

ZAK MCKRACKEN **AND THE ALIEN MINDBENDERS™** **by Lucasfilm Games™**

Created and Designed by
David Fox, MatthEw Kane, David Spangler, and Ron Gilbert

Scripted and Programmed by DaVid Fox and Matthew Kane
„SCUMM“ Story System by Ron Gilbert
Background Art by Martin Cameron
Character Animation by Gary Winnick
Sound Effects by Matthew Kane, Chris Grigg, and David Warhol
Original Music by Matthew Kane
IBM® Version by Aric wilMurKler
Apple® Version by Larry Holland and Randy Farmer
Creative and Technical Support by
Ron Gilbert, Aric Wilmunder, Chip Morningstar
Noah Falstein and Randy Farnner

Project Directed by David Fox

Lucasfilm Games General Manager, Steve Arnold
Production Management, John Sinclair
Marketing Management, Doug Glen
Administrative Support, Wendy Bertram and Paula Hendricksen

Lead Playtester, Kris Kahn
Thanks to the many other playtesters,
especially Judith Lucero Turchin, Leslie Edwards,
and Tim Partenfelder

Cover art by Steve Purcell
Package designed by Paul Curtin
National Inquisitor written by Victor Cross

Special thanks to George Lucas

Commodore 64/128 is a trademark of Commodore Business Machines, Inc. Apple II is a registered trademark of Apple Computer Inc. IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc. Tandy is a registered trademark of Tandy Corporation. Zak McKracken and the Alien Mindbenders character names, and all other elements of the game Fantasy are trademarks of Lucasfilm Ltd. ©1988 Lusasfilm Ltd. All rights reserved. Manufactured and distributed by FUNSOFT.

Über Zak McKracken and the Alien Mindbenders

Es ist 1997 und die Welt ist so dumm wie noch nie... Außerirdische haben eine Dummheitsmaschine gebaut, die langsam jedermanns Intelligenzquotienten erniedrigt. Am schlimmsten ist aber, daß die einzige Person, die die Aliens stoppen kann, der Boulevard-Reporter Zak McKracken ist, der sich für seine Zeitung die tollsten Geschichten über vegetarische Vampire und fleischfressenden Blumenkohl ausdenkt.

Sie haben die Telefongesellschaft übernommen... Das klingt genau wie noch so eine von Zaks verrückten Geschichten. Aber während ihm das sowieso niemand abnimmt, findet er drei Leute, die er nicht mehr überzeugen muß: Annie, Chef einer archäologischen Gesellschaft und ihre Freundinnen Leslie und Melissa, die mit einem umgebauten Wohnmobil zum Mars geflogen sind. Die vier müssen die Teile eines uralten Puzzles zusammenfügen, die Aliens demaskieren und schließlich die Dummheitsmaschine zerstören.

Und hier kommst Du ins Spiel... Du übernimmst die Kontrolle über die Handlungen von Zak, Annie, Melissa und Leslie, und führst sie zu exotischen Plätzen, wo sie einige ganz schön seltsame Dinge finden werden und sogar noch seltsamere Wesen!

Um Dir zu helfen, die vielen Rätsel im Spiel zu lösen, gibt es „CutScenes“. Das sind Szenen, die an anderen Orten spielen, wo sich gerade etwas wichtiges tut. Wie im Kino wird kurz gezeigt, was woanders vorgeht. Außerdem haben wir jede Menge Hinweise im „Nachtecho“ (der deutschen Ausgabe vom „National Inquisitor“, Zaks Arbeitgeber) versteckt, das sich ebenfalls in der Packung des Spiels befindet.

Wenn dies Dein erstes Computer-Abenteuer ist, mach Dich auf eine unterhaltsame Klobelei gefaßt. Es wird ein Weilchen dauern, alle Rätsel zu lösen. Wenn Du irgendwo festhängst, mußt Du vielleicht erst ein anderes Puzzle lösen oder einen Gegenstand benutzen, den du noch nicht hast. Aber wenn Du hartnäckig bleibst und Deine Phantasie benutzt, wirst Du Zak sicherlich erfolgreich durchs Spiel geleiten.

So geht's los

Sie können Zak McKracken entweder von CD oder Festplatte spielen. Nachdem Sie DOS gebootet haben, legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM Laufwerk und wechseln Sie auf dieses Laufwerk. Tippen Sie dazu z.B. D: ein.

Geben Sie nun START ein und wählen Sie 9 aus, um Zak McKracken von CD zu spielen. Wenn Sie Zak McKracken auf Festplatte installieren wollen, geben Sie 0 ein und folgen Sie den Anweisungen.

