

Komplettlösung /Kurzwalkthrough ^{v1.3} zu

Zac McCracken 2

Die Lösung wurde von H.L. Kratz exklusiv (unter Mithilfe von Forenmitgliedern)

gestaltet für

<http://www.gamepad.de>



1. Im Flugzeug rechts die Plane nehmen.
2. Links Karton öffnen, anschauen und Vaseline nehmen
3. Schrank öffnen und Hebel nehmen
4. Hebel mit Vorrichtung an der Ladeluke benutzen
5. Hebel benutzen
6. Vaseline mit Hebel benutzen und nochmals Hebel benutzen
7. Sicherungskasten öffnen
8. Links Krempel ansehen und Sicherung nehmen
9. Sicherung einsetzen
10. Versuchen, durch die Ladeluke zu entkommen
11. Plane benutzen
12. Fallschirm benutzen

Viel später in der eigenen Wohnung: Schwierigkeitsgrad wählen

13. Rechts kaputte Glühbirne nehmen
14. Schubladen öffnen
15. Schubladen ansehen
16. Den Raum verlassen
17. Sitzkissen ziehen
18. Buttermesser nehmen
19. Weichspüler nehmen (nur in schwerer Version)
20. Links von der Tür Schlüsselkasten öffnen
21. Briefkastenschlüssel nehmen
22. Nach unten/draußen gehen
23. Briefkasten mit Schlüssel öffnen und Postkarte lesen
24. In den Friseur-/Perückenladen gehen und längeres Gespräch führen
25. Glühbirne mitnehmen (ist in der schweren Version durch eine Perücke verdeckt)
26. Zeitschrift mitnehmen
27. Haken vom Kleiderbügel mitnehmen
28. Beim Bäcker mehrmals klingeln
29. In leichter Version hat man Kekskrümel in schwerer Version harte Kekse
30. Zurück in die Wohnung
31. Glühbirne im Schlafzimmer einschrauben
32. Kordel benutzen

33. Schubladen inspizieren
34. Kartenspiel anschauen -> Cashcard
35. Fernbedienung nehmen
36. Das Buttermesser mit der Marmelade benutzen
37. Harte Kekse auf Spülbecken anwenden, Wasser aufdrehen und Weichspüler darauf anwenden, ergibt Keksbrei
38. Zeitschrift ansehen, telefonieren und Taxi bestellen
39. Zum Büro fahren
40. Feuerzeug und Aquarium mitnehmen
41. Mit dem Angestellten reden
42. Das Buttermesser mit Marmelade auf den Tisch legen und so das Titanmesser ergattern
43. Aus dem Papierkorb den Zeitungsausschnitt nehmen und lesen
44. Zum Flughafen
45. Am Ticketautomaten vorne mit der Cash-Card ein Ticket nach Honolulu kaufen
46. Von der Couch links das Kissen bewegen und die Cassette mitnehmen
47. Ins Flugzeug
48. Die oberen Fächer durchsuchen
49. Versuchen, die Toilette zu benutzen
50. Mit allen reden
51. Den falschen Bart des Fluggastes beim Koffer ziehen und Kombination für den Koffer bekommen
52. Koffer öffnen
53. Strahlendes Objekt in der Mikrowelle flüssig machen (ist es schon in der leichten Version)
54. Decke damit einreiben (leuchtet dann in leichter Version)
55. Schwere Version: Decke in der Toilette mit Lampe über Spiegel benutzen, wenn sie an ist
56. Mit der Stewardess reden, Schlaftablette bekommen
57. Tablette mit „Drücken“ zerkleinern – Erdnüsse sollte man haben in der leichten Version
58. Den Toilettenraum/Abfall genau untersuchen, auch mehrmals und Pömpel finden
59. Mit Pömpel aus der Toilette Erdnüsse ergattern
60. Erdnüsse mit Schlaftablette würzen
61. Oma die Erdnüsse geben.
62. Fenster schließen
63. Decke benutzen

Auf Hawaii

64. Zeitung vom Tisch nehmen
65. Gebäude verlassen
66. Am Strand ist nichts zu erreichen. Hut mit Feder wird gebraucht
67. Zum Flughafen und nach Mexiko

Mexiko/Nordpol

68. Skier nehmen
69. Skier mit Bach benutzen /Kaffee trinken
70. Schneemann drücken und Kerosinkanister nehmen
71. Zurück ins Häuschchen

