

Zak McCracken 2 – Between time and space

geschrieben von Lazarus

Diese Lösung obliegt dem Copyright von <http://www.adventurespiele.net> und darf weder ganz noch in Auszügen auf irgendeine Weise veröffentlicht oder an Dritte weitergegeben werden.

!!!

Einführung

Der Sensationsreporter Zak McCracken versteckt sich als blinder Passagier im Lagerraum eines Flugzeuges. Total übernachtigt legt es sich, in eine Decke gehüllt, auf den Boden. Plötzlich geht ein Ruck durch die Maschine, der sie zum Stillstand bringt. Zak wirft einen Blick durch das Fenster und sieht die Caponier, die wieder einmal versuchen wollen die Weltherrschaft an sich zu reißen. Durch die Lautsprecher ertönt eine Stimme. Zak muss so schnell wie möglich aus dem Flugzeug verschwinden...

Es ist wichtig, sich die Gegenstände mit dem „Schau an“ - Button zu betrachten. Manche Dinge sogar mehrmals. In Zak 's Tagebuch kannst du sehen, welche Fortschritte du machst und bekommst Hinweise, was noch zu erledigen ist.

Kapitel 1 – San Francisco

Flugzeug

Schau dir zunächst einmal die **Luke** und dessen **Vorrichtung** an. Es scheint ein Weg in die Freiheit zu sein, aber irgendetwas fehlt. Betrachte den **Krempel** auf dem **Schrank**. Zak braucht aber im Moment nicht davon. Öffne den **Schrank** und nimm den **Hebel**. Diesen setzt du in die entsprechende **Vorrichtung** ein. Doch der **Hebel** lässt sich nicht bewegen. Schau dir den ersten **Karton** mit unbekanntem Inhalt an und öffne sie. In dem **Karton** entdeckt Zak ein Allzweckmittel, das sich als **Vaseline** herausstellt. Benutze die **Vaseline** mit der **Vorrichtung**, um den **Hebel** betätigen zu können. Doch die **Luke** öffnet sich nur ein Stück, da die Sicherung heraus geflogen ist. Schau dir den **Sicherungskasten** neben dem **Scanfeld** an. Öffne diesen und stelle fest, dass eine Sicherung durchgebrannt ist. Betrachte dir noch einmal den **Krempel**. Darin befindet sich eine **Sicherung**, die du sogleich in den **Sicherungskasten** einsetzt. Betätige erneut den **Hebel**. Die **Luke** öffnet sich nun ganz. Doch Zak will nicht herunter springen. Du brauchst etwas, um den Fall zu bremsen. Schau dich weiter um. Der andere **Karton** enthält nur **Musikerbedarf**. In der alten **Tonne** findest du auch nichts brauchbares. In der Ecke verdeckt eine **Plane** einen weiteren Karton. Diese **Plane** nimmst du an dich. Benutze diese, um einen **Fallschirm** zu bauen.

Als Zak den **Fallschirm** benutzen will, schließt sich plötzlich die Luke und **zwei Gestalten** betreten den Raum. Diese wollen Zak umprogrammieren, damit er sich an nichts mehr erinnern kann. Und tatsächlich, als Zak zu Hause aufwacht, kann er sich an nichts mehr erinnern. Nur eine Beule erinnert ihn daran, dass er nicht geträumt hat. Aber was war passiert? Zak geht der Sache auf den Grund. Vielleicht kann dir die Nachbarin Annie dabei weiterhelfen.

Schlafzimmer

Zak beschließt ein Tagebuch zu führen, damit er nichts vergisst. Hier kannst du deinen Fortschritt sehen und eventuelle Hinweise. Zuerst solltest du dich im Schlafzimmer von Zak umsehen. Auf dem Regal befindet sich, neben den **Broschüren** über Beobachtungs- und Lauschangriffstechnik, der **Teddy „Sheriff Lobo“**. Das **Bett** möchte Zak zu gerne benutzen, aber er muss erst herausfinden, was passiert ist. Ziehe an der **Kordel** der **Lampe**, doch die **Birne** scheint kaputt zu sein. Nimm die **Birne** aus der **Lampe**. Öffne die **obere Schublade** des Nachttisches und schaue hinein. Doch es ist zu dunkel, um etwas erkennen zu können. Neben dem Nachttisch steht noch die **Zimmerpflanze „Chuck“**. Verlasse nun das Schlafzimmer.

Wohnzimmer

Auch hier schaue dich zunächst einmal um. Die Couch ist in Zak´s Lieblingsfarbe gelb gehalten. Benutze das **Sitzkissen** und nimm das darunter liegende **Buttermesser**. Schalte den **Fernseher** an indem eine Hundefutterwerbung läuft. Neben der Tür ist ein **Schlüsselkasten** den du öffnest und daraus den **Briefkastenschlüssel** nimmst. Auf dem Anrufbeantworter des **Telefons** ist eine Nachricht von Zak´s Mutter. In der **Mikrowelle** steht eine **Schale**. Wenn du den **Ofen** öffnest, kommt dir eine Peperoni Pizza entgegen. Das **Marmeladenglas** auf der Anrichte ist festgeklebt. Benutze das **Buttermesser** damit. In den **Schubladen** ist nichts nützliches zu finden. Auch im **Kühlschrank** herrscht gähnende Leere. Die **Notiz** am Kühlschrank kannst du dir auch noch betrachten. Verlasse nun die Wohnung. Es folgt eine Zwischensequenz der Caponier, die Zak mit Kameras beobachten.