Um das Spiel zu starten, geben Sie folgende Kommandos ein:

cd zak (um in das Verzeichnis zu gelangen)

zak (um das Spiel zu starten)

Cursor-Kontrolle (betrifft nur MS-DOS-Computer)

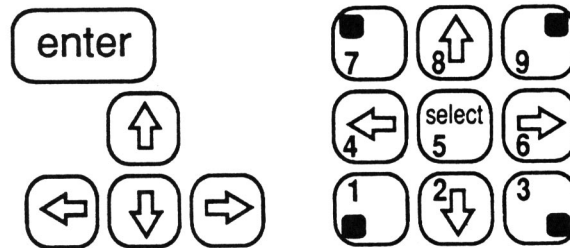
Für die Kontrolle des Cursors über Tastatur benutzen Sie die Pfeiltasten oder die Nummertastatur. Die Ziffern 1,3,7 und 9 setzen den Cursor direkt in die Ecken der Grafik-Anzeige. Die Ziffern 2,4,6 und 8 benutzen Sie zur feineren Steuerung.

Sie können auch eine Maus zur Steuerung benutzen, wenn beim Booten Ihres Computers ein Maustreiber installiert wird (im Zweifelsfalle einfach ausprobieren). Der linke Mausknopf entspricht der "Enter"-Taste. Der rechte Mausknopf unterbricht „CutScenes“. Um die Maus auszuwählen drücken Sie:

Shift-M (Maus ein/ausschalten)

Wenn Sie eine analoge Joystick-karte und einen passenden Joystick besitzen, können Sie den Cursor damit steuern. (Funktioniert nicht mit digitalen Joysticks wie beispielsweise bei manchen Amstrad/SchneiderPCs).

Shift-J (Joystick ein/ausschalten)



Optionen einstellen (betrifft nur MS-DOS-Computer)

Wenn das Spiel geladen ist, versucht es, den Typ Ihrer Grafikkarte automatisch einzustellen. Sie können jederzeit auf andere GrafikModi umschalten, wenn es notwendig sein sollte:

Shift-V (MCGA-Modus)	Shift-H (Hercules-Modus)
Shift-E (EGA-Modus)	Shift-T (Tandy 16-Farb-Modus)
Shift-C (CGA-Modus)	Shift-B (CGA-s/w-Modus)

Mit Shift-W können Sie den gewünschten Modus auf Platte sichern, mit Shift-R wieder lesen. Um das Spiel automatisch im eingestellten Modus zu starten, tippen Sie in Zukunft **zak p** als Startkommando.

Hinweis: Auf EGA oder MCGA-Computern kann es sich lohnen, CGA-Grafik einzuschalten. Sie sehen zwar weniger Farben, das Programm wird aber schneller. Sie können keinen GrafikModus einschalten der von Ihrer Hardware nicht unterstützt wird.

So spielt man

Nach der Titelszene sehen Sie Zak in seinem Schlafzimmer stehen. Wenn er sich zu Ihnen umdreht und unten einige Worte erscheinen, können Sie loslegen.

1) Die Nachrichtenzeilen sind die beiden Zeilen am oberen Bildschirmrand. Alles, was die einzelnen Personen sagen, und alle anderen spielbezogenen Texte erscheinen hier.

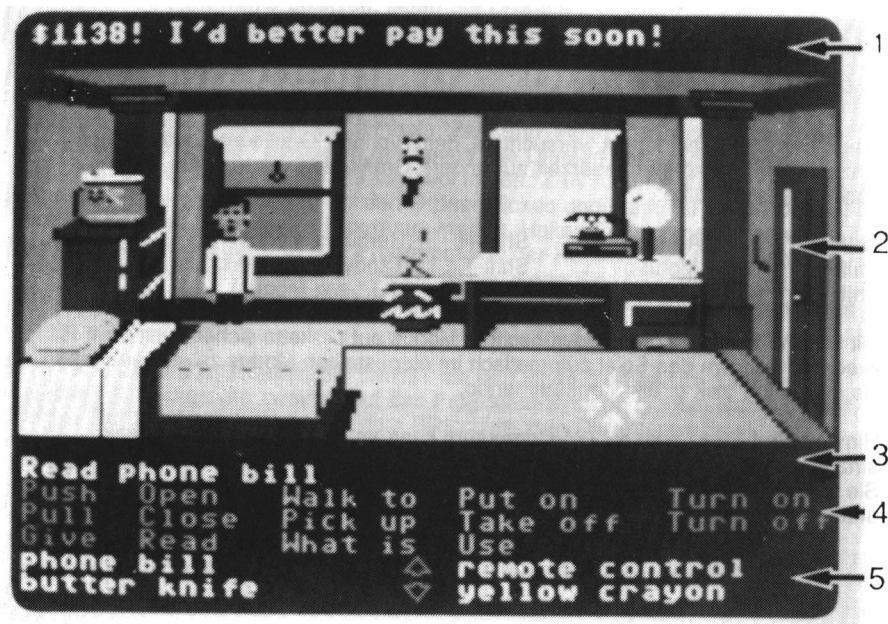
2) Das Animationsfenster nimmt den größten Teil des Bildschirms ein. Es zeigt das Spielfeld aus der Sicht einer Filmkamera.