72. Am Flughafen gleich mit dem Titanmesser, wenn man es hat, die Steinscherbe aus der Wand nehmen
73. An der Ausgrabungsstätte Baggersitz ziehen -> Brecheisen
74. Brecheisen mit Jalousie benutzen
75. Erste-Hilfe-Set öffnen und Tesafilm nehmen
76. Mit Tesa die Kassette reparieren
77. Mit Stift Kassette aufrollen
78. Durch die Höhle und den Stein beim Pfadfinderlager aufheben
79. Links unten in den Dschungel -> Steinscherbe und Keksschachtel und Hand vom Skelett; in der leichten Version gibt es hier an einem Baum auch noch ein Nest und keine Steinscherbe
80. Stein in die Grube werfen (bei leichter Version kann man sie einfach benutzen oder ansehen)
81. Monsterkopf dann mit Brecheisen bearbeiten
82. Mit den Forschern reden -> Hinweis auf Paris
83. Pyramide untersuchen
84. Oben die Zeichnung von links nach rechts kopieren (in der leichten Version). In der schweren Version gibt es 2 Steintafeln (eine im Dschungel und die andere im Flughafen herausbrechen) und dann zusammensetzen. Zeichnung rechts dann herstellen.
85. Drinnen Feuerzeug mit Schale/Ding benutzen
86. Keksbrei hinten in der Mitte vor der Statue zum Keks backen und mit dem Schäufelchen entnehmen
87. Vorne links im Boden eine Platte öffnen und u-förmigen Stein nehmen
88. Kristall kann in leichter Version genommen werden; in schwerer Version Fernbedienung auf den Kopfschmuck anwenden
89. Beide Fackeln bewegen und links wird sich ein Fach öffnen
90. Schriftzeichen sind nicht zu erkennen, Kristall kann genommen werden. Man muss ihn abgeben und Tür schließt sich
91. Hier ist nicht mehr zu erreichen -> u-förmigen Stein in die Vertiefung einsetzen, damit sich die Tür wieder öffnet
92. Zum Pfadfinderlager und Hund mit dem gebackenem Keks füttern
93. Kurbel nehmen und mit Gewinde benutzen und Gewinde benutzen
94. Musikkassette mit der Anlage benutzen
95. Versuchen, das Ei zu nehmen und es fliegt noch eine Feder auf das Nest und wir pusten sie durch Benutzung des Rohres herunter. In der leichten Version nehmen wir sie
96. Das Nest in der schweren Version vom Bagger nehmen, und die Feder dann, wenn sie nicht mehr sichtbar ist, am Flughafen finden.
97. Feder und Nest kombinieren -> Hut für Hawaii

Hawaii

98. Mit unserer Schönheit reden und im Tausch gegen die Zeitung das Buch bekommen
99. Beim Ehegatten das Sonnenöl gegen die Vaseline austauschen

Paris

100. Am Flughafen vom Plakat den Schnauzbart nehmen (in der leichten Version liegt er dort)
101. Keksdose öffnen -> Kakerlake
102. Kakerlake an der Seite durch das Fenster in die Küche
103. In die Küche und Tür beim Koch schließen und mit Brecheisen sichern.
104. Suppe in den Nachttopf

- 105. Hocker vor den Fisch über der Tür ziehen
- 106. Fisch nehmen
- 107. Gummi unten aus dem Schrank nehmen
- 108. An die Seitentür klopfen und danach – wenn der Kellner die Scherben beseitigt - mit dem Schnauzbart das Buch auf den Gast anwenden
- 109. Die Suppe servieren ->Kellner wird ausgeschaltet
- 110. Mit dem Gast hinten rechts reden. ->Tipp Schottland

Schottland

- 111. Kleiderhaken mit Titanmesser zum Angelhaken machen und Silberfisch dran und es dem Angler geben (in leichter Version), in schwerer Version nur Silberfisch dem Angler geben
- 112. Angel nehmen oder bekommen

San Franzisko

- 113. ins Büro und die Brille der Sekretärin angeln

Mexiko

- 114. Das Gekritzel auf der linken Platte lesen und dann mit der rechten Platte reden.
- 115. Im Fach die 3 Schädel (einer war bei den Ausgrabungen) entsprechend der Pyramidengröße anordnen
- 116. Länglichen Schädel nehmen und mit Titanmesser aushöhlen
- 117. Abdichtgummi mit Caponiermaske benutzen

