

# Walkthrough Version 1.02

## Zak McCracken - Between Time & Space

### Changelog:

- 1.02: Korrekturen und Formatierung
- 1.01: Titancutter wird in Mexiko nicht unbedingt benötigt
- 1.00: Überarbeitete Releases-Version mit Anhang
- 0.99: Erstes mal komplett durch gespielt, Walkthrough kann aber noch besser werden! ;-)  
Kapitel 9: Blende  
Kapitel 8: Kabel  
Kapitel 1: Bloß nicht das Gummi einpacken!
- 0.13: Nur etwas weiter, nicht viel Zeit gehabt.
- 0.12: <sing>Auf dem Weg durch Raum & Zeit...</sing>  
Im Kapitel 7 und 8 noch schnell was erledigt ;-)
- 0.11: Ich wollte schon immer mal beamen ;-)
- 0.10: Im Gartenbauverein
- 0.09: Vor dem Zaun  
Richtige Antworten auf die Typberatung
- 0.08: Auf der Suche nach einer Verkleidung  
Kapitel 1: Haken mitgenommen  
Kapitel 4: Vergessen, die Tube wieder einzustecken,  
was aber nicht so schlimm ist, da man sie eh nicht mehr braucht.
- 0.07: Anfang Schottland (Hier muss doch noch mehr zu tun sein!)
- 0.06: Paris zur Hälfte
- 0.05: Waikiki, ich komme
- 0.04: Noch mal, weil ich das Kondom nicht habe!  
(Braucht man das eigentlich?)
- 0.03: Hälfte Mexiko
- 0.02: Bis zum Friseur
- 0.01: Erster Versuch

### Dank an:

- gurubuster für den Hinweis, dass man den Titan-Cutter in Mexiko nicht braucht.
- Heimo für diverse Korrekturen bei der „Benamsung“ von Gegenständen und diversen Rechts-Links-Verwechslungen.

### Erklärung:

\*\*\*BUG\*\*\* kennzeichnet einen Fehler im Spiel, der dazu führen kann, dass man das Spiel evtl. nicht wie vorgesehen beenden kann. Hier ist Vorsicht geboten! Man sollte immer genügend Savegames anlegen (Save early, save often. Das wusste schon Roger!) ;-)

Anweisungen, die man nicht unbedingt befolgen muss, stehen in runden Klammern (). Zum Beispiel muss man sich nicht mit allen Charakteren im Spiel unterhalten. Um die Story zu verstehen, ist dies aber ganz nützlich.

Bei der Bezeichnung der Gegenstände werde ich versuchen, mich so weit wie möglich an das Spiel zu halten. Allerdings vergesse ich manchmal selber, wie die Gegenstände heißen. Zudem ändern sie auch im Spiel manchmal ihren Namen (z.B. wird die Brechstange zum Brecheisen, sobald man sie einsammelt.)

Bei diesem Walkthrough handelt sich bis jetzt um eine Vorabversion. Es besteht durchaus die Möglichkeit, dass hier noch eine ganze Menge Dinge fehlen oder falsch sind. Fällt euch eine solche Stelle auf, bitte eine eMail an zak2 AT janbeinersdorf PUNKT de oder einen Kommentar zu diesem Blog-Eintrag. Die AKTUELLSTE Version wird IMMER zuerst in meinem Blog unter <http://janbeinersdorf.de/archive/714-Zak2-Walkthrough> veröffentlicht werden.

Die Space-Taste ruft übrigens das Pause-Menü auf, in welchem man auch abspeichern und laden kann. (Bei der Auswertung meiner Webseiten-Logfiles ist mir

aufgefallen, dass jemand danach gesucht hat, deshalb erwähne ich das jetzt mal einfach so am Rande.) ;-)

## Walkthrough

### Kapitel 0 - Im Frachtraum

Öffne vorne den linkesten Karton und schaut diesen dann an. Zak findet eine Tube Vaseline.

Öffne links den Schrank und nimm den Hebel. Benutze den Hebel mit der Vorrichtung an der Luke. Benutze die Vaseline mit dem Hebel. Zieh den Hebel. Öffne links den Sicherungskasten. Schau den Krempel auf dem Schrank an. Zak findet eine Sicherung. Benutze diese mit dem Sicherungskasten.

Wenn man die Luke nun anklickt, beschwert Zak sich, dass er so nicht springen will. Nimm die Plane von der Kiste rechts. Benutze diese, um daraus einen Fallschirm zu basteln. Benutze diesen mit der Luke.

Die Caponier erwischen Zak und löschen sein Gedächtnis. Er erwacht zu Hause.

### Kapitel 1 - San Francisco

Wähle eine Schwierigkeitsstufe. Ich wähle "schwer". Zak nimmt das Tagebuch vom Regal.

Gehe nach rechts zum Nachttischschrank.

**\*\*\*BUG\*\*\*: OBWOHL DIE UNTERSTE SCHUBLADE SCHON OFFEN IST, KANN MAN SIE NOCH MAL ÖFFNEN! BLOSS NICHT MACHEN! NIMM AUF KEINEN FALL DEN ROSA PARISER!**

Nimm die defekte Glühbirne aus der Lampe. Öffne die Schlafzimmertür und gehe hindurch.

Ziehe das Couchkissen und Zak findet sein Buttermesser. Nimm die Fernbedienung vom Fernseher.

Gehe zur Küche und öffne den Spülschrank. Nimm den Weichspüler. Benutze das Buttermesser im Marmeladenglas.

(Wer möchte, kann noch den Anrufbeantworter am Telefon rechts von der Haustür anschauen. Mama hat angerufen.)

Öffne den Schlüsselkasten links neben der Haustür und nimm den Briefkastenschlüssel mit. Öffne die Türe und gehe hindurch.

Benutze den Briefkastenschlüssel am Briefkasten. Zak erhält eine Postkarte von Annie.

Drücke dreimal die Klingel an der Tür des Bäckers, und Du erhältst Kekse. ;-)

Überquere die Straße und öffne die Türe des Friseursalons. (Unterhalte Dich mit Stanislav.) (Unterhalte Dich mit Murray, dem Totenschädel.)

Nimm die Zeitschrift vom Tisch. Nimm die leuchtende Perücke (unten rechts). Nimm die Glühlampe. Nimm den Haken vom Kleiderbügel (nicht den Bügel selber, sondern nur den Haken anvisieren.)

Begebe Dich zurück in Zaks Küche. Benutze die Kekse in der Spüle, öffne den Wasserhahn und benutze schließlich den Weichspüler mit dem Waschbecken. Nimm den Keksbrei.

