. Ist die Kristallscherbe, die Zak von Annie erhielt, eventuell ein Teil dieses gelben Kristalls?

Wir plazieren Zak auf dem Flughafen und beamen uns zurück zum Mars. Wir schnappen uns Melissa und gehen wieder zum Marsgesicht. Da wir jetzt auch eine

Leiter besitzen, muß Melissa hochklettern, um die oberen Knöpfe ebenfalls zu erreichen. Nun können wir den Code der afrikanischen Eingeborenen ausprobieren: Melissa drückt die Knöpfe in der entsprechenden Reihenfolge. Spitze - die Tür öffnet sich! Wir packen die Leiter wieder ein und folgen Melissa gespannt ins Innere einer riesigen Halle. Wir nehmen die erste massive Tür neben dem Eingang aufs Korn: natürlich fest verschlossen! Auf einem Sockel neben der Tür liegt eine Kristallkugel. Her damit! Melissa kommt mit der Leiter. Wir hatten den richtigen Riecher: Weil wir die Kristallkugel genommen haben, öffnet sich die Tür mit einem schrillen Pfeifton. Sie gibt den Blick auf ein finsternes Labyrinth frei. Obwohl wir eine Taschenlampe haben, ist uns die Sache nicht geheuer: auch Rückzug ist manchmal die beste Verteidigung. Vorbei an einer großen Statue geht's wieder zu einer Tür, die der anderen aufs Haar gleicht - aber nur fast.

Hier fehlt nämlich die Kristallkugel, die uns vorher als Türöffner diente. Also gehen wir lieber weiter: wieder an einer Statue vorbei zur dritten und letzten Tür in der Halle. Hier gibt's wiederum eine Kristallkugel. Da kommt uns die Erleuchtung: Die Türen wurden offenbar durch den Pfeifton geöffnet. Nur fehlt an der mittleren Tür der Kristall als Auslöser. *Erinnert Ihr Euch noch an den Kassettenrecorder aus dem Marsmobil? Damit müßte es klappen! Zuerst muß man die Aufnahmesperre der Audiokassette mit Klebeband überkleben, sie in den Recorder stecken und ihn aufnahmebereit machen. Dann lassen wir Melissa nochmals auf die Leiter steigen und die Kugel berühren. Der bewußte Ton erklingt, die Tür geht auf. Jetzt stellen wir den Recorder auf »Wiedergabe« die Tür schließt sich wieder! Es klappt also. Sofort eilen wir zur mittleren Tür, lassen den Ton erschallen, damit sie sich öffnet: ein dunkler Gang liegt dahinter. An dessen Ende betritt man einen hellerleuchteten Raum mit einer Statue. Dort finden wir ein kleines Ankh. Auch hinter der dritten Tür sieht's aus wie hinter der mittleren: ein dunkler Gang, am Ende ein heller Raum. In der Wandverkleidung entdecken wir ein Loch, in das unser Ankh exakt reinpaßt. Das war der*

Schlüssel zur gefahrlosen Durchquerung eines Energiefeldes, das uns vorher den Zutritt verwehrt hatte.

An der Wand hängen zwei Schlüssel. Wir greifen uns den kleinen, goldenen und... verflixt und zugenäht! Der größere zerfällt einfach zu Staub! Hoffentlich brauchen wir den nicht noch irgendwann! Außerdem steht im Raum eine Maschine, die man als eine Art moderner Fernseher bezeichnen kann. Ein Marsianer erscheint auf der Mattscheibe und berichtet von einem Überfall der Mindbenders auf die Erde. Leider hätten das die Marsianer nicht verhindern können und per Telepathie einen Traum zu Zak McCracken geschickt, um die Menschheit zu warnen. Außerdem erfährt man in der Nachrichtensendung, daß sich der weiße Kristall, den wir noch immer suchen, auf dem Mars befindet. Wir wissen genug - zurück in die Halle! An einer großen Statue fällt uns ein seltsame Zeichnung ins Auge: Am hasten abzeichnen!