Auf der Straße

Gehe zunächst die **Treppe** hoch und läute bei **Annie**. Diese scheint nicht zu Hause zu sein. Gehe zum **Briefkasten** und öffne ihn mit dem **Briefkastenschlüssel**. Annie hat Zak eine **Postkarte** aus Waikiki geschickt, wo sie ihre Flitterwochen verbringt. Betrachte die **Gegensprechanlage**. Der Vermieter hat Zak´s Namen falsch geschrieben. Im Schaufenster siehst du **Baguettes**, einen **Tortenboden** und **Brot**. Die **Bäckerei** ist geschlossen. Benutze die **Klingel** dreimal um den **Bäcker** zu wecken. Dieser schließt plötzlich aus dem Fenster. Die Patronen bestehen aus **Keks**, die du einsammelst. Der **Keksbrei** könnte noch nützlich sein. Schau dir die **Businformation** an. Mit entsetzten stellt Zak fest, dass kein Bus fährt. Betrete den **Frisörsalon**.

Artificial Hair Bros.

Rede zunächst einmal mit **Stanislav**. Er möchte dir unbedingt eine Perücke verkaufen, doch du brauchst nur eine funktionierende Glühbirne, die er dir aber nicht geben will. Im Salon stehen einige Gegenstände herum, die du dir betrachten kannst. Vom **Kleiderbügel** kannst du den **Haken** mitnehmen. Auf dem Tisch liegen **Zeitschriften**, die du dir näher betrachtest. Nimm die **Zeitschrift** und schaue sie dir im Inventar noch einmal an. Du bekommst die **Telefonnummer eines Taxiunternehmens**. Dann wende dich der **Lampe** hinter **Stanislav** zu. Um sie zu bekommen, lenkt Zak ihn ab. Nun geh wieder zurück in Zak´s Wohnung.

Schlafzimmer

Schraube nun im Schlafzimmer die **Glühbirne** in die **Lampe** und schalte sie mit Hilfe der **Kordel** ein. Öffne die **obere Schublade** und nimm die **Spielkarten** an dich. Schau dir die Spielkarten im Inventar näher an und du erhältst eine **Cash-Card**. Gehe nun zum **Telefon** und rufe das Taxi. Die Dame an der anderen Leitung hat eine sehr angenehme Stimme und Zak stellt schnell fest, dass es sich hier um ein Callgirl-Unternehmen mit Taxi handelt. Du bestellst aber nur ein Taxi, dass in 10 Minuten da sein wird. Verlasse die Wohnung und steige in das **Taxi**. Lass dich zunächst in dein Büro fahren. Er folgt wieder eine Zwischensequenz.

National Infiltrator Büro

Eine **Lichterkette** ist an der Hauswand angebracht und die **Fensterscheibe** ist kaputt. In das Gebäude ragt ein großer **Baum** hinein. Betrete das Büro. Rede zuerst mit **Deborah** über alle Themen. Schau in den **Mülleimer** und nimm den **Zeitungsartikel** an dich, den du in Inventar lesen kannst. Im Büro steht ein **Heizofen** und eine **Schneidemaschine**. Den **Regenschirm** mag Zak nicht nehmen, da er nass ist. Rede nun mit **Jerry** und frage ihn vor allem nach dem **Messer**. Dieser will es aber nicht hergeben. Wenn er sich umdreht, kannst du das **Messer** vom Schreibtisch nehmen, aber Zak gibt es sofort wieder zurück. Tausche das **Cuttermesser** gegen das **Buttermesser** aus. Daraufhin wird er **Jerry** schlecht und verschwindet. Nun kannst du das **Cuttermesser** an dich nehmen. Auf dem Schreibtisch steht ein **Aquarium mit Sushi Junior** drin, dass du an dich nimmst. Auch das **Feuerzeug** auf dem Schrank könnte noch nützlich sein. Der Baum ist mit einem **Seil** befestigt. Fahre nun mit dem **Taxi** zum Flughafen.

Flughafen

Der **Zeitungskasten** ist defekt. Schau dir das **Werbedisplay** an und wirf einen Blick durch das Fenster auf die Skyline von San Francisco. Auf der Couch, unter der **Fluginformation**, hebst du das **Kissen** hoch und nimmst die **defekte Kassette**. Nun wende dich an den **Ticketautomaten** und kaufe zunächst ein Ticket nach **Mexiko**.