Begib Dich ins Schlafzimmer. Benutze die intakte Glühbirne mit der Lampe ohne Birne. Ziehe an der Kordel.

Öffne die oberste Schublade und schau sie an. Zak findet sein Kartenspiel. Schau das Kartenspiel an, und Zak findet seine CashCard.

Geh zurück ins Wohnzimmer. Schau die Zeitschrift an. Benutze das Telefon, um ein

Taxi zu rufen. Begib Dich auf die Straße und benutze das Taxi.

Fahre zum Büro. Öffne die Tür und geh hindurch. (Rede mit Jerry. Man erfährt, dass er einst Chirurg war und einmal einen kleinen Kunstfehler verursacht hat.) Wenn er sich nach der Unterhaltung umdreht, um vom Stapel hinter sich ein Blatt zu nehmen, tausche (benutze) den Titan-Cutter mit dem Marmeladen-Messer.

Nimm das Feuerzeug. Nimm Sushi (im Goldfischglas) mit. (Rede mit der Sekretärin.) Schau in den Mülleimer. Zak findet einen zerknüllten Artikel über verschwundene Archäologen in Mexiko, also anschauen.  
(Nicht eingesteckte Gegenstände: Regenschirm, er will ihn nur trocken mitnehmen.)

Verlasse das Büro und fahre zum Flughafen. Nimm das Kissen von der Couch links. Nimm die Kassette. (Schau die Werbetafel an.) Benutze die Ticketmaschine und Kaufe ein Ticket nach Mexiko.

## **Kapitel 2 - Im Flugzeug**

Öffne die Toilettentür. Nach dem Gespräch mit der Stewardesse ist Zak stolzer Besitzer eines Nachttopfs.

Öffne den Abfalleimer. Schau den Abfalleimer fünfmal an, um den Pömpel zu erhalten. Benutze diesen mit der Toilette. Nimm die Dose mit den Erdnüssen.

Verlasse die Toilette und rede mit dem Araber in der ersten Sitzreihe. Schau den Araber noch einmal an. Ziehe an seinem Bart und notiere die Nummer. Öffne den Koffer, indem Du die richtige Nummer, die unter dem Bart des Arabers verborgen war (1138), einstellst. Entnehme das leuchtende Objekt.

Begebe Dich nach rechts in das Stewardessen-Abteil. Öffne die Mikrowelle. Benutze das leuchtende Objekt mit der Mikrowelle. Schließe die Mikrowelle. Benutze die Mikrowelle. Zak erhält leuchtendes Zeug.

Rede mit der Stewardesse. Zak erhält eine Schlaftablette, wenn er ihr sagt, dass er gerne schlafen würde.

Öffne der Reihe nach alle Oberschränke, bis Zak die weiße Decke findet. Nimm diese. Benutze das leuchtende Zeug mit der Decke.

Begebe Dich in die Toilette und benutze die schwach leuchtende Decke mit dem Licht (am Spiegel).

Schließe der Reihe nach alle Fenster; außer dem in der mittleren Reihe bei der alten Dame - diese genießt die Aussicht und lässt Zak das Fenster nicht schließen. Drücke die Schlaftablette. Benutze das Schlaftablettenpulver mit den Erdnüssen. Gib die Erdnüsse der alten Dame. Schließe das letzte noch offene Fenster.

Benutze die stark leuchtende Decke. Endlich bekommt Zak seinen Kaffee.

## **Kapitel 3 - Mexiko**

Öffne die Ausgangstür. Gehe hindurch. Gehe zur Ausgrabungsstätte.

Nimm drei Knochen und einen Schädel (vom Knochenhaufen auf dem Tisch, insgesamt also 4x nimm). Nimm die Schaufel. Nimm das Vogelnest (am Arm des Baggers). Ziehe den Sessel. Nimm die Brechstange. Benutze den Titan-Cutter mit der verschlossenen Jalousie (am hinteren Teil des Baggers). (Wenn man den Titan-Cutter noch nicht eingesammelt hat, kann man alternativ auch die Brechstange benutzen.) Öffne das Erste Hilfe Set. Nimm den Tesafilm. Benutze den Tesafilm mit der Kassette. Benutze den gelben Buntstift mit der Kassette.

Gehe zum Höhleneingang. Gehe hindurch. Nimm den Stein, unten rechts bei den Büschen. Gehe nach unten, zum Dschungel.

Das Skelett hat eine Keksschachtel in der Hand. Nimm diese und Zak bekommt als Bonus oben drauf noch eine Knochenhand. Öffne die Keksschachtel. Jetzt hat Zak eine Kakerlake.

Begib Dich nach links und nimm den Stein mit, der eigentlich eine Steintafel ist.

Begib Dich zurück zum Flughafen. Benutze die Brechstange (die jetzt Brecheisen heißt) mit dem Stein in der Wand (bei der Chili-Schote). Benutze die beiden Steintafel-Stücke miteinander. Schau die Steintafel an und merke Dir das Symbol. (Das Symbol ändert sich übrigens von Spiel zu Spiel - im Gegensatz zur Nummer, die der Araber im Flugzeug unter dem Bart hat.)

Begib Dich zurück zur Pyramide. Klettere hinauf und benutze den gelben Buntstift mit der Zeichnung an der rechten Wand. Ergänze das Symbol und drücke auf den steineren Knopf rechts unten in der Ecke neben der Zeichnung.

Gehe durch die offene Pforte. Benutze das Feuerzeug mit dem "Ding" (offenbar eine Feuerschale) direkt vor Zak.

Öffne die sonderbar markierte Bodenplatte links. Zak erhält einen U-förmigen Stein. Benutze die Fernbedienung mit dem Kopfschmuck der Statue des Kriegergottes.

Nimm den rosafarbenen Kristall; nachdem Zak ihn einsammelt, erscheinen die Caponier und nehmen ihn ihm weg.

(\*\*\*BEMERKUNG\*\*\*: Muss man das jetzt machen oder kann man auch warten?! Was passiert, wenn man den Kristall niemals einsammelt, später im Spiel? Bei Gelegenheit mal testen...)

Drücke die rechte und dann die linke Fackel. Die linke Metallplatte öffnet sich. Schau die Zeichnung an. Schau das Gekritzel an. Man erfährt, dass Zak Debbies Brille benötigt, um die Zeichen entziffern zu können.

Benutze den Keksbrei mit der steinförmigen Vertiefung (in der Mitte, oberhalb der Flamme). Benutze das Schäufelchen mit den Keks, um diesen zu bekommen.

Um die Tür zu öffnen, benutze den U-förmigen Stein in der Vertiefung unterhalb der Feuerschale.