#### *Eine Erdkarte im Labyrinth*

Ob wir wollen oder nicht: Wir müssen noch das finstere Labyrinth hinter der ersten Tür erforschen. Nach einigen Irrwegen kommen wir in einen Raum, auf dessen Wand eine alte Erdkarte gemalt ist. Sie gleicht Zaks Tapetengekritzel wie ein Ei dem anderen. Darunter liegt eine Sphinx-Figur. Auf der finden wir eine mysteriöse Zeichnung wie im großen Saal. Wir zücken erneut den Buntstift und kopieren das Gemälde.

Wir lassen den Raum hinter uns und irren wieder im Labyrinth herum. Schließlich stoßen wir auf ein Zimmer, das Melissa partout nicht betreten will. Wir verlassen zunächst den Irrgarten und holen uns Leslie, die kein solcher Angsthase wie ihre Freundin ist. Bewaffnet mit der Taschenlampe, schicken wir sie ebenfalls ins Labyrinth und bringen sie zum unbekanntem Raum. Das Mädchen hat wenigstens Mumm in den Knochen! Obwohl darunter ein tiefer Abgrund gähnt, schreitet sie mit schlafwandlerischer Sicherheit über einen schmalen Steg und kommt zu einer Maschine. Damit kann man

die Klimaverhältnisse im Marsgesicht regulieren: Jetzt herrschen atmosphärische Bedingungen wie auf der Erde. Die beiden Mädchen können ihre Raumhelme abnehmen. Mit Leslie gehen wir zurück in den großen Saal und schalten zur Erde zurück.

Da wir Zak in Afrika zurückgelassen und auf dem Mars eine Sphinx-Statue gefunden haben, könnte Kairo das nächste Ziel sein. Dort stoßen wir auch auf die berühmte Sphinx von Gizeh. Sofort entdecken wir hier eine seltsame Zeichnung, die noch nicht fertig ist. Mit dem Buntstift vervollständigen wir das Bild nach der Vorlage vom Mars: Mit dem letzten Bleistiftstrich öffnet sich eine Geheimtür, die ins Innere der Sphinx führt. Zak wagt sich hinein. Eine Wandtafel neben dem Eingang fällt uns zwar auf, sie läßt sich aber nicht entziffern.

Annie, die Archäologin, ist eine Expertin auf diesem Gebiet. Deshalb holen wir sie schleunigst nach Ägypten. Und tatsächlich: Sie kann die Hieroglyphen enträtseln. Die Tafel enthält eine Warnung vor dem Wächter der Sphinx. Jetzt wird's uns mulmig: lieber schnell den Spielstand speichern! Zak ist ein archäologischer Laie, wir übergeben Annie alle Gegenstände und machen uns auf den Weg, die Geheimnisse der Sphinx zu lüften.

In der Statue ist ein Raum, auf den es in diesem Spiel ankommt. Man findet den Weg sehr leicht, wenn man nur die Durchgänge benutzt, über denen eine Sonne abgebildet ist. Es spielt keine Rolle, wenn noch andere Zeichen dabeistehen.

In der betreffenden Kammer stoßen wir auf drei Knöpfe. Um keinen Fehler zu machen, lassen wir Annie vorher die darunterstehenden Hieroglyphen entziffern: Sie enthüllen die Reihenfolge, in der die Knöpfe zu drücken sind. Tatsächlich: Die Marskarte erscheint! Annie überträgt sie mit dem Buntstift auf Papier. Wir sehen uns nochmals die Tapetenkarte an: Sie ist jetzt durch Symbole vom Mars ergänzt worden. Was sie bedeuten, wissen wir allerdings noch nicht. An der Wand ist ein weiteres skurriles Gemälde, das man ebenfalls abzeichnen muß. Jetzt führen wir Annie wieder hinaus und geben Zak die Gegenstände zurück.