3) Die Satzzeile ist direkt unter dem Animationsfenster. Sie benutzen diese Zeile, um Sätze zusammenzubauen, die den Personen ihre Anweisungen geben. Ein Satz besteht aus einem Verb und einem oder zwei Objekten (Gegenständen). Ein Beispiel für einen Satz wäre: „Benutze Buntstift mit Tapete“. Verbindungsworte wie „mit“ werden automatisch vom Programm eingesetzt.

4) Verben müssen aus der Verbliste ausgewählt werden, indem man Sie mit dem Cursor anklickt. Werfen Sie öfter einen genauen Blick auf die Verben: Manchmal verändern sie sich, um mit neuen Situationen im Spiel fertig zu werden.

5) Die Inventarliste befindet sich direkt unter den Verben. Jede Person führt eine genaue Liste von den Gegenständen, die sie bei sich hat. Am Anfang des Spiels hat Zak gerade

einen Gegenstand. Wenn eine Person einen Gegenstand nimmt, erscheint sein Name auf der Inventarliste. Die Tragkraft der Personen ist unbegrenzt. Stehen mehr als vier Gegenstände auf der Liste, erscheinen zwei Pfeile zwischen den Wörtern. Wenn Sie auf diese klicken, sehen Sie den Rest der Liste.



Objekte (Gegenstände) können auf zwei Arten ausgewählt werden. Zum einen können Sie den Cursor auf das Bild des Gegenstands im Animationsfenster bewegen und klicken. Alle wichtigen Objekte sind so erreichbar. Sie haben auch einen Namen, der dann in der Satzzeile erscheint. Zum anderen können Sie Objekte direkt aus der Inventarliste auswählen.

Um eine Person zu bewegen, wählen Sie den Begriff „Gehe zu“ aus der Verbliste, indem Sie den Cursor darüber bewegen und klicken (also den Feuerknopf drücken). Dann bewegen Sie den Cursor auf die Stelle, an die die Person gehen soll, und klicken erneut. Wenn Sie auf eine offene Tür klicken, wird die Person hindurchgehen. Beachten Sie, das „Gehe zu“ fast immer auf der Satzzeile erscheint, wenn ein Befehl abgeschlossen wurde. Dies dient der Bequemlichkeit, denn Sie werden diesen Befehl am meisten verwenden.

Um eine Person aufzufordern, die Anweisungen auszuführen, klicken Sie entweder ein zweites Mal auf das ausgesuchte Objekt oder klicken einmal in die Satzzeile. Wenn nichts passiert, prüfen Sie nochmals, was für einen Befehl Sie zusammengestellt haben.

Um ein Verb oder Objekt zu ersetzen, ohne den ganzen Satz neu zu konstruieren, genügt es, das neue Verb oder Objekt anzuklicken. Es wird an der richtigen Stelle im Satz erscheinen.

„**Cut-Scenes**“ (**Schnittszenen**) sind kurze Trickfilm-Sequenzen - wie Szenen aus einem Film. Sie geben oft wichtige Hinweise. Wenn Sie eine Cut-Scene sehen, können Sie keine Person steuern, also verschwinden auch die Verb- und Inventarlisten für kurze Zeit.