Begib Dich zurück zum Pfadfinderlager. Füttere den Wachhund mit dem Keks (gib an). Nimm die Kurbel. Benutze die Kurbel mit dem Gewinde. Benutze die Winde.

(Rede mit den Pfadfindern.) Gib die Kassette an Willem (den Vogelbeobachter).

Benutze die Kassette im Kassettenspieler.

Versuche, das Ei zu nehmen. Eine Feder kommt angesegelt und landet im Nest, außerhalb der Reichweite von Zak. Puste (rede mit) in das Rohr. Die Feder weht weg, wenn Zak danach greift. Nach dem fünften Versuch, die Feder zu nehmen, fliegt sie endgültig weg.

Begib Dich zur Ausgrabungsstätte. Wirf (benutze) den Stein in die Grube. Zak wird von einem pflanzlichen Monster angegriffen.

Kehre zur Ausgrabungsstätte zurück und benutze das Brecheisen an dem Pflanzenkopf. Zwei der drei verschollenen Forscher kommen zum Vorschein. Rede mit ihnen. Zak erfährt von einem Biologen in Paris, den man nach dem Pflanzenmonster befragen kann.

Begib Dich zum Flughafen. Nimm die Feder aus dem rechten Fenster. Benutze die Feder mit dem Nest. Kaufe ein Ticket nach Honolulu.

### **Kapitel 3a - Bruchlandung am Nordpol**

Als erstes benutze die Kaffeetasse mit heißem Kaffee, damit Zak nicht erfriert. Dann nimm die Skier. Begebe Dich nach rechts, benutze die Skier mit dem Bach. Drücke den Schneemann. Nimm das Kerosin. Begib Dich zurück zum Flugplatz.

### **Kapitel 4 - Waikiki**

Nimm die Zeitung. Schau sie an und lies sie aufmerksam. (Im Handbuch ist sie übrigens auch zu finden.)

Verlasse den Flughafen. Benutze den Hut aus Nest und Feder am Cabana-Jungen. (Alternativ kann man auch mit ihm reden, man bekommt während der Unterhaltung die Möglichkeit, den Hut vorzuzeigen.)

Rede mit Annie. Gib ihr die Zeitung vom Flughafen und Zak erhält im Gegenzug ihr Buch.

Benutze das Schäufelchen an Jacques und vergrab ihn im Sand. (Alternativ kann man die Vaselinetube mit Jacques Sonnencreme benutzen, aber das ist schlecht fürs Karma, auch wenn es auf den ersten Blick witziger sein mag.)

(Sollte man das Buch vorher noch nicht von Annie erhalten haben, findet man dieses nun am Flughafen in der Ritze der Couch - ziehe zweites Sitzkissen von links.)

Nachdem Jacques nun der Vergangenheit angehört, fliegen wir nach Paris.

(Ungenutzte Items: Der Fisch über der Bar, eines der Handtücher, der Wasserball.)

## **Kapitel 5 - Paris**

**\*\*\*BUG\*\*\*: ACHTUNG, PARIS SCHEINT ZIEMLICH DEFEKT ZU SEIN. IHR SOLLTET BEI ALLEM, WAS HIER ZU TUN IST, DIE REIHENFOLGE EINHALTEN UND HÄUFIG SPEICHERN, UM GGF. ZU EINEM FRÜHEREN SPIELSTAND ZURÜCKKEHREN ZU KÖNNEN.**

Schau das Plakat an. Nimm den Schnauzbart.

Verlasse den Flughafen.

Öffne die Tür und betrete das Restaurant (Le Pêcheur Merveilleux - Der fabelhafte Angler? Französisch ist nicht meine Sprache, aber laut [leo.dict.org](http://leo.dict.org) heißt "pêcheur" auch "Sünder". Also eindeutig zweideutig. ;-)). Rede mit allen Anwesenden. Verlasst das Restaurant wieder.

Begib Dich in die Seitengasse. Benutze die Kakerlake (aus der Keksdose aus Mexiko) mit dem Fenster. Wenn der Koch abgelenkt ist, öffne die Türe und geh hinein.

Jetzt heißt es schnell zu sein: Schließt die Tür zur Speisekammer, in der der Koch sich befindet. Benutzt das Brecheisen mit der Tür, damit er sich nicht wieder befreien kann. (**\*\*\*BUG\*\*\*: MAN SOLL AUCH DEN BESEN BENUTZTEN KÖNNEN, ABER DAS GEHT AUF GRUND EINE BUGS WOHL NICHT, JEDENFALLS HIER NICHT, UND DANACH GESCHEHEN ANGENEBLICH WOHL OFT SELTSAME DINGE. ALSO LASST DAS BESSER, UND NEHMT DAS BRECHEISEN.**)

Im halb offen stehenden Schrank in der Mitte findet Zak ein Gummi, nimm dieses mit. Benutzt den Nachttopf mit der Suppe (rechter Topf auf dem Herd).

Zieht den Schemel in der Ecke neben der Tür. Nehmt den Fisch von der Wand über der Tür.

Verlasst die Küche und schließt die Tür hinter euch. Klopft nun an (benutzte Tür). Der Besitzer erscheint und Zak fragt nach einem Job. Wenn er nach Referenzen gefragt wird, gebt an, dass ihr früher in Lefty's Bar gearbeitet habt. Jetzt soll Zak ein Tablett balancieren, was natürlich schief geht. Jetzt ist der Besitzer abgelenkt.

Verlasst die Seitengasse und öffnet die Tür zum Restaurant. Geht hinein.

Benutzt das Konversationsbuch mit dem Gast in der Mitte, der unschlüssig die Speisekarte in den Händen hält. Zak empfiehlt ihm die Suppe.

Setze den falschen Schnurrbart auf (benutzten). Gib dem Gast den Nachttopf mit der Suppe. (Falls ihr nicht schnell genug seid, geht euch einfach noch mal an der Küchentür bewerben gehen und den Kellner ein weiteres Mal ablenken.)

Nachdem der Kellner die Suppe an den Kopf bekommen hat (der gute Nachttopf, der war doch so teuer! \*g\*), redet mit dem Gast hinten links. Zak erfährt, dass der Kollege in Schottland mehr weiß.

(Unbenutzte Items: Gullideckel, zerknülltes Papier, Dose, Müllsäcke.)

Begeht euch zum Flughafen, kauft ein Ticket nach Schottland und geht durch die Tür zum Rollfeld.