In Kairo steht eine andere Pyramide, die wir noch nicht untersucht haben. Sie scheint aber nichts Brauchbares zu enthalten. Im Vorraum entdecken wir eine Fackel, die wir anzünden. Das Licht fällt auf einen Sarkophag, der aber unnütz erscheint.

Drei Orte, auf die das Spiel hinweist, haben wir noch nicht besucht: Mexiko, Lima und das Bermuda-Dreieck. Zaks Konto ist durch die ständigen Flüge deutlich geschrumpft, also transferieren wir eine ausreichende Summe von Annies Vermögen auf Zaks Konto. Das geht einfach: Annie kauft ein Ticket und gibt es Zak. Der muß jetzt den Ticketautomaten benutzen: Jetzt wird ihm das Geld gutgeschrieben (mit dem Befehl «Abbruch»). Für Annie sind noch etwas mehr als 1600 Dollar übrig.

Wir entschließen uns, Zak nach Mexiko zu schicken. Über Miami geht's nach Mexico-City. Als wir den Flughafen verlassen, müssen wir uns wieder durch ein Dschungelgebiet kämpfen, bis wir einen riesigen Inka-Tempel erreichen. Wir benutzen den nächstbesten Eingang - und sind schon wieder in einem dunklen Labyrinth. Zum Glück sind Fackeln an den Wänden, die man anzünden kann. Zak bewegt sich durch den Irrgarten. Ist ein Gang durchquert, kommt man in einen anderen - immer kleiner als der vorhergehende. Damit erreicht man einen Gang, der nur noch zwei Ausgänge besitzt. Hinter einem davon gibt's einen hell erleuchteten Raum mit einer Statue in der Mitte. Dort ist die zweite Hälfte des gelben Kristalls und eine unvollständige Zeichnung. Wir versuchen unser Glück mit der Zeichnung, die wir auf der Marsstatue entdeckt hatten: Der Kristall wird frei und läßt sich mitnehmen. Die brennenden Fackeln weisen uns den sicheren Weg zurück zum Ausgang. Wir haben aber immer noch keine Ahnung, wie wir die beiden gelben Kristallscherben wieder zusammenfügen können.

Zak macht sich auf den Weg nach Lima/Peru. Zunächst geht's wieder ein

Stück durch undurchdringlichen Dschungel, bis wir auf eine Vogelfutterstelle stoßen. Dort findet man den Hinweis: «Nur für trockene Brotkrumen». Das ist ein Problem: Wir haben zwar ein ganzes Brot bei uns, aber mit keinem unserer Werkzeuge läßt es sich zu Krümeln zerkleinern. Da erinnern wir uns an einen Hinweis aus der Spielanleitung: eine Reklameseite zu Spülen, die mit einem eingebauten Müllzerhäsler ausgestattet sind. Ob Zak in seiner Wohnung auch so eine spezielle Spüle hat? Um das herauszubekommen, müssen wir nach San Francisco zurückfliegen. Oh Schreck, das Flugticket kostet ja wieder ein Vermögen!

#### *Zak in Geldschwierigkeiten*

Langsam sollten wir uns Gedanken machen, wie wir an Moneten rankommen. In Frisco gehen wir zu Lou's Laden und versuchen einige Sachen zu verkaufen, die wir jetzt nicht mehr brauchen, z.B. die Drahtschere, den leeren Werkzeugkasten oder das verbogene Buddelmesser. Wir staunen nicht schlecht, als uns Lou für das alte Ding 1500 Dollar bezahlt!

Jetzt geht's ans Brotzerkrümeln: In Zaks Wohnung legen wir das Brot in die Spüle und schalten den Zerhäsler ein: Das Brot wird zerkleinert. Doch wo bleiben die Krümel? Mit einem Schraubenschlüssel entfernen wir das Abflugrohr unter der Spüle - die Brotkrumen fallen heraus! Ordnungsliebend wie wir sind, schrauben wir das Rohr wieder hin.