Flug nach Mexiko

Du befindest dich nun auf der Reise nach Mexiko. Da du nur ein Ticket der dritten Klasse gebucht hast, will dir die **Stewardess** keinen Kaffee bringen. Du beschließt, das Flugzeug abzudunkeln und dich als Gespenst zu verkleiden. Unterhalte dich zuerst mit dem **Araber** vorne. Er ist der Meinung der **Stewardess** eine Lektion zu erteilen und bittet dich den Inhalt seines **Koffers** an dich zu nehmen. Doch dieser ist mit einem Zahlenschloss gesichert. Der **Araber** ist nun in Trance. Betrachte ihn genauer. Du stellst fest, dass er einen **falschen Bart** trägt. Ziehe am Bart, dann kannst du die Kombination des Zahlenschlosses sehen.

1138

Öffne den **Koffer** und nimm den **leuchtenden Gegenstand** heraus. Gehe zum nächsten Passagier, dem **Computer-Freak**. Der will dir seinen Laptop nicht geben. Einen Sitz weiter befindet sich eine **alte Dame**. Schließe sämtliche **Fenster**. Doch die **alte Dame** möchte aus dem Fenster schauen. Sie würde aber für ein paar **Erdnüsse** fast alles machen. Gehe zur **Stewardess**. Von ihr bekommst du ein **Schlafmittel**. Dieses verbindest du in Inventar mit den **Erdnüssen**, welches automatisch in deinem Inventar ist. Gib der **alten Dame** die **präparierten Erdnüsse**. Diese schläft daraufhin ein und du kannst auch dieses Fenster schließen. Mit dem **Bayer** und dem **Pärchen** kannst du dich auch noch unterhalten. Öffne den **Oberschrank** über den Passagieren und nimm die **Wolldecke** an dich. Hier ist ein Zufallsgenerator am Werk. Diese verbindest du im Inventar mit dem **leuchtenden Gegenstand**, um eine **stark leuchtende Decke** zu erhalten. Gehe zur Toilette. Als du die Tür schließt, kommt die Stewardess und sagt dir, dass die Toilette unbenutzbar ist. Sie verkauft dir daraufhin einen **Nachtopf**. Nun verkleidest du dich mit der **stark leuchtenden Wolldecke** und erschreckst die **Stewardess**. Diese fällt in Ohnmacht. Du kommst endlich an deinen heiß ersehnten Kaffee. Kurze Zeit später landet das Flugzeug in Mexiko.

Kapitel 2 – Mexiko

Flughafenhalle

Am Flughafen angekommen, kannst du dir das **Wandgemälde** anschauen. Das **Telefon** will Zak nicht benutzen. Auch die **Zeitungen** der Konkurrenz sind uninteressant. Den **Ticketautomaten** brauchst du später für dein Rückflugticket. Verlasse rechts den Flughafen. Zak fährt zu einer **Pyramide**. Dort kannst du noch die **Palme** und die **Statuen** betrachten. Benutze die **Treppe** bei der **Pyramide**. Du gelangst zu einem Tempel. Es folgt wieder eine kleine Zwischensequenz. Schau dir den **Sarkophag** und die darauf liegende **Statue** an. Betrachte auch links die **Zeichnung** und wende dann den **Stift** auf der rechten Seite auf die **verblichene Zeichnung** an. Zeichne das Symbol auf der linken Seite nach. Drücke danach den **losen Stein**. Die Wand öffnet sich.

Gehe in den Tempel hinein. Dort ist es sehr dunkel. Benutze das **Feuerzeug** mit dem **Ding** vor dir. Es ist ein **Opfersockel** mit einer **seltsamen Vertiefung**. In der Statue findest du eine **steinförmige Vertiefung**. Hier könnte man doch gut Kekse backen. Nimm den **Kexsbrei** und lege ihn in diese **Vertiefung**. Du erhältst einen **Riesenkeks**. Nimm den **violetten Kristall** aus der Wand. Es erscheinen die **beiden Gestalten** aus dem Flugzeug. Sie nehmen dir das **Artefakt** wieder ab und schließen dich im Tempel ein. Betrachte die beiden **Metallplatten**. Auf dem Boden öffnest du die **verzierte Bodenplatte** und erhältst einen **U-förmigen Schlüssel**. Setze diesen in die **Vertiefung im Opfersockel** ein. Die Tür öffnet sich wieder. Steige die Treppen wieder nach unten und gehe links zur Ausgrabungsstelle.

Ausgrabungsstelle

Dort nimmst du vom Tisch einige **Knochen** und einen **Schädel** mit. Drücke das **Gerüst**, damit das **Brecheisen** herunterfällt und hebe es auf. Den **Sessel** vom **Bagger** kannst du nach vorne klappen. Öffne mit Hilfe des **Brecheisens** die **Jalousie** am hinteren Teil des **Baggers**. In dem darin befindlichen **Erste-Hilfe-Kasten** findest du **Tesafilm**. Gehe weiter und nimm die **Plastikschaufel** an dich. Schau in die **Grube**. Zak wirft einen Stein hinein und staunt nicht schlecht, als ein **Monster** hervor kommt. Zak flüchtet erst einmal. Nach kurzer Zeit geht er zum **Monster** zurück. Mit dem Brecheisen öffnest du den Pflanzenkopf. Dort sind zwei Archäologen gefangen gehalten worden. Unterhalte dich ausführlich mit ihnen. Benutze nun den Höhleneingang.