Tastatur-Kommandos

Alle benutzten Verben sind auch auf der Tastatur zu finden. Eine Taste entspricht dabei einem Verb. Die Tasten sind genauso belegt wie die Verben auf dem Bildschirm angeordnet sind. Die Tasten Q W E R T entsprechen also den fünf Verben aus der oberen Reihe, die Tasten A S D F G denen der mittleren und die Tasten Y X C V B denen der unteren.

q Gehe zu	w öffne
e Schließe	r Drück
t Zieh an	a Was ist
s Benutze	d Schalt ein
f Zieh	g Nimm ab
z Gib	x Nimm
c Schalt aus	v Lies
b Wechsle	

Ebenso können Sie das Inventar von der Tastatur aus erreichen. Mit U und J bewegen Sie das Inventar von oben nach unten. Mit den Tasten I und O erreichen Sie die beiden oberen Objekte, mit K und L die beiden unteren.

u Liste hoch scrollen	i Gegenstand links oben
o Gegenstand rechts oben	j Liste runter scrollen
k Gegenstand links unten	l Gegenstand rechts unten

Was man mal probieren sollte

Öffnen Sie Zaks Kleiderschrank. Wählen Sie aus den Verben das Wort „Öffne“ und klicken Sie zweimal auf den Kleiderschrank links im Bild von Zak's Zimmer. Zak geht automatisch an den Kleiderschrank und macht ihn auf.

Fischen Sie die Plastik-Karte unter Zaks Tisch hervor. Das geht, indem man die Telefonrechnung als Hilfsmittel benutzt. Zuerst wählen Sie das Verb „Benutze“ aus der Verbliste. Dann klicken Sie auf die Telefonrechnung, die in der Kleiderschrankschublade zu sehen ist. Zuletzt klicken Sie zweimal auf die Plastikkarte unter Zaks Schreibtisch. Beachten Sie, daß Zak schlau genug ist, erstmal die Rechnung zu nehmen und dann zum Schreibtisch zu gehen.

Lesen Sie Zaks Rechnung, indem Sie auf das Wort „Lese“ klicken und danach zweimal auf das Wort „Telefonrechnung“ in der Inventar-Liste.

Gehen Sie ins Wohnzimmer, indem Sie erst die Tür öffnen (Einmal auf Tür klicken, dann zweimal auf „Öffne“) und dann hindurchgehen (zweimal auf Tür klicken). Das Bild wird kurz dunkel, während die Daten für das nächste Zimmer von Diskette geladen werden.

Spezielle Verben und Tasten

Um auf eine andere Person umzuschalten, klicken Sie auf „Wechsle“. Die Namen der vier Personen, die Sie kontrollieren, erscheinen dort, wo sonst die Verbliste steht. Als Abkürzung können Sie bei manchen Computern auch die Funktionstasten benutzen (Erklärung folgt). Achtung: **Das Wort „Wechsle“ erscheint erst, nachdem Zak einige Rätsel gelöst hat und Annie das erste Mal begegnet ist.**

Um rauszukriegen, was in einem Zimmer liegt, wählen Sie das Verb „Was ist“ und bewegen den Cursor über das Animationsfenster. Wenn ein Objekt irgendeinen Sinn hat, erscheint sein Name in der Satzzeile. Wenn Sie auf das Objekt klicken, erscheint automatisch „Gehe zu“ in der Satzzeile. Sie können dann natürlich jedes andere Verb aussuchen.

Um einen Spielstand zu speichern, so daß Sie den Computer ausschalten können und später wieder weiterspielen können, benutzen Sie die Speicherfunktion. Das funktioniert allerdings nicht während einer CutScene.

Um einen Spielstand zu laden, drücken Sie die Lade/Speicher-Taste und befolgen die Anweisungen auf dem Bildschirm. Dies klappt nicht während einer Cut-Scene (aber ausnahmsweise während der Titelsequenz).

Um Cut-Scenes abzukürzen, drücken Sie die unten angegebene Taste. Somit müssen Sie sich Szenen nicht jedesmal ansehen, wenn Sie sie schon kennen. So können Sie auch einen langen Flug abkürzen. Ein kleiner Hinweis: Solange Sie die Flugzeugszene bei jedem Flug sehen, haben Sie das Rätsel im Flugzeug noch nicht komplett gelöst.

Um ein Spiel ganz neu zu beginnen, drücken Sie die entsprechende Taste.

Um eine Pause einzulegen, drücken Sie die Leertaste. Drücken Sie sie ein zweites Mal, um weiterzuspielen. Das Spiel legt automatisch eine Pause ein, wenn Sie fünf Minuten lang nichts tun. Drücken Sie dann die Leertaste, um weiterzuspielen.

Wenn der Computer Daten von Platte/CD liest, verwandelt sich der Cursor in das Bild einer Schnecke. Warten Sie, bis der normale Cursor wieder da ist.

Um die Geschwindigkeit von Nachrichten in der Nachrichtenzeile zu ändern, verwenden Sie die unten angegebenen Tasten.