Eine dumpfe Ahnung sagt uns, daß wir eventuell wieder zum Mars müssen. Da wir keine Garantie haben, daß uns dort nicht unverhofft der Sauerstoff ausgeht, sollten wir uns um einen Raumanzug mit entsprechendem Helm kümmern. Dazu scheint Zaks Goldfischglas geradezu prädestiniert. Füllen wir also das Spülbecken mit Wasser und setzen den Goldfisch aus.

Jetzt geht's zurück nach Peru. Kaum hat Zak die Brotkrumen auf den Futterplatz gestreut, landet ein schwarzer Vogel. Wir erinnern uns an den blauen Kristall, mit dem man Verbindung zu Tieren aufnehmen kann: Unser gefiederter Freund läßt sich jetzt steuern. So

erreichen wir die Holzschnitzerei auf der anderen Seite des Ufers. Wir lassen den Vogel ins linke Auge fliegen und finden eine Schriftrolle. Im rechten Auge befindet sich ein Objekt, das wie ein Teil des Skolarischen Geräts aussieht. Für unser Vögelchen ist es aber zu schwer. Zumindest die Schriftrolle kann es tragen, zurückfliegen und Zak schenken. Sofort übergeben wir dem Reporter wieder die Spielsteuerung und lassen ihn abhauen: Die Aliens sind ihm nämlich schon auf den Fersen (das hat uns ebenfalls der blaue Kristall verraten!). Zak nimmt die nächste Maschine nach Mexiko um nach London weiterzufliegen.

Zak kann natürlich die peruanische Schriftrolle schon wieder nicht entziffern also brauchen wir die kluge Annie und holen sie ebenfalls nach London. Sie liest vor: Gnik sisi Vle. Was soll das bedeuten? Versuchen wir es doch rückwärts: Elvis is King. Aha, das hört sich schon besser an, aber - was wollen uns diese Wörter sagen? Annie kennt sich mit Kult und Mythen besser aus. Wir übergeben ihr wieder alle Gegenstände aus dem Inventory und lassen sie jetzt das Spiel steuern. Wir schicken sie nach Stonehenge einer uralten Kultstätte der Druiden. Außer dem Altarstein findet Annie dort nichts Außergewöhnliches. Sie legt beide Kristallscherben auf den Felsen: Die Umrisse des Kristalls stimmen - aber die Bruchstelle bleibt! Alle Werkzeuge sind wirkungslos. Da fällt uns der Text auf der Schriftrolle ein: Elvis is King! Als Annie diese Zauberformel spricht, erhellt ein gewaltiger Blitz den Himmel. Sonst passiert nichts - der Kristall bleibt gespalten. Da fällt uns die Vertiefung im Altarstein auf: Hier paßt unser Fahnenmast exakt rein und kann als Blitzableiter verwendet werden. Annie spricht erneut die magischen Worte: Wieder kracht ein Blitz auf die Erde. Aber jetzt leuchtet der Kristall auf und ist wieder komplett!

Nun muß Annie wieder alles an Zak zurückgeben. Beide fliegen nach Kairo. Zak ringt dem Schamauen den gelben Kristall. Der Weise erklärt ihm auch sofort, wofür