Pfadfinderlager

Vor dem Pfadfinderlager angekommen, siehst du neben dem **Wachhund** eine **Kurbel** liegen. Aber er lässt sie dich nicht aufnehmen. Gib dem Hund den **Riesenkeks** und nimm die **Kurbel** an dich. Setze

diese in das **Gewinde** ein und öffne somit das Tor zum Lager. Rede mit den **Pfadfindern**. Willem **der im Loch sitzt erklärt dir, dass der Raufußkauz** nur Eier legt, denn er einen Wasserfall hört. Erinnerung dich an die **defekte Kasette** vom Flughafen. Es wird Zeit sie zu reparieren. Wende erst den **Tesafilm** und dann den **Stift** auf die **Kasette** an. Danach legst du die in die **Musikanlage** neben **Willem**. Der Vogel erschrickt bei der Heavymetal-Musik und legt ein Ei. Auf dem Nest liegt eine **Feder**, doch du kommst nicht heran. Puste in das **Rohr** und die **Feder** landet auf dem Boden. Gehe unten aus dem Bild in den Dschungel.

Dschungel

Gleich vor dir nimmst du ein **Nest** im Baum. Beim Skelett nimmst du die **Keksschachtel** mitsamt einem **Handknochen**. In der Keksschachtel befindet sich eine **Kakerlake**. Verbinde die **Feder** mit dem **Vogelnest**, um einen **Hut** zu erhalten. Hier geht es nicht weiter. Also zurück zum Flughafen. Dort kaufe am **Ticketautomat** eine Karte nach Honolulu, um Annie zu finden.

Kapitel 3 – Honolulu

Nordpol

Aufgrund eines Turbinenschadens muss die Maschine notlanden. Du musst Treibstoff finden, damit die weiter fliegen kann. Sobald es zu kalt wird, solltest du an deinem Kaffee trinken, sonst erfrierst du. Nimm die **Skier** an der Wand und gehe nach rechts weiter. Mit Hilfe der **Skier** kannst du den **Bach** überqueren. Drücke den **Schneemann**. Dahinter befinden sich die **Kerosinkanister**. Kehre zum Flugzeug zurück. Nun landet die Maschine endlich in Honolulu. In der Halle nehmen wir die **Zeitung** mit und verlassen diese Richtung Ausgang.

Strand von Waikiki

Schau dir das **Willkommen-Schild** und die **Warnung** an. Gehe nun nach links weiter. Der **Cabana-Junge** will dich aber ohne Clubausweis oder entsprechende Kopfbedeckung nicht weiter lassen. Benutze den **Hut mit Feder**. Nun kannst du passieren. Rede ausführlich mit **Annie** über ihren Mann **Jacques**. Du erfährst, dass er in Paris als Geheimagent arbeitet. Frage sie auch nach dem **Buch**, welches sie gerade liest. Gib **Annie** die **Zeitung** im Austausch für das **Buch**. Schließe im Inventar die **Vaselinetube** und tausche sie gegen das **Sonnenöl** neben Jacques ein. Dieser schmiert sich damit ein und verbrennt kurze Zeit später. Alternativ könnt ihr Jacques auch mit der Schaufel im Sand vergraben. (Dank an Michael für den Tipp.) Annie verlässt den Strand. Nun sollten wir nach Paris reisen, um **Dr. Levy** zu finden. Kehre zum Flughafen zurück und kaufe am **Automaten** ein Ticket nach Paris.

Kapitel 4 – Paris

Paris

Betrachte in der Flughafenhalle den **Automaten** links. Auch den **Wasserspender** kannst du dir anschauen. Vom Tisch nimmst du den **Schnauzbart** mit und verlässt die Halle durch den unteren Bildschirmrand. Gehe in das Restaurant und unterhalte dich zunächst mit dem **Kellner** über einen Job. Doch Bedienstete werden nur am Lieferanteneingang empfangen, um die Gäste nicht zu stören. Benutze das **Buch über Umgangsformen** mit dem **Gast** am mittleren Tisch. Du empfiehlst ihm eine Speise. Du solltest auch mit den anderen Personen sprechen. Verlasse das Restaurant in Richtung Seitenstraße.