## **Kapitel 6 - Schottland (und um die ganze Welt)**

Verlasse den Flughafen. Rede mit dem Angler. Gib ihm den Silberfisch aus Paris. Zak erhält seine Angel. Benutze das Titan-Cutter Messer mit dem Haken aus dem Friseur-Salon. Gib dem Angler den Haken. Dieser fängt daraufhin einen ziemlich haarigen Fisch.

Nimm die Angel wieder mit. Schau den Fisch an. Benutze das Titan-Cutter Messer mit dem Fisch. Zak erhält Haare.

(Unbenutzte Items: Steine.)

Zurück im Flughafen kaufe ein Ticket nach San Francisco. Dort angekommen fahre zum Büro. Benutze die Angel mit Debbies Brille.

Fahre dann zur 13th Avenue. Schau das Poster am Friseursalon an.

Öffne die Tür des Friseurs. Rede mit Stanislav. Sagen Sie ihm, dass Sie jetzt doch eine Perücke haben wollen: "Älter, als sie denken." - "Führungsposition." - "Elvis." - "Mythische Gegenden." - "Rosa Cadillac." - "Klassisch Schwarz."

Der Haarbote ist überfallen worden. Gib Stanislav die Fischhaare.

Zurück zum Flughafen und ein Ticket nach Mexiko kaufen. Dort angekommen begeben wir uns zur Kammer auf der Pyramide und benutzten die Brille an dem Gekritzel. Jetzt kann Zak dieses entziffern. ("Sesamo abierto, soy su amo." - "Sesam öffne Dich, ich bin Dein Meister" Spanisch ist auch nicht meine Stärke, aber das sollte hinkommen.)

Rede mit der Statue. Schau Dir die Metallplatte oberhalb der Schädel an. Nimm die beiden Schädel aus der Nische. Benutze die Schädel in der sich öffnenden Nische, in folgender Reihenfolge, wie es die Pyramiden darüber anzeigen: klein, groß, mittel.

Nimm den Caponierschädel aus der sich öffnenden Nische.

Benutze das Titan-Cutter Messer mit dem Caponierschädel, um diesen auszuhöhlen. Benutze das Gummiband mit dem Schädel.

Begebe Dich zurück zum Flughafen, kaufe ein Ticket zurück nach San Francisco.

Fahre nach Hause, in die 13th Avenue, und begib Dich in die Küche.

(Wer möchte, kann sich den Anrufbeantworter noch einmal anschauen, Al Lowe hat angerufen.)

Benutze den Caponier-Schädel mit dem Marmeladenglas. Der Fernseher brutzelt.

Benutze die Fernbedienung an ihm.

Nachdem Zak sich beruhigt hat, benutzte den Schädel mit der Perücke.

## **Kapitel 7 - Zürich**

Zak macht sich auf den Weg nach Zürich. Ups, Deja Vu, dieser Laderaum kommt uns sehr bekannt vor.

Benutze den Kaffee an den Lüftungsschlitzen oberhalb des Scanfeldes.

Nun mache erst mal alles genau so wie in Kapitel 0.

Nachdem Zak aus dem Flugzeug gesprungen ist, landet er zielgenau bei den Gewächshäusern - nur leider auf der falschen Seite des Zauns.

Schau den alten Sperrmüll an. Nimm die Gießkanne. Gehe zum Gartenbereich (unterer Bildschirmrand).

Nimm vom Stapel mit den Ästen (links neben dem Häcksler) einen Y-förmigen Ast.

Nimm den Kaugummi vom Schild. Benutze den Kaugummi, um ihn weich zu kauen. Benutze den Kaugummi daraufhin mit der Gießkanne, um das Loch zu flicken. (\*\*BUG\*\*: DER KAUGUMMI ERSCHEINT MANCHMAL ÜBRIGENS WIEDER AM SCHILD, FALLS MAN DAMIT SCHON DIE GIESSKANNE GEFLICKT HAT, UND ZWAR SOBALD MAN DIES GEGEND WIEDER BETRITT, UND MAN KANN IHN AUCH NOCH MAL EINSAMMELN.)

Nimm den Sack mit Dünger. Nimm das Windrad.

Drücke den Busch, darunter kommt ein Wasserzulauf zum Vorschein. Öffne den Wasserzulauf.

(Wer Spaß an skurrilen Todesarten hat, kann gerne mal ein paar Termiten einstecken. Aber vorher speichern nicht vergessen!) ;-)

Gehe zum Waldrand.

Schau den Gärtner an. Unterhalte Dich mit dem Gärtner. Er erzählt Zak einiges Wissenswertes über Termiten, und er erlaubt ihm, die Handschuhe mit zu nehmen. Nimm die Handschuhe. Benutze die Handschuhe mit der Bambus-Stange (die ist übrigens von der Windmühle übrig geblieben). Schau den Saatgut-Sack an und nimm etwas davon mit.

Gehe zurück zur Bank und dem Wanderweg. Benutze das Bambus-Rohr mit dem Handschuh dran an der Bank. Zak erhält einen grünen Handschuh. Benutze das Titan-Cutter Messer mit dem grünen Handschuh. Zak erhält einen grünen Daumen. Leider geht auch das Messer kaputt, aber Zak behält die Klinge.

Kehre zur Absturzstelle zurück. Benutze die Gießkanne mit dem Schlauch. Benutze den Dünger mit der Gießkanne voll Wasser.

Drücke den Kastanienbaum rechts. Nimm die Kastanie. Öffne sie.

Geh zurück zum Gärtner. Benutze die Gießkanne mit dem aufgelösten Dünger am Beet. Der Gärtner hält einen davon ab, aber sagt einem auch, was als Nächstes zu tun ist.

Gib dem Gärtner den grünen Daumen. Benutze wieder die Gießkanne mit dem Beet. Wenn alles grünt und blüht, der Gärtner aber noch immer deprimiert ist, gib ihm einen Klaps auf den Rücken (drücke).

Nimm das Holzauge (es liegt hinter einer der Pflanzen, aber ziemlich genau direkt vor Zaks Füßen). Gib dem Gärtner die Kastanie.

Öffne das Beet. Nimm die riesige Erdnuss. Nimm den falschen Bart ab (benutze), den Zak automatisch aufgesetzt hat, um den Gärtner zu täuschen.

Gehe zurück zur Riesenpflanze und gib ihr die Erdnuss. Benutze das Holzauge in der Häckselmaschine. Nimm die Sägespäne aus Mahagoni. Benutze die Sägespäne mit dem Termiten-verseuchten Komposthaufen. Jetzt ist der Weg frei. Gehe durch das Loch im Schuppen.