der Stein gut ist: Damit kann man sich an jeden gewünschten Ort teleportieren, der auf Zaks Tapetenkarte mit einem Punkt gekennzeichnet ist. Dank Annies Ergänzungen geht's damit auch zum Mars! Gott sei Dank, wieder ein Problem weniger, denn wie wäre Zak an ein Raumschiff gekommen? Wir probieren die Teleportationsziele nacheinander aus und stellen fest, daß die Plattformen, die uns an verschiedenen Adventure-Orten aufgefallen sind, eben diese Teleporter-Plattformen sind. Wir beamen uns nach Seattle zur Höhle des Eichhörnchens, in den mexikanischen Tempel und ins zweite Auge der peruanischen Schnitzerei. Was dem Vogel zu schwer war, schaffen wir mit Leichtigkeit: Der Teil des Skolarischen Geräts gehört jetzt uns. Bei zwei Zielpunkten versagt der Teleporter, warum, ist uns unklar. Wir teleportieren Zak zum östlichsten Punkt der Erde. Er landet in einem unbekanntem Raum. Dort steht eine Apparatur, die den Sockel des Skolarischen Geräts enthält. An der Wand entdecken wir zwei Schalter. Wir vermuten, daß hier die Endmontage des Wundergeräts stattfindet.

Mit einem Hebel öffnen wir die Bodenklappe. Eine Treppe führt nach unten. Jetzt erkennen wir, wo wir sind: in der ägyptischen Pyramide. Sollen wir Zak nun zum Mars beamen? Halt, im Bermuda-Dreieck waren wir noch nicht!

#### *Im BermudaDreieck*

Zuerst springen wir nach Seattle. Ein kurzer Flug führt uns nach Miami. Auf dem Flughafen steht die Maschine bereit, die zum Bermuda-Rundflug starten soll. Der Pilot gibt Zak einen Fallschirm, mit dem er über dem mysteriösen Dreieck abspringen kann. Das ist die erste Spielvariante. Die zweite ist, einfach weiterzufliegen.

Zak springt ab und landet im Wasser. Wir haben ihm das Sitzkissen aus dem Flugzeug mitgegeben, sonst würde er ertrinken. Alle Versuche, Zak mit Taucheranzug und anderen nautischen Utensilien auszurüsten, schlagen fehl. Im näheren Umkreis schwimmt ein Delphin umher, vielleicht können wir ihn per blauem Kristall zur Mitarbeit überreden. Denken wir doch einmal um fünf Ecken: Hunde reagieren meist auf Pfiffe, warum nicht auch

Delphine? Gut, Zak kann zwar nicht pfeifen, besitzt aber noch immer seine Tröte. Jetzt hat kommt der Delphin und läßt sich vom blauen Kristall beeinflussen. Auf dem Rücken des Meeresbewohners geht's ab in die Tiefsee.

In einer versunkenen Stadt auf dem Meeresgrund entdeckt der Delphin hinter dem Seetang das glitzernde Unterteil des Skolarischen Geräts. Schnell lassen wir den Delphin wieder auftauchen. Er bringt Zak das Unterteil, das wir sofort zum Mars beamen. Laut Karte läßt sich nur ein Teleporter zum Marsgesicht aktivieren. Wir können also getrost auf einen Raumanzug verzichten: Im Inneren des Marsgesichts herrschen dank Leslie klimatische Bedingungen wie auf der Erde. Der Raum, in dem Zak nach dem Teleportsprung landet, ist uns noch unbekannt. Dort sind erneut drei verschlossene Türen, dazwischen wieder das Fragment einer Zeichnung. Mit dem Buntstift vervollständigen wir das Gemälde nach der Vorlage aus der Sphinx. Die Türen gehen auf. Zunächst entscheiden wir uns für den linken Raum, allerdings gibt unser Feuerzeug nicht viel Licht her Natürlich, das ist wieder das Labyrinth hinter der ersten Tür des Marsgesicht-Saales. Der Ausgang ist leicht zu finden: immer geradeaus. Wenn man auf eine Wand stößt, muß man rechts abbiegen. Nach demselben Schema bewegen wir uns so lange vorwärts, bis der Ausgang erreicht ist.