Schau dort durch das **Fenster** in die Küche. Du musst den **Koch** irgendwie ablenken. Nimm die **Küchenschabe** und wende sie am **Fenster** an. Der **Koch** geht zum Lagerraum. Betrete die Küche und schließe die Tür. Versperre sie noch mit dem **Brecheisen**. Im Schrank unter der **Spüle** nimmst du das **Gummi** mit. Wende den **Nachttopf** auf die **Suppe auf dem Herd** an. Über der Tür hängt ein **Silberfisch**. Ziehe den **Schemel** links von der Tür auf die Tür zu, um den **Silberfisch** von der Wand zu nehmen. Verlasse die Küche wieder. Klopf nun an die Tür zur Küche. Der **Kellner** öffnet und du fragst nach dem Job. Er möchte einige Referenzen. Wähle die dritte Möglichkeit aus. Der **Kellner** möchte, dass du mit einem Tablett jonglierst, was dir nicht gelingt. In der Zeit wo der **Kellner** die Scherben aufsammelt gehen wir wieder ins Restaurant und servieren dem **Gast** die **Suppe im Nachttopf**. Der **Gast** bemerkt ein Haar in der Suppe und beschwert sich beim **Kellner**. Rede nun wieder mit dem **Gast** am hinteren Tisch. Er stellt sich als der gesuchte **Dr. Julio Levy** vor. Du bekommst von ihm den Hinweis über eine Organisation in der Schweiz und dass sich sein Kollege in

Schottland aufhält. Du beschließt erst einmal nach Schottland zu reisen. Mache dich auf den Weg zum Flughafen.

Kapitel 5 – Schottland

Loch Ness

Schau dir in der Halle den **Springbrunnen** mit der Burg und den **Zettel** mit dem Warnhinweis an. Auch die **Wandmalerei** kannst du anschauen. Verlasse nun die Halle. Es folgt eine weitere Zwischensequenz im Raumschiff der Caponier. Betrachte die **Burg** im Hintergrund und das **Boot** vor dir. Sprich dann mit dem **Angler**. Er sagt, dass die Fische nicht beißen und er einen besseren Köder braucht. Gib ihm den **Silberfisch**. Nun ist aber der Haken der Angel zu klein. Schärfe erst einmal den **Kleiderhaken** im Inventar mit dem Cuttermesser und verbinde diesen dann mit der **Angel**. Nun beißt ein dicker Fisch an und der Angler wird etwas gesprächiger. Er erzählt dir vom Kanonischen Frieden in der Schweiz und, dass du dich tarnen solltest, um nicht aufzufallen. Auf dem Weg zum Flugzeug kommt Zak die Idee sich als Caponierking zu verkleiden. Reise also zurück nach San Francisco, um die Utensilien zu verschaffen.

Artificial Hair Bros.

Schau dir vor dem Frisörsalon das **Plakat** an, um ein paar Hinweise zu bekommen, wie der King aussieht. Geh zu **Stanislav** hinein und bestelle eine Perücke. Beantworte nun dessen Fragen.

1. **Älter als sie denken**
2. **Ich befinde mich in einer Führungsposition**
3. **Elvis Presley! Der ist cool!**
4. **Mystische Gegenden, um sich Legenden ranken**
5. **Entspannt in einem rosa Cadillac! Ein Traum**
6. **Klassisches schwarz passt immer gut**

Etwas später erhältst du die Elvistolle. Nun musst du noch dein Gesicht verändern. Fahre noch schnell zum National Infiltrator und schnappe dir mit Hilfe der **Angel** die **Brille** von **Daborah**. Wir setzen unsere Reise in Mexiko fort.

Kapitel 6 – Mexiko

Tempel

Kehre zum Tempel zurück. Hier drückst du die **beiden Fackeln**. Die **Metallplatte** auf der linken Seite öffnet sich. Schau dir die **Zeichnung** darin an. Daneben seht noch ein **Gekritzel**, dass du aber nicht lesen kannst. Benutze die **Brille** mit dem **Gekritzel** und du erhältst ein Geheimspruch. Diesen **Spruch** sagst du der **Statue**. Die rechte Metallplatte öffnet sich. Betrachte die weitere **Metallplatte** und bemerke die unterschiedlichen Größen der Pyramiden. Darunter sind zwei unterschiedlich große **Schädel**. Einen weiteren hast du im Inventar. Ordne nun die Schädel wie folgt an:

1. **kleiner Schädel**
2. **großer Schädel**
3. **mittlerer Schädel**

Die **Metallplatte** geht hoch und ein **länglicher Schädel** erscheint, den du an dich nimmst. Sie sieht einem Caponier ähnlich. Betrachte sie im Inventar. Du hölst sie mit dem **Cuttermesser** aus und fixierst sie mit dem **Gummi**. Kehre noch einmal nach San Francisco zurück und gehe in Zak's Wohnung. Benutze die **Elvistolle** mit dem **Marmeladenglas** und anschließend mit der **Maske**. Eine perfekte Imitation des King der Caponier. Der **Fernseher** gibt Funken ab. Benutze ihn. Du siehst eine Talkshow. Du stellst fest, dass sie über dich reden. Nun wird es Zeit in die Schweiz zu fliegen. Doch solltest du nicht mit einem normalen Linienflug dorthin, um nicht gleich entdeckt zu werden. Du hast Freunde am Flughafen. Automatisch geht es zum Flughafen. Es kommt zu einem *Deja Vu*. Du befindest dich wieder im Flugzeug indem du schon zu Anfang des Spieles warst.

