



Notiert Euch die Reihenfolge der Tänzer genau



Die Unterwasserstadt sollte man genau untersuchen

Zak McKracken

ADVENTURE

In einem Campingbus zum Mars? Dummheit, die übers Telefon verbreitet wird? Ein Eichhörnchen mit zwei Köpfen? Das alles ist möglich – bei »Zak McKracken«.

Was würdet Ihr tun, wenn Ihr Außerirdische wärt und die Erde erobern möchtet? Mit einer Raumschiff-Armada auftauchen? Das wäre viel zu teuer, außerdem fielen dieser plumpen Invasionsmethode zu viele Erdmensch (Eure zukünftigen Sklaven) zum Opfer. Es geht doch viel einfacher: Übernehmt die Kontrolle übers weltweite Telefonnetz. Dann sendet Ihr über alle Leitungen einen speziellen Ton, der die Menschen langsam verdummen läßt. Anschließend könnt Ihr Eure neuen Sklaven wie reife Früchte einsammeln.

Der Haken an dieser Fantasiestory: Die Außerirdischen gibt's wirklich, und exakt diesen Plan verfolgen sie! Das hat Euch nämlich ein anderer Alien von einem bedeutend friedlicheren Planeten im Traum erzählt. Natürlich glaubt Euch das keiner: Schließlich seid Ihr Zak McKracken, der bekannte Sensationsreporter. Und von dem weiß man, daß er alle Ereignisse erfindet, über die er berichtet. So bleibt dem ver-

krachten Journalisten nichts anderes übrig, als mutterseelenallein die Menschheit zu retten.

Das Grafik-Adventure verwendet das gleiche Spielprinzip wie der Hit »Maniac Mansion«: Ihr steuert das Spiel komplett mit dem Joystick. Um z.B. die Anweisung »Öffne die Tür mit dem Schlüssel« einzugeben, bewegt Ihr den Cursor auf das Wort »Öffne« am unteren Bildschirmrand, dann auf die Tür im Bild und anschließend auf den Schlüssel. Der könnte beispielsweise auf dem Sofa liegen. Führt Eure Spielfigur zum Sitzmöbel, nehmt den Schlüssel, geht zur Tür und öffnet sie.

Ihr könnt zwischen verschiedenen Personen hin- und herschalten. Allerdings funktioniert's erst dann, wenn Zak diese Leute persönlich kennengelernt hat – wie z.B. Annie, eine junge Archäologin, die den letzten Rätseln dieser Welt auf den Grund gehen möchte. Sie kann sich des dumpfen Gefühls nicht erwehren, daß Außerirdische schon vor Tausenden von Jahren die Erde besucht haben.

Man kann die Eindringlinge aus dem All leicht erkennen: Sie besitzen ungewöhnlich hohe Köpfe, ihre Augen sitzen etwa 30 cm höher als bei den Erdbewohnern. Deswegen tarnen sich die Aliens mit einem großen Cowboyhut, in den Augenlöcher geschnitten sind. Außerdem setzen sie sich Juxbrillen

mit buschigen Augenbrauen, langer Nase und riesigem Schnurrbart auf – anscheinend die perfekte Tarnung, denn seit Jahren sind sie unentdeckt geblieben.

Bei diesem Adventure kommt Ihr ganz schön herum in der Welt: Ausgangsort ist San Francisco. Von dort geht's nach Südamerika, Mexiko, England, Ägypten, Afrika, zum Himalaya und sogar ins Bermuda-Dreieck. Ganz nebenbei müßt Ihr auch noch den Mars untersuchen. Einem langen Spielvergnügen steht also nichts im Weg.

»Zak McKracken« brilliert aber nicht nur durch seine Witze. Es enthält zusätzlich eine Menge kleiner Puzzles, die bei fortschreitendem Spielverlauf immer schwerer zu lösen sind. Da kommen sogar abgeklärte Adventure-Profis ins Grübeln. Aber: Ihr könnt fast keine Fehler machen, die das Spiel sofort beenden oder Euch in einer Sackgasse landen lassen. Deshalb müßt Ihr auch nicht alle fünf Minuten den Spielstand speichern (wie bei vielen anderen Abenteuerspielen). »Zak« eignet sich nicht nur für langjährige Adventure-Spieler: Auch Anfänger werden schnell den Einstieg finden.

Die Rätsel und Puzzles im Spiel nutzen das Menüsystem sowie den Joystick voll aus. Da

ist z.B. die Sphinx, deren Tür Ihr nur dann öffnen könnt, wenn Ihr ein bestimmtes Muster auf einen Stein malt. Dazu bietet das Spiel ein Minimalprogramm. Ein weiterer Gag: Als Zak in die Gewalt der Aliens gerät, könnt Ihr den Effekt der Verdummungsmaschine am Bildschirm verfolgen. Nach und nach verschwinden die einzelnen Wörter aus der Menüleiste, während unser Held immer doofer wird.

Die Spielegrafik ist auf den ersten Blick zwar nicht so toll (manche Landschaften und vor allem die Spielfiguren wirken sehr klobig), dafür gibt's aber eine ganze Menge davon auf zwei vollbepackten Disketten, die erfreulicherweise nicht kopiergeschützt sind. Da das Spiel häufig auf die Disketten zugreift, empfehlen wir sogar Sicherheitskopien zu machen. Softwarepiraten sollten aber keine Freudensprünge machen: Das Spiel fragt nämlich Sicherheitscodes ab, die nur im Originalhandbuch stehen!

| Zak McKracken | |
|----------------|--------------------------|
| 64'er | 8 |
| WERTUNG | von 10 |
| Spielidee | <input type="checkbox"/> |
| Grafik | <input type="checkbox"/> |
| Sound | <input type="checkbox"/> |
| Schwierigkeit | mittel |