San Franzisko

- 118. Elvisplakat ansehen beim Friseurgeschäft – in der leichten Version; in schwerer Version:
- 119. Nach Schottland zurück und den bearbeiteten Haken auswechseln und Angel an Angler geben
- 120. Hinweis auf die Schweiz
- 121. In schwerer Version: Haare vom Fisch mit Cutter abtrennen
- 122. Nach San Franzisko zurück und das Plakat ansehen
- 123. Im Friseurladen Perücke bestellen mit: - älter als sie denken, - Führungsposition, - Elvis, - mystische Gegenden, - Cadillac, - klassisches schwarz; evtl. Harre vom Fisch übergeben.
- 124. In die Wohnung und Perücke mit Marmelade auf die Maske anwenden
- 125. Im Flugzeug die Kaffetasse auf die Lüftungsschlitze am Scanner anwenden und dann alles wie gehabt.



Zürich

- 126. Gießkanne nehmen
- 127. Den Baum drücken und Kastanie nehmen und öffnen
- 128. Ein Bild weiter Kaugummi vom Schild nehmen, durchkauen und Gießkanne flicken
- 129. Zum Gärtner, mit ihm reden und Handschuhe und Saatgut nehmen
- 130. Windrad nehmen
- 131. Bambusstab mit Handschuhen kombinieren und auf die Bank anwenden
- 132. Mit Titanmesser den grünen Daumen vom Handschuh abschneiden

133. Dünger in die Gießkanne
134. Grünen Daumen auf den Gärtner anwenden
135. Gärtner drücken, Holzauge nehmen und Kastanie zurück geben
136. Busch beim Gartenhaus benutzen und Wasserhahn aufdrehen (ist bereits offen in leichter Version)
137. Gießkanne füllen
138. Zu den Beeten beim Gärtner und gießen
139. Mit Gärtner reden und dann das Beet öffnen
140. Erdnuss nehmen
141. Pflanze im Gartenhaus füttern
142. Links vom Häcksler einen Ast nehmen und das Holzauge im Häcksler zerkleinern
143. Mahagonispähne nehmen und auf Termiten anwenden.
144. Durch das offene Loch gehen
145. Bei der Tonne Lederlappen mitnehmen
146. Blauen Pfeil bei der Tonne und roten Pfeil bei den Blumen nehmen
147. Loca-Automat treten und Dose nehmen
148. Maske aufsetzen und zum vorderen Hausbereich
149. Drinnen grünen Pfeil bei den Geräten nehmen (liegt in leichter Version draußen)
150. Bei der Treppe eine angerostete Eisenstange nehmen (liegt in leichter Version auf Regal)
151. Die größere Pflanze rechts drücken und die kleine nehmen. Die war in leichter Version gleich zu sehen
152. Pflänzchen mit getorfem Beet vor dem Fenster benutzen und gießen
153. Über die Ranke durch das Fenster und dann die Dartpfeile auf die Scheibe werfen
154. Die Pläne an der Wand ansehen
155. Den Schalter an der Anlage betätigen und den Schraubenzieher einstecken.
156. Maske aufsetzen und sich zum Raumschiff teleportieren lassen
157. Leichte Version: keine Fragen; schwere Version wählen: 1-1-3-4-4-4-4
158. Links Vorhang nehmen
159. Am Monstergefaß Schalter benutzen und in leichter Version den Knopf betätigen
160. In leichter Version dann das Besenwesen nehmen – fällt bei schwerer Version aus
161. Hinten durch die Sicherheitstür und rechts vorne die Verblendung öffnen.
162. Schleim holen mit dem Bambusrohr
163. Schleim mit Handknochen kombinieren
164. Rechts in die Tür zu Elvis
165. Aus dem Schrank das Mobile nehmen und am Ring/Schnur befestigen und drücken
166. Rechts denn Vorhang drücken und dann die Kleidungsstücke
167. Schnuller mit Elvis benutzen und dann noch die richtige Musik aus der Musikbox wählen (Lula...)
168. Schlüssel nehmen
169. Bild an der Wand abhängen/ziehen (in leichter Version ist der Save offen und dann den Kristall nehmen), ansonsten später
170. Mit dem Schlüssel die andere Tür im Gang öffnen
171. Bei der Strahlenkanone die klebrige/schleimbedeckte Hand auf den Scanner anwenden
172. Rechts Glaszylinder/länglichen Gegenstand nehmen.
173. Links Kasten öffnen und grünen Knopf drücken
174. Leuchtenden Kristall nehmen
175. Runter beamen und im Labor die Tür schließen von innen und Kabel nehmen – in leichter Version lagen sie am Boden
176. In leichter Version hier auch das Besenwesen benutzen, in schwerer Version weiter
177. Draußen zur Absturzstelle und die Zeitmaschine mit einer Loca-Dose reinigen.