Um den Ton aus und einzuschalten, verwenden Sie entweder die unten angegebene Taste oder den Lautstärkeregler an Ihrem Fernseher/Monitor.

Tastatur-Belegung

Zak	F1
Annie	F2
Melissa	F3
Leslie	F4
Laden/Speichern	F5
Cut-Scene ankürzen	Esc
Neustart	F8
Pause	Leertaste
Nachrichten-Geschwindigkeit	
schneller	>
langsamer	<
Ton ein/aus	F6
Spiel abbrechen	Ctrl-C

Unsere Spiele-Philosophie

Wir glauben, daß Sie ein Spiel kaufen, um unterhalten zu werden, nicht um jedes Mal eins auf die Rübe zu kriegen, wenn Sie einen Fehler machen. Also lassen wir Sie in jede Ecke spähen, ohne Ihre Spielfigur in Schwierigkeiten zu bringen. Ja, wir haben es sogar fast unmöglich gemacht, daß Ihre Spielfigur stirbt. Wir glauben, daß Sie das Spiel viel lieber durch Knobeln und Entdecken lösen wollen als durch das Sterben von tausend Toden. Wir glauben auch, daß Sie lieber eine gute Story bekommen als ein Programm, das stundenlang braucht, bis Sie rausgekriegt haben, was Sie eintippen müssen. Deswegen müssen Sie bei Zak McKracken auch nicht sehr oft den Spielstand speichern. Es kann eigentlich nicht allzuviel schief gehen, deswegen können Sie sich gemütlich auf das Spiel und die Handlung konzentrieren.

Ein paar hilfreiche Tips

* Nehmen Sie **alles** mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Fast jeder Gegenstand im Spiel wird irgendwann, irgendwie benötigt.

* Lesen Sie das „Nachtecho“. Wir haben dort viele Hinweise versteckt. Der Artikel über den „Jet Lag“ könnte Sie zum Beispiel auf die Idee bringen, im Flugzeug etwas anzustellen, um die Stewardess zu beschäftigen und so in Ruhe das Flugzeug durchsuchen zu können. Aber legen Sie nicht jedes Wort der Zeitung auf die Goldwaage. Darin sind einige Hinweise, nicht die komplette Lösung!

* Jedes Wesen, das Sie treffen, hat irgendeine Funktion. Der Bäcker, das zweiköpfige Eichhörnchen und der Penner im Flughafen gehören dazu.

* Wenn Sie wirklich in einer Sackgasse hängen, sehen Sie sich nochmal genau die

Inventarliste an und erinnern Sie sich an die Orte und die Personen, die Sie kennen. Mit großer Wahrscheinlichkeit fällt Ihnen irgendeine Verbindung ein, die Sie ausnutzen können.

* Sie müssen schon was ganz verrücktes anstellen, um eine Spielfigur zu töten und dann in einer echten Sackgasse zu landen. Deswegen brauchen Sie nicht vor jeder neuen Aktion zu speichern, sondern nur ab und zu.

* Es gibt Rätsel, die nur von zwei oder mehr Personen gleichzeitig angegangen werden können.

* Viele Rätsel haben mehrere Lösungen.

* Gehen Sie ruhig herum und schauen sich Zak's Welt genau an. Sie müssen nicht von Anfang an auf „Sieg“ spielen!

* Wenn das Geld ausgeht, suchen Sie nach einem Weg, Geld zu gewinnen!

SUPERWICHTIG!

So gehen Sie mit dem Code-Buch um!

Ohne dieses Code-Buch können Sie das Spiel nicht beenden. Also passen Sie gut darauf auf und verlieren es nicht! Wenn Sie eine längere Flugreise antreten wollen, fragt der Computer am Flughafen nach einem Code. Er wird nach einer Sektion fragen und dann zwei Koordinaten angeben, also zum Beispiel SEKTION 4 (C 22). Schlagen Sie die Seite mit der entsprechenden Sektion auf und suchen Sie nach den Koordinaten. Dort finden Sie vier quadratische Symbole, die Sie auf der auf dem Bildschirm abgebildeten Tastatur eingeben müssen. Wenn Sie den richtigen Code eingegeben haben, geht das Spiel normal weiter. Wenn Sie dreimal hintereinander einen falschen Code eingeben... aber probieren Sie es doch einmal selbst! (Es kann NICHTS kaputtgehen!)

Alle Rechte vorbehalten!

© 1988, Lucasfilm™ Ltd., Manufactured and distributed by FUNSOFT.