Flugzeug

Benutze nun zuerst den **Kaffebecher** mit dem **Lüftungsschlitz** über dem **Scanfeld**, damit die Gestalten nicht hinein kommen können. Danach wiederholst du alles wie zu Anfang des Spieles. Schau dir zunächst einmal die **Luke** und dessen **Vorrichtung** an. Es scheint ein Weg in die Freiheit zu sein,

aber irgendetwas fehlt. Betrachte den **Krempel** auf dem **Schrank**. Zak braucht aber im Moment nicht davon. Öffne den **Schrank** und nimm den **Hebel**. Diesen setzt du in die entsprechende **Vorrichtung** ein. Doch der **Hebel** lässt sich nicht bewegen. Schau dir den ersten **Karton** mit unbekanntem Inhalt an und öffne sie. In dem **Karton** entdeckt Zak ein Allzweckmittel, das sich als **Vaseline** herausstellt. Benutze die **Vaseline** mit der **Vorrichtung**, um den **Hebel** betätigen zu können. Doch die **Luke** öffnet sich nur ein Stück, da die Sicherung heraus geflogen ist. Schau dir den **Sicherungskasten** neben dem **Scanfeld** an. Öffne diesen und stelle fest, dass eine Sicherung durchgebrannt ist. Betrachte dir noch einmal den **Krempel**. Darin befindet sich eine **Sicherung**, die du sogleich in den **Sicherungskasten** einsetzt. Betätige erneut den **Hebel**. Die **Luke** öffnet sich nun ganz. Doch Zak will nicht herunter springen. Du brauchst etwas, um den Fall zu bremsen. Schau dich weiter um. Der andere **Karton** enthält nur **Musikerbedarf**. In der alten **Tonne** findest du auch nichts brauchbares. In der Ecke verdeckt eine **Plane** einen weiteren Karton. Diese **Plane** nimmst du an dich. Benutze diese, um einen **Fallschirm** zu bauen. Nun kannst du aus der **Luke** springen.

Kapitel 7 – Schweiz

Gartenbereich

Du landest unsanft in einem Garten. Du scheinst einige Gegenstände verloren zu haben, also schau dich mal um. Unter dem Schrott ist auch eine **Gießkanne** die du aufhebst. Gehe im unteren Bildbereich weiter in den Garten. Hebe einen **Ast** auf und benutze ihn mit dem **Zerkleinerer**. Du erhältst **Sägespäne**. Die **Termiten** könntest du auf das **Holzhaus mit der Pflanze** loslassen. Nimm den **Düngemittelsack** und das **Kaugummi** vom **Schild**. Benutze das **Kaugummi**, um es weich zu kauen und verbinde es mit der **Gießkanne**. Gehe links zur Absturzstelle zurück und benutze die **Gießkanne** mit dem **Schlauch** und anschließend mit dem **Düngemittelsack**. Drücke den Baum, um an die **Kastanie** zu kommen. Öffne sie im Inventar. **Nimm das Windrad an dich** und betrachte die **Warnschilder**. Auch den **Farbeimer** neben der **Bank** kannst du anschauen. Anschließend gehst du zum Waldrand.

Waldrand

Unterhalte dich ausführlich mit dem **Gärtner**, der ein Holzauge hat. Er erklärt dir, dass du **Termiten** mit edlem Holz anlocken kannst. Auch seine **Handschuhe** darfst du nehmen. Nimm noch eine handvoll **Saatgut** mit und betrachte das **Schäufelchen** und den **Edeltorf**. An sein **Beet** darfst du nicht ran. Du solltest einen grünen Daumen haben. Auch seine Schaufel will er dir nicht geben. Gehe zurück und benutze das **Bambusrohr** mit den **Handschuhen** und anschließend mit der **Bank**. Schneide mit dem **Cuttermesser** den Daumen vom **Handschuh**. Leider bricht dabei die **Klinge** vom Messer ab. Gehe zum **Gärtner** zurück und drücke ihn. Dabei fällt sein **Holzauge** heraus. Gib ihm dafür die **Kastanie** und hebe das **Holzauge** auf. Dann benutzt du den **grünen Daumen** mit dem **Gärtner**. Nun darfst du das **Beet** düngen.

Benutze dazu die **Gießkanne**. Es sprießen **Erdnusspflanzen** aus dem Boden. Öffne das **Beet** und nimm die **riesige Erdnuss**. Gehe zur **Pflanze** zurück und füttere sie mit der **riesigen Erdnuss**. Die Pflanze bedankt sich und verschwindet. Werfe nun das **Holzauge** in den **Zerkleinerer**. Nun hast du **Mahagoni-Holzspäne**. Wende sie auf die **Termiten** an. Sie fressen sich nun durch das **Holzhaus** und der Weg ist frei.

Vor dem Haus

Schau dich hier erst etwas um. Hinter dich befindet sich eine **Gifttonne**. Neben der Regenrinne eine **Holztonne** und darunter ein **Topf, in den Wasser** tropft. Daneben hebst du den **blauen Dartpfeil** auf. Das **Beet** will Zak nicht umgraben. Auch die **Schubkarre** und der **Blumenkasten** sind uninteressant. Aber davor liegt ein **roter Dartpfeil**. Den **Gully** kannst du nicht öffnen. Schau daneben und hebe den **grünen Dartpfeil** auf. Das **offene Fenster** ist zu hoch, um hinaufzuklettern. Drücke den **Getränkeautomaten** und nimm die **Coladose**. Nun solltest du dich verkleiden. Gehe weiter. Nach dem Gespräch der beiden Gärtner geht es in das Haus.