178. Die Eisenstange einsetzen
179. Die Kappe öffnen und den rosa Kristall einsetzen und Kappe schließen
180. Die Vorrichtung schließen
181. Hebel drücken
182. In der Zukunft: rechts den Augapfel von Elvis nehmen
183. Den Schraubenzieher mit dem Lederlappen umwickeln und dann die Klappe an der Bombe öffnen
184. Sprengkörper nehmen, links noch den Pilz und zurück
185. In Elvis Zimmer im Raumschiff den Safe mit dem Auge öffnen und blauen Kristall nehmen
186. Zurück zur Zeitmaschine
187. Hebel ziehen
188. In der Vergangenheit: Sushi im Teich aussetzen
189. Mit dem Mädchen reden
190. Haargummi nehmen und mit Y-förmigen Ast Zwillie bauen
191. Zwillie auf die Puppe im richtigen Augenblick benutzen und Puppe nehmen
192. Am Teich Fingerhut nehmen
193. In das Vogelhaus Saatgut und Vogel anlocken
194. Blauen Kristall auf Vogel anwenden und die Kräfte auf ihn übertragen.
195. Vogel durch das Dachfenster lenken und Schlüssel nehmen und ihn draußen an Zak geben
196. Rechts zum Baum hoch fliegen, zum Vogelnest, drücken und rote Vogelbeeren nehmen
197. Vogelbeeren an Zak geben, Zak benutzen, so dass Zak handeln kann
198. Zak schließt das Haus auf und geht hinein und sieht sich alles an, Zettel vom Tisch nehmen
199. Aquarium unter die Maschine/seltsames Gerät stellen
200. Fingerhut, Fliegenpilz und Vogelbeeren auf die Maschine benutzen.
201. Aquarium nehmen und Gift in den Glaszylinder füllen
202. Über die Zeitmaschine zurück und zum Gärtner
203. Ihm die Puppe anbieten und im Tausch den Spaten bekommen.
204. Im Labor links an der Treppe eine Klappe mit dem Spaten freilegen, was in der leichten Version der Besen machte
205. Klappe öffnen und Gegenstand/Sprenghebel nehmen
206. Kabel mit Sprenghebel und dann mit Sprengsatz verbinden
207. In der Raumstation den Glaszylinder im offenen Schacht an der Retorte benutzen
208. Die Tötung erfolgt
209. Zurückbeamen und die Bombe im Labor platzieren und zünden
210. Im langen Abspann noch einige logische Antworten anwählen
211. Wenn die Entwicklernamen kommen; nicht abrechnen, denn es kommt noch ein Nachspiel
212. Ins Schlafzimmer und aus der untersten Schublade das Kondom nehmen
213. Aus dem Regal die Spitze des Titancutter nehmen
214. In der Küche in der mittleren Schublade das Kochbuch finden und lesen.
215. Unter der Spüle das Organge-Extra/Spülmittel nehmen
216. Aus dem Kühlschrank die Butter nehmen und in die Schale der Mikrowelle legen
217. Mikrowelle schließen und benutzen, sie wieder öffnen und geschmolzene Butter nehmen
218. Briefkastenschlüssel nehmen und unten Briefkasten öffnen
219. Paket öffnen, Zirkel nehmen und mit Titanspitze kombinieren
220. Am Schaufenster des Bäckers beim Tortenboden den Zirkel benutzen
221. Tortenboden nehmen und mit Butter und OrangeExtra bestücken

222. Ofen öffnen und Torte hinein

223. Nach unten und am Haus rechts die Treppe hoch; das endgültige Ende erwartet uns.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>