## **Kapitel 8 - Gartenbauverein**

Nimm den öligen Lederlappen, der über der Regentonne hängt. Nimm den blauen Pfeil mit, der zwischen der Regenrinne und Topf gerade so sichtbar ist. Zwischen Loca-Automat und Kellerfenster liegt ein grüner Pfeil, nimm ihn mit. (Falls er nicht dort liegt, einfach weiter spielen.) Und schließlich liegt noch ein roter Pfeil hinter dem Blumenkasten, nimm auch diesen.

Schau den Loca-Automaten an. Tritt (drücke) den Automaten. Nimm die Loca-Dose. Benutze die King-Maske. Gehe zum vorderen Bereich des Hauses.

(Wer den grünen Pfeil nicht oben beim Gitter gefunden hat, findet ihn vielleicht hier, unterhalb der Destilliermaschine.)

Nimm die angerostete Eisenstange (an der Treppe, zweite Stange von unten). Drücke den Pflanzentopf, der vor der kuriosen Maschine steht. Nimm den Rankentrieb aus dem Topf, der dahinter zum Vorschein kommt.  
Schließe die Tür. Dahinter hängt ein langes Kabel an der Wand. Nimm dieses mit.  
Öffne die Tür wieder.

Begib Dich wieder nach draußen. Dort benutze den Trieb der Kletterpflanze mit dem Beet. Benutze die Gießkanne mit dem Dünger am Beet. Zak lässt die Gießkanne zurück und zugleich bekommt er einen Weg in das Gebäude.

Zuerst gehen wir jedoch noch einmal zur Absturzstelle zurück. Benutze die Cola mit der Maschine. Benutze die Eisenstange mit der Maschine, um den Hebel zu ersetzen. Mehr können wir zur Zeit noch nicht ausrichten.

Geh zurück zum Haus. Klettere die Pflanze hoch (gehe geöffnetes Fenster). Schau Dir die Weltherrschaftspläne, die Maschine und deren Tastenfeld an.  
Nimm den Schraubendreher vom Tisch. Drücke den Schalter an der Maschine.  
Nimm die Caponier-Maske ab und benutze die drei Dart-Pfeile an der Dart-Scheibe, die am Schrank hängt. Benutze die Maske und gehe in den Teleporter.

Nun muss man dem Caponier eine "plausible" Geschichte erzählen. Wer Die Zeitung vom Flughafen auf Hawaii genau studiert hat, wird sich an die Mikrowellen-Zeitreise-Story erinnern. (Die steht übrigens auch im Handbuch.) Genau diese erzählen wir jetzt dem Caponier: "Bett gehen." - "Marillenknödel." - "Stolperte." - "Mit dem Kopf in die Mikrowelle" - "Knopf gedrückt." - "Elektronensturm." - "Raum-Zeit." -

## **Kapitel 9 - Das Raumschiff der Caponier**

Zieh an dem Vorhang, der über dem Zylinder vorne links hängt. Benutze den kleinen Hebel unterhalb der Retorte.  
Gehe durch die Tür im hinteren Bereich des Raumes.

Begib Dich durch die Tür rechts in den Raum des Kings. Öffne das mittlere, große Bild von der Wand, dahinter kommt ein Tresor zum Vorschein.  
Ziehe den Vorhang rechts beiseite. Ziehe an dem blauen Anzug. Ziehe am rosafarbenen Anzug. Ziehe am goldenen Umhang. Nimm den Schnuller.  
Öffne den Schrank links neben der Türe. Nimm das Mobile. Benutze das Mobile mit der Schnur über dem Kopf des King. Drücke das Mobile, um es in Bewegung zu versetzen. Der King beruhigt sich etwas.  
Benutze den Schnuller am King. Der King wird wieder etwas ruhiger, aber etwas fehlt noch.  
Benutze die Juke Box, wähle das "Lullaby". Jetzt schläft der King wie ein Baby und er lässt los, was er in der Hand hält. Nimm den Schlüssel.

Verlasse den Raum und gehe nach vorne rechts. Über Zak befindet sich eine Verblendung. Öffne sie. Benutze den Bambusstab mit dem Ei. Nimm den Schleim.  
Gehe nach links zur Tür. Daneben befindet sich ein Mechanismus. Benutze den Schlüssel (gebogenes Metallstück) in dem Mechanismus.  
Die Tür wird entriegelt. Gehe hindurch.

Gehe nach rechts. Öffne den Kasten unterhalb der Maschine. Drücke den Schalter.  
Nimm den rosa Kristall aus der Strahlenkanone.  
Benutze die Knochenhand mit dem grünen Schleim. Benutze die Hand mit dem Handflächen-Schalter. Nimm den Zylinder aus der Zelle.

Jetzt gehen wir ein ganzes Stück zurück, nämlich bis zur Absturzstelle. Die Maschine



entrostet und mit einem Hebel versehen hat Zak sie ja schon in Kapitel 8. Jetzt öffnen wir den Kappe (diese befindet sich ganz oben an der Maschine) und benutzen den rosa Kristall an ihm. Schließe die Vorrichtung (die Kappe) wieder.

**\*\*\*BUG\*\*\*: FALLS DIE VORRICHTUNG (KAPPE) VERSEHENTLICH NOCHMAL GEÖFFNET WURDE, NACHDEM DER ROSA KRISTALL BEREITS EINGESETZT WURDE, KANN MAN DIESE ERST NACH DEM AUSZIEHEN DER MASKE WIEDER SCHLIESSEN.**

Ziehe die Maske aus (benutze).

## **Kapitel 10 - Durch die Zeit**

Drücke den Hebel.

Zak landet in der Zukunft. Nimm die Pilze links vom ehemaligen Gartenhäuschen. Schau Dir den rechten Caponier genauer an. Nimm seinen Augapfel mit.

Benutze den Lederlappen mit dem Schraubenzieher. Benutze diesen nun an der Klappe der Bombe im Vordergrund. Diese öffnet sich. Nimm den Sprengkörper heraus.

Begib Dich wieder nach links zur Zeitmaschine.

Wieder in der Gegenwart angekommen, begib Dich wieder auf das Raumschiff (Maske benutze nicht vergessen), und zwar ins Schlafzimmer des Kings. Benutze den Augapfel mit dem Save. Dieser öffnet sich.

Nimm den blauen Kristall. Der gelbe Kristall ist leider völlig zerstört.

Jetzt zurück zur Zeitmaschine. Nimm die Maske ab. Dieses Mal ziehe den Hebel. Zak landet in der Vergangenheit.

Benutze Sushi am Tümpel. Zak hat nun ein leeres Fischglas.

Nimm den Fingerhut (Pflanze) rechts vom Tümpel.