Jetzt versuchen wir eine Teleportation zur Mars-Pyramide. Bleibt uns nur, mit der Marsbahn dahin zu fahren. Verflixt, jetzt brauchen wir also doch einen Raumanzug. Vielleicht läßt sich der Taucheranzug zweckentfremden. Zak zieht ihn an, hängt sich das Sauerstoffgerät um und setzt das Goldfischglas auf. Als wir den Reporter aus dem großen Saal lotsen möchten, weigert er sich aber und beschwert sich über eine undichte Stelle. Also zurück in die Halle! Wir durchkämmen unsere Gegenstände und finden zum Glück das Dichtungsband. Schließlich müssen wir noch dafür sorgen, daß die beiden Mädchen ihre Helme aufsetzen.

Beim Raumbus tanken unsere drei Freunde nochmals ausgiebig Sauerstoff. Auf geht's, zum Marsbahnhof. Melissa kauft fünf Fahr Münzen, davon gibt sie Zak eine und Leslie zwei. Der Zug fährt los.

Am Eingang der Pyramide stoßen wir wieder aufs Schlüsselloch, in das Melissas kleiner goldener Schlüssel nicht paßt. Und wenn's doch der große war? Der ist uns ja leider zu Staub zerfallen, wie wir uns wehmütig erinnern. Melissa gibt ihren Schlüssel an Zak weiter: Der macht's aber auch nicht besser. Schauen wir doch einmal in unseren Gegenständen nach, ob sich nichts davon eignet, die Tür aufzubrechen. Die Haarnadel vom Friseur schafft das Wunder!

Melissa leuchtet uns mit der Taschenlampe den Weg. Wir erkennen den Innenraum der ägyptischen Pyramide wieder Anders als beim Gegenstück auf der Erde lassen sich hier die Füge des Sarkophags ausmachen. Das hat seinen Grund: Man kann sie nämlich bewegen. Ein Knarren ertönt. Falls die marsianische Grabkammer mit der auf der Erde identisch ist, müßte in der hinteren Ecke eine Tür sein. Melissa dreht an den Fügen des Sarkophags und Zak sucht die Ecken ab. Volltreffer! Wir haben den Durchgang gefunden. Über eine Treppe kommen wir zum Raum über der Grabkammer. Ratet mal, was drin ist: der weiße Kristall! Zwischen Zak und dem Kristall klafft eine unüberwindliche Bodenluke. Melissa läßt die Füße des Sarkophags wieder los - der Abgrund schließt sich. Wie die anderen vor ihm, sitzt auch der weiße Kristall in seiner Halterung fest. Zak öffnet mit Melissas goldenem Schlüssel ein Wandkästchen, in dem sich ein Schalter befindet. Der gibt den Kristall zwar frei, aber nur für zwei Sekunden! Nicht genug Zeit für Zak: Leslie muß ihm helfen. Also dreht Melissa wieder an den Füßen, damit Leslie ins Obergeschoß kann. Melissa muß die Füße wieder loslassen, sonst fällt ihre Freundin in die Bodenluke. Wir postieren Zak beim Kristall und Leslie am Schalter. Leslie drückt - und Zak schnappt sich den Edelstein. Allerdings geht ihm langsam die Luft aus, deshalb teleportieren wir ihn schnell zum Pyramidengegenstück auf der Erde und

befreien ihn vom Raumanzug, bevor unser rasender Reporter dann erstickt.

Auf dem Weg zurück zum Raumbus nehmen wir die Sicherung aus der Herberge mit und bauen sie im Fahrzeug wieder ein. Melissa und Leslie steigen ein und starten - zurück zur Erde Nach dem Muster des Schaubilds läßt sich das Skolarische Gerät leicht zusammenbauen. Das Problem: Beide Aktivierungsschalter liegen einige Meter voneinander entfernt, müssen aber gleichzeitig gedrückt werden. Also bleibt nur noch, Annie aus Kairo einzufliegen und zur Pyramide zu bringen. Unsere Helden legen die beiden Schalter um...

Den Schluß möchten wir nicht verraten - ein wenig Spannung sollte doch noch bleiben, oder?