Labor

Auf dem Tisch liegt eine **Versuchspflanze**, die wohl mit einem menschlichen Kopf gekreuzt wurde. Betrachte auch die **Destilliermaschine** und die **kuriose Maschine**. Benutzen willst du sie nicht. Vor der Maschine nimmst du den **Rankentrieb** aus dem Topf. Das andere **Gewächs** und die **Gießkanne**

benötigst du nicht. Vom Regal im Vordergrund nimmst du die **Eisenstange** mit. Der **Sack** enthält wahrscheinlich Samen. Die **Treppe** dient anscheinend dazu, die **Pflanze im Käfig** zu füttern. Der **Dreckhaufen** scheint aus Exkrementen zu bestehen. Die **Proben im Regal** will Zak erst später als Beweis mitnehmen. Hebe noch das **Kabel** vom Boden auf. An der Wand befindet sich ein **Ventilator**. Verlasse das Labor wieder. Pflanze den **Rankentrieb** in das Beet ein, und benutze die **Gießkanne mit Dünger**. Die Pflanze wächst und du kannst durch das **geöffnete Fenster** in das Büro. Bevor du hoch kletterst, kehre noch einmal zur Absturzstelle zurück und verwende die **Coladose** bei der **verrosteten Maschine** und setze die **Eisenstange** als Hebel ein. Es scheint aber noch etwas für den Sockel zu fehlen. Geh zur Pflanze zurück und klettere durch das Fenster.

Büro

Schau dir die **Weltherrschaftspläne** an der Wand an. Die **Pflanze** auf dem Tisch kannst du auch betrachten. Nimm den **Schraubendreher** vom Tisch und schau die **Satellitenanlage** an. Dort befindet sich ein **Schalter**, den du betätigst. Es folgt wieder eine Sequenz von den Caponiern. Das **Tastenfeld** willst du nicht benutzen, und der **Notizzettel** ist unleserlich. Am Schrank hängt eine **Dartscheibe** mit deinem Portrait. Werfe die drei **Dartpeile**. Der **Schrank** öffnet sich, und es erscheint ein **Teleporter**. Setze die **Kingmaske** wieder auf und benutze den Teleporter.

Caponier - Zentrale

Nimm den **Vorhang** von der **Retorte**. Darunter befindet sich **Audrey**, die Killerpflanze. Drücke darunter den **Knopf**. Eine Säule erscheint. Nimm das **Besenwesen**. Gehe durch die Sicherheitstüre. Benutze die Türe auf der rechten Seite. Du gelangst in das Schlafzimmer des King.

King's Schlafzimmer

Öffne den **Schrank** und nimm das **Mobile** und hänge es an die **Schnur** über dem King. Drücke es. Der King wird ruhiger. Gehe zum Portrait in der Mitte und ziehe es. Im Safe befindet sich ein **blauer Kristall** und **Scherben**. An der **Jukebox** wählst du den **Titel 13 – Lullaby** aus. Die **Gitarre** will Zak nicht benutzen. Öffne den **Vorhang** hinter der **Jukebox**. Es ist der Kleiderschrank. Drücke dreimal an der **Kleidung** und nimm den **Schnuller**. Stecke ihn dem King in den Mund. Nun schläft der King tief und fest, und du kannst den **Schlüssel** nehmen.

Verlasse das Schlafzimmer. Im Gang bemerkst du den **Lüftungsschacht**. Entferne das Gitter und benutze das **Besenwesen**, um an den **Schlabbersack** zu kommen. Schau dir links an der Wand den **seltsamen Mechanismus** an. Benutze den **Schlüssel**, und die Tür ist offen. Im Raum befindet dich die **Strahlenkanone**. Öffne den **Kasten** an der Maschine und drücke den **Knopf**. Die Maschine ist ausgeschaltet und du kannst den **rosa Kristall** an dich nehmen. Verbinde die **Knochenhand** mit dem **Schlabbersack** und lege sie auf den **Handscanner**. Der Laser ist deaktiviert. Nimm den länglichen Gegenstand, einen **leeren Glaszylinder**.

Verlasse nun wieder das Raumschiff für den Teleporter und kehre in das Labor zurück. Dort benutzt du das **Besenwesen** mit dem **Dreckhaufen**. Es erscheint eine **Klappe**, die du öffnest. Nimm den **Sprenghebel** an dich. Nun kehrst du zur **entrosteten Maschine** zurück, öffnest oben die **Klappe** und setzt den **rosa Kristall** ein. Schließe die **Klappe** wieder.