Rede mit dem Blag, das aussieht wie ein Pippi-Langstrumpf-Groupie, und Zak erfährt, dass er im Jahre 1987 gelandet ist. Außerdem will sie ihm die Puppe nicht geben.

Nimm das Haargummi von der Treppe. Benutze das Haargummi mit dem Y-förmigen Ast. Jetzt hat Zak eine Zwillie.

Wenn das Mädchen die Puppe über den Kopf hält, benutze die Zwillie mit der Puppe.

Das ist zwar einigermaßen hinterhältig, aber was solls! Zak will schließlich nicht den Friedensnobelpreis gewinnen, sondern die Welt retten! ;-) Nimm die Puppe.

Benutze das Saatgut mit dem Vogelhäuschen. Der Vogel vom Dach kommt angefliegen. Benutze den blauen Kristall mit dem Vogel.

Zak ist nun im Vogel. Fliege durch das Dachfenster. Nimm den Schlüssel vom Tisch. Fliege zur Dachluke.

Flieg nach oben. Rechts auf halber Höhe des Baumes befindet sich ein Nest mit Eierschalen. Drücke die Schalen. Nimm die Vogelbeeren (roten Beeren im Nest).

Kehre zum Vogelhaus zurück, gib den Schlüssel und die Vogelbeeren an Zak und benutze Zak, um in seinen Körper zurück zu gelangen.

Benutze den Schlüssel in der Haustür. Öffne die Tür und geh hinein.

Schau Dir die Destilliermaschine an. Nimm den Zettel und schau ihn an. Zak erfährt, was er für Zutaten benötigt, um Audrey umzubringen: Muscimol (Fliegenpilz-Gift), Digitoxin (enthalten im Fingerhut) und Sorbus Aucuparia (Vogelbeere).

Alle drei Zutaten hat Zak bereits: Benutze den Fliegenpilz, den Fingerhut und die roten Vogelbeeren in der Maschine. Benutze das Aquarium mit der Maschine.

Benutze die Maschine. Nimm das Aquarium wieder mit. Benutze das Aquarium mit dem Zylinder (aus der Zelle auf dem Raumschiff).

Gehe zurück zur Zeitmaschine. Begib Dich zum Gärtner.  
Gib ihm die Puppe, um ihn aufzumuntern. Nimm den Spaten.

Auf dem Weg zum Raumschiff mache einen Abstecher zum Keller (Maske nicht vergessen). Benutze den Spaten an dem Dreck, der vor der Treppe liegt. Darunter kommt eine Klappe zum Vorschein.  
Öffne die Klappe. Nimm den Gegenstand. Es handelt sich um einen Sprenghebel.  
Benutze den Sprenghebel mit dem Kabel. Benutze das Ergebnis mit dem Sprengkörper.

Zurück zum Raumschiff. Im Kontrollraum benutze den Zylinder mit dem Gift an dem Schacht (den wir ja schon mit dem kleinen Hebel daneben geöffnet haben) unterhalb der Retorte. Das ist das Aus für Audrey.

Es wird Zeit, die Bombe zu zünden. Begib Dich also zur Erde zurück und benutze den Sprengkörper.

## **Kapitel 11 - Das Ende**

Zak hat die Welt gerettet. Jetzt muss er nur noch die Pressekonferenz hinter sich bringen. Sag einfach die Wahrheit: "Dumme Capoiner." - "HELD!" - "Außerirdische Capoiner." - "Zeitreise."

Nach dem Abspann gibt es eine kleine Zugabe.  
Öffne die mittlere Schublade in der Küche. Nimm das Rezeptbuch. Schau das Rezeptbuch an. Jetzt weiß Zak, was er alles organisieren muss  
Öffne den Kühlschrank. Zak erhält ein Stück Butter. Öffne den Spülschrank Nimm das Spülmittel (das sich als OrangenExtra herausstellt).  
Öffne die Mikrowelle. Benutze die Butter mit der Schale (in der Mikrowelle).  
Schließe die Mikrowelle und benutze sie. Öffne die Mikrowelle und nimm die geschmolzene Butter.

Öffne das Schlüsselschränkchen und nimm den Briefkastenschlüssel. Nimm das Titan-Cutter-Messer aus der Kommode.  
Gehe ins Schlafzimmer. Öffne die unterste Schublade und nimm den rosa Pariser.  
(\*\*\*BUG\*\*\*: WER DEN SCHON IN KAPITEL 1 EINGEPACKT HAT, DEM SEI GESAGT, DASS DAS SPIEL ZUM GLÜCK NICHT WEISS, DASS ER DEN ZWISCHENDURCH VERLOREN HAT. MACHT ALSO NICHTS.)

Begebe Dich nach unten vor die Tür. Benutze den Schlüssel im Briefkasten. Nimm das Paket. Öffne das Paket. Benutze die Titan-Cutter-Spitze am Zirkel. Benutze den Zirkel mit der Scheibe des Bäckerladens. Nimm den Tortenboden.  
(\*\*\*BUG\*\*\*: FALLS DIE TÜR ZUM FRISEUR OFFEN STEHT, GEH MAL REIN UND GUCK DIR DEN HALBEN STANISLAV AN! ;-))

Gehe zurück in die Küche. Benutze die geschmolzene Butter mit dem Tortenboden.  
Benutze das Orange-Extra-Konzentrat mit dem Tortenboden. Öffne den Ofen.  
Benutze den Tortenboden mit dem Ofen. Zak erhält eine Orangencremetorte.

Jetzt geht es zu Annie. Die schöne Torte, da hab ich mir solche Mühe gegeben! ;-)