Kapitel 8 – Zeitreise

Ferienhaus

Reise zunächst in die Vergangenheit indem du am **Hebel ziehst**. Hebe das **Haargummi** von der Treppe auf. Benutze **Sushi** mit dem **Tümpel**, um ihm die Freiheit zu geben und rede anschließend mit dem **Mädchen**. Leider will sie dir ihre **Puppe** nicht geben. Lege das **Saatgut** in das **Vogelhäuschen**. Ein **Vogel** kommt angefliegen. Benutze den **blauen Kristall** mit dem **Vogel**. Nun ist deine Seele auf den Vogel übergegangen. Du agierst nun als Vogel. Fliege in die **Dachluke**. Nimm den **Schlüssel** vom Tisch und fliege wieder hinaus. Anschließend fliegst du nach rechts oben zum **Vogelnest**. Drücke die **Eier** weg und nimm die **Vogelbeeren**. Wechsle wieder zu Zak. Schließe die Tür mit Hilfe des **Schlüssels** auf. Auf dem Tisch liegt ein **Zettel mit Zutaten**, die **Audrey** schaden zufügen. Das **Destilliergerät** ist später von Nutzen. Gehe nach draußen und pflücke den **Fingerhut** neben dem **Tümpel**. Gehe zur Zeitmaschine und reise nun in die Zukunft indem du den **Hebel drückst**.

Ein Bild der Verwüstung zeigt sich. Sammle den **Pilz** ein. Die **Caponier** wurden durch **Bomben** getötet. Doch auch du befindest dich im **Maul einer Pflanze**. Solltest du keinen **V-förmigen Ast** im

Inventar haben, hole dir in der Gegenwart einen **Ast** und verbinde ihn mit dem **Haargummi** zu einer **Zwille**.

Reise zurück in die Vergangenheit. Sobald die **Puppe** auf dem Kopf des Mädchens sitzt schließe sie mit der **Zwille** ab und hebe die **Puppe** auf. Gib nun die **Vogelbeeren**, den **Fingerhut** und den **Pilz** in das **Destilliergerät** im Haus des schottischen Forschers. Stelle das **Aquarium** darunter und benutze das **Destilliergerät**. Im Inventar füllst du nun das **Gemisch** in den **Glaszylinder** um. Reise wieder in die Gegenwart und gehe zum Gärtner. Gib ihm im Tausch für den **Spaten** die **Puppe**. Benutze nun wieder den **Teleporter**. Vergesse nicht, die **Elvismaske** wieder aufzusetzen.

Caponier – Zentrale

Betätige den **Hebel** bei der **Retorte** und stecke den **Glaszylinder** in den offenen **Schacht**. **Audrey** stirbt. Zak deckt ihn automatisch wieder ab. Verlasse das Raumschiff wieder und gehe nochmal zum Haus. An der Tonne neben der Regenrinne hängt ein **Lappen**. (Hatte ich die ganze Zeit übersehen!) Reise noch einmal in die Zukunft.

Zukunft

Verbinde den **Lappen** mit dem **Schraubendreher** und öffne damit die **Bombe**. Entnehme den **Sprengkörper** und verbinde das **Kabel** und den **Sprenghebel**, um einen **Sprengsatz** zu erhalten. Benutze den Sprengsatz. Zak stellt ihn automatisch an die geeignete Stelle im Labor. Schau dir die folgende Sequenz an.

Zak´s Wohnung

Nach erfolgreicher Mission bist du wieder in deiner Wohnung. Du willst es dir gerade auf der Couch bequem machen, als deine Oma anruft. Sie will dich mit jemandem verkuppeln. Einem Mann. Nach dem unerwünschten Gespräch ruft Annie an und erinnert dich an ihren morgigen Geburtstag. Du hast aber leider kein Geschenk für sie. Erinnerst dich aber daran, dass sie Orangen-Creme-Torte mag. Öffne den **Kühlschrank** und nimm die **Butter**. Öffne den Schrank unter der **Spüle** und nimm das **Orangenkonzentrat**. Dann öffne noch die **mittlere Schublade** und nimm das **Rezeptbuch**. In der **unteren Schublade** vom Nachttisch findest du ein **Kondom**. Nimm den **Briefkastenschlüssel** aus dem **Schlüsselkasten** und öffne den **Briefkasten**. Öffne das **Paket** im Inventar und verbinde den **Zirkel** mit der **Messerspitze**. Wende es an dem **Schaufenster** an und nimm den **Tortenboden**. Geh wieder nach oben und erhitze die **Butter** in der **Schale der Mikrowelle**. Bestreiche den **Tortenboden** mit der **Buttercreme** und anschließend mit dem **Orangenkonzentrat**. Danach den **Kuchen** für 20 Minuten in den **Ofen**. Nun schnell zu Annie...

ENDE

In jeder unserer Lösungen stecken Stunden, sogar Tage und nicht selten auch Wochen Arbeit. Daher freuen wir uns über jede Unterstützung. Jeder noch so kleine Betrag kann helfen unsere Seite aufrecht zu erhalten, damit wir euch weiterhin mit Informationen, Lösungen, Saves, etc versorgen können. Auch Briefmarken helfen uns schon weiter. Auf unserer Seite findet ihr unsere [Postanschrift](#).