## **Anhang A: Gegenstände**

- Angel: Dem Angler den Silberfisch geben bzw. nachher neben ihm einsammeln (Kapitel 6)
- Aquarium: Sushi im Teich aussetzen, Vergangenheit (Kapitel 10)
- Artikel über das Verschwinden der Archäologen: Im Mülleimer unter Bebohras Tisch (Kapitel 1)
- Ast, Y-förmig: Vom Stapel links neben dem Häcksler, Zürich (Kapitel 7)
- Augapfel: Zukunft (Kapitel 10)
- Bambusstange: Erhält man, wenn man das Windrad nimmt (Kapitel 7)
- Beeren, rot (Vogelbeeren): Unter den Eierschalen im Baum, Zak als Vogel, Vergangenheit (Kapitel 10)
- Brechstange: Hinterm Baggersessel, Ausgrabungsstätte (Kapitel 3)
- Briefkastenschlüssel: Im Schlüsselschränkchen neben der Tür (Kapitel 1 und 11)
- Brille: Angel an Debbie benutzten (Kapitel 6)
- Buch: Entweder Annie die Zeitung geben oder am Flughafen unter dem Sitzkissen, Flughafen Honolulu (Kapitel 4)
- Butter, geschmolzen: Butter in Mikrowelle erwärmen, Zaks Küche (Kapitel 11)
- Butter: Kühlschranks, Zaks Küche (Kapitel 11)
- Buttermesser mit Marmelade: Buttermesser mit dem Marmeladenglas in der Küche benutzten (Kapitel 1)
- Buttermesser: Unter dem Couch-Kissen (Kapitel 1)
- Caponierschädel mit Gummiband: Ausgehöhlten Caponierschädel mit dem Gummiband aus der Pariser Küche kombinieren (Kapitel 6)
- Caponierschädel mit Marmelade: Ausgehöhlten Caponierschädel mit dem Marmeladenglas in Zaks Küche kombinieren (Kapitel 6)
- Caponierschädel, ausgehöhlt: Caponierschädel mit dem Titan-Cutter bearbeiten (Kapitel 6)
- Caponierschädel: Unter der letzten Metallplatte in der Pyramide, Mexiko (Kapitel 6)
- CashCard: Kartenspiel anschauen (Kapitel 1)
- Dart, blau: Zwischen Regenrinne und Topf (Kapitel 8)
- Dart, grün: Neben dem Kellerfenstergitter oder unter der Destilliermaschine im Keller (Kapitel 8)
- Dart, rot: Hinterm Blumenkasten (Kapitel 8)
- Daumen, grün: Titan-Cutter an grünen Handschuhen benutzten (Kapitel 7)
- Decke, schwach leuchtend: Leuchtendes Zeug an der weißen Decke benutzten (Kapitel 2)
- Decke, stark leuchtend: Schwach leuchtende Decke mit dem Licht in der Toilette benutzten (Kapitel 2)
- Decke, weiß: In einem der Oberschränke im Flugzeug (Kapitel 2)
- Dünger: Am Termitenhaufen, Zürich (Kapitel 7)
- Eisenstange: An der Treppe im Keller (Kapitel 8)
- Erdnüsse mit Schlaftablettenpulver: Irgendwie selbsterklärend, oder? (Kapitel 2)
- Erdnüsse: Pömpel mit der Toilette benutzten (Kapitel 2)
- Fallschirm: Plane benutzen (Kapitel 0)
- Feder: Erst im Nest, dann auf dem Boden, dann am Flughafen, Mexiko (Kapitel 3)
- Fernbedienung: Auf dem Fernseher (Kapitel 1)
- Feuerzeug: Auf dem Schrank links im Büro (Kapitel 1)
- Fingerhut: Am Teich, Vergangenheit (Kapitel 10)
- Fliegenpilz: Zukunft (Kapitel 10)
- Gießkanne mit Dünger: Dünger in die wassergefüllte Gießkanne geben (Kapitel 7)

- Gießkanne mit Loch: Absturzstelle, im Sperrmüll (Kapitel 7)
- Gießkanne, geflickt: Benutzte das gekaute Kaugummi mit der Gießkanne mit Loch (Kapitel 7)
- Gießkanne, wassergefüllt: Nachdem man das Wasser angestellt hat, geflickte Gießkanne mit dem Schlauch an der Absturzstelle verwenden (Kapitel 7)
- Gift (Aquarium mit Gift): Pilz, Fingerhut, Vogelbeeren und Aquarium an der Destilliermaschine benutzen, Vergangenheit (Kapitel 10)
- Glühbirne, defekt: In der Lampe über Zaks Nachtschrank (Kapitel 1)
- Glühbirne, intakt: Unter der blonden Perücke beim Friseur (Kapitel 1)
- Gummiband: In der Küche des Restaurants, offen stehender Schrank (Kapitel 5)
- Haare: Den Fisch rasieren, Schottland (Kapitel 6)
- Haargummi: Auf der Treppe, Vergangenheit (Kapitel 10)
- Haken, angespitzt: Mit dem Titan-Cutter den Haken bearbeiten (Kapitel 6)
- Haken: Am oberen Ende des Kleiderbügels beim Friseur (Kapitel 1)
- Handschuhe an der Bambusstange: Na, rate mal! (Kapitel 7)
- Handschuhe, grün: Bambusstangenhandschuhe mit der frisch gestrichenen Bank verwenden (Kapitel 7)
- Handschuhe: Vom Gärtner, Zürich (Kapitel 7)
- Hebel (Frachtraum): Schrank links (Kapitel 0)
- Holzauge: Nachdem man den Gärtner gedrückt hat auf dem Boden (Kapitel 7)
- Hut: Nest und Feder kombinieren (Kapitel 3)
- Kabel: Hinter der Tür im Keller (Kapitel 8)
- Kaffeetasse mit heißem Kaffee: Zwischentopp am Nordpol (Kapitel 3a)
- Kakerlake: Die Keksschachtel öffnen (Kapitel 3)
- Kartenspiel: Oberste Schublade in Zaks Nachtkasten (Kapitel 1)
- Kassette, geklebt: Tesafilm mit der Kassette verwenden (Kapitel 3)
- Kassette, gerissenes Band: Unter dem Kissen am Flughafen San Francisco (Kapitel 1)
- Kassette, repariert: Band mit dem gelben Bleistift aufwickeln (Kapitel 3)
- Kastanie: An der Absturzstelle den Baum rechts drücken (Kapitel 7)
- Kaugummi, weich: Kaugummi benutzen (Kapitel 7)
- Kaugummi: Am Schild, Zürich (Kapitel 7)
- Kekse: Keksbrei in Mexiko in der Pyramide in die steinförmige Vertiefung füllen (Kapitel 3)
- Keksbrei: Kekse in Zaks Spüle legen, Wasserhahn öffnen, Weichspüler hinzufügen (Kapitel 1)
- Kekse, patronenförmig: Drei mal beim Bäcker klingeln (Kapitel 1)
- Keksschachtel: Mexiko, im Dschungel, das Skelett hat sie in der Hand (Kapitel 3)
- Kerosin: Im Schneemann (Kapitel 3a)
- Knochen: Vom Tisch der Archäologen klauen, Ausgrabungsstätte (Kapitel 3)
- Knochenhand: Mexiko, Keksschachtel einsammeln (Kapitel 3)
- Knochenhand, mit Schleim: Kombiniere, Watson! (Kapitel 9)
- Kondom (kleines Rosanes): Unterste Schublade in Zaks Nachtkasten (Kapitel 11)
- Kristall, blau: Im Save auf dem Caponiererraumschiff, indem man den Augapfel daran verwendet (Kapitel 10)
- Kristall, rosa: Fernbedienung an der Kriegerstatue in der Pyramide benutzen (Kapitel 3) bzw. in der Maschine auf dem Caponierschiff (Kapitel 9)
- Kurbel: Den Hund mit dem Keks beschäftigen (Kapitel 3)
- Lederlappen: Auf der Wassertonne (Kapitel 8)
- leuchtendes Objekt: Im Koffer des Arabers, die Nummer steht unter seinem Bart (Kapitel 2)
- leuchtendes Zeug: leuchtendes Objekt in die Mikrowelle legen (Kapitel 2)
- Loca-Dose: Loca-Automaten drücken (Kapitel 8)

- Mahagoni-Sägespäne: Holzauge in den Häcksler werfen (Kapitel 7)
- Maske: Ausgehöhlten, mit Marmelade beschmierten und dem Gummi kombinierten Caponierschödel mit der Perücke kombinieren (Kapitel 6)
- Nachttopf mit Suppe: Nachttopf am Suppentopf mit Suppe füllen, Küche, Paris (Kapitel 5)
- Nachttopf: Toilette im Flugzeug benutzen (Kapitel 2)
- Orangencremetorte: Tortenboden mit Orangencreme im Ofen 20 Minuten backen (Kapitel 11)
- OrangenExtra: Spülschrank, Zaks Küche (Kapitel 11)
- Paket: Briefkasten (Kapitel 11)
- Perücke: Stanislav (Kapitel 6)
- Plane: Rechte Kiste im Fachraum (Kapitel 0)
- Pömpel: Fünf mal in den geöffneten Mülleimer im Flugzeug sehen (Kapitel 2)
- Postkarte von Annie: Briefkastenschlüssel im Briefkasten benutzen (Kapitel 1)
- Puppe: Zwille mit der Puppe verwenden, Vergangenheit (Kapitel 10)
- Rankentrieb: Die Pflanze vor der kuriosen Maschine im Keller verschieben (Kapitel 8)
- Rezeptbuch: Mittlere Schublade, Zaks Küche (Kapitel 11)
- Riesenerdnuss: Im Beet beim Gärtner, nachdem man es gedüngt hat (Kapitel 7)
- Saatgut: Saatgutsack beim Gärtner, Zürich (Kapitel 7)
- Schädel, großer: Mexiko, Pyramide, rechte Nische (Kapitel 6)
- Schädel, kleiner: Mexiko, Pyramide, rechte Nische (Kapitel 6)
- Schädel, mittelgroß: Vom Tisch der Archäologen klauen, Ausgrabungsstätte (Kapitel 3)
- Schaufelchen: Ausgrabungsstätte (Kapitel 3)
- Schlaftablette: Der Stewardess sagen, dass man müde ist (Kapitel 2)
- Schlaftablettenpulver: Schlaftablette drücken
- Schleim, grün: Das Pflanzen-Ei in der Lüftung mit dem Bambusstab pieksen (Kapitel 9)
- Schlüssel (für das Haus in der Vergangenheit): Auf dem Tisch mit dem Destillierapparat, Zak als Vogel, Vergangenheit (Kapitel 10)
- Schlüssel (gebogenes Metallstück): Wenn man den King beruhigt hat (Kapitel 9)
- Schnuller: Im Schrank des King, hinter all seinen Anzügen (Kapitel 9)
- Schnurrbart: Plakat, Flughafen Paris (Kapitel 5)
- Schraubenzieher: Auf dem Tisch mit der Satellitenschüssel (Kapitel 8)
- Sicherung: Krempel auf dem Schrank (Kapitel 0)
- Silberfisch: Schemel ziehen und den Fisch von der Wand nehmen (Kapitel 5)
- Skier: Am Flughafengebäude (Kapitel 3a)
- Sonnencreme: Kann man nur einsammeln, wenn man Jacques verbrennt (Kapitel 4)
- Spaten: Beim Gärtner gegen die Puppe tauschen (Kapitel 10)
- Sprenghebel mit Kabel: Na? (Kapitel 10)
- Sprengkörper, einsatzbereit: verkabelten Sprenghebel mit dem Sprengkörper verbinden (Kapitel 10)
- Sprengkörper: In der Bombe, im Vordergrund, Zukunft (Kapitel 10)
- Sprenghebel: In der Klappe unter dem Dreck im Keller (Kapitel 10)
- Stein, U-förmig: Unter seltsamer Bodenplatte in der Pyramide, Mexiko (Kapitel 3)
- Stein: Mexiko, beim Pfadfinderlager, links unten bei den Büschen (Kapitel 3)
- Steintafel, Teil 1: Dschungel in Mexiko, ziemlich weit links (Kapitel 3)
- Steintafel, Teil 2: Brechtange an dem Stein in der Wand bei der Chili-Schote verwenden (Kapitel 3)
- Sushi im Glas: Auf Jerrys Tisch im Büro (Kapitel 1)
- Tesafilm: Im Erste-Hilfe-Kasten hinter der Jalousie am Bagger, Ausgrabungsstätte (Kapitel 3)

- Titan-Cutter-Messer: Wenn Jerry weg sieht, das marmeladenbeschmierte Buttermesser gegen den Cutter tauschen (Kapitel 1)
- Titan-Klinge: Wenn man den Daumen vom Handschuh schneidet, zerbricht der Cutter, Zürich (Kapitel 7) bzw. in Zaks Wohnzimmerkommode (Kapitel 11)
- Tortenboden mit Butter: Na? (Kapitel 11)
- Tortenboden mit Orangencreme: OrangenExtra mit gebuttertem Tortenboden verwenden (Kapitel 11)
- Tortenboden: Aus dem Schaufenster des Bäckers (Kapitel 11)
- Vaseline: Linke Kiste im Frachtraum (Kapitel 0)
- Vogelnest: Am Bagger, Ausgrabungsstätte (Kapitel 3)
- Windrad: Zürich (Kapitel 7)
- Zeitschrift: Beim Friseur auf dem Tischchen (Kapitel 1)
- Zeitung: Auf dem Tisch am Flughafen, Honolulu (Kapitel 4)
- Zirkel mit Titan-Cutter-Spitze: Das ist einfach! (Kapitel 11)
- Zirkel: Im Paket (Kapitel 11)
- Zwillie: Haargummi mit Y-Ast kombinieren (Kapitel 10)
- Zylinder mit Gift: Aquarium mit Gift in den Zylinder umfüllen (Kapitel 10)
- Zylinder: In der Zelle auf dem Raumschiff (Kapitel 9)