

# ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS™

## La storia di Zak McKracken e gli Alien Mindbenders

È il 1997 e la terra è popolata da gente sempre più stupida... Degli esseri extraterrestri hanno costruito una macchina della stupidità, riducendo tutti a un quarto d'intelligenza e a numeri singoli. Peggio ancora, l'unica persona che può fermare è Zak McKracken, il giornalista del National Inquisitor, un quotidiano di pessima fama, dove Zak scrive storie di cantapipi, cannibali e vampiri vegetariani.

Hanno preso controllo della compagnia telefonica... Sembra proprio una delle solite storie fantastiche di Zak, ma mentre la maggior parte della gente non gli crede ci sono tre persone disposte ad aiutarlo - Annie, a capo di una Società di Antica Saggiezza e le sue amiche, Leslie e Melissa, due redattrici di Yale che hanno viaggiato fino a Marte in un pulmino adattato apposta per quel viaggio. I nostri quattro eroi devono rimettere insieme un puzzle antico, smascherare gli extraterrestri e distruggere la macchina della stupidità.

E a questo punto che entra in gioco... Dirigi le azioni di Zak, Annie, Melissa e Leslie portandole in numerosi posti esotici dove trovano degli strani oggetti e persino strani personaggi!

Per aiutarli a risolvere i numerosi puzzle di questo gioco, vedrai apparire di volta in volta dei tagli cinematografici. Ti riveleranno delle nuove dimensioni nella storia mostrandoti cosa sta succedendo in altri punti del mondo di Zak. Troverai anche degli indizi interessanti nella copia del National Inquisitor inclusa.

Se questo è il primo gioco d'avventura che fai col computer, lo troverai interessante e divertente anche se ci vorrà del tempo per risolvere alcuni dei puzzle. Se te trovi in difficoltà devi risolvere degli altri puzzle nel gioco o cercare un oggetto che non hai ancora trovato. Ma se persisti e usi la tua immaginazione, porterai sia Zak che le sue amiche alla vittoria.

## ISTRUZIONI PRELIMINARI

Nota: Fa in modo di copiare il gioco su degli altri dischetti e tenere gli originali al sicuro.

AMIGA: Carica Workbench sul tuo Amiga. Inserisci il primo dischetto di Zak McKracken nella porta (drive). Apri l'icona del dischetto e schiaccia due volte sull'icona di Zak (la figura è di un paio di grandi occhielli). Quando è caricato inserisci il secondo dischetto.

Per l'uso di una Amiga e due porte: metti il secondo dischetto nella seconda porta.

Per installare Zak McKracken sul disco duro (hard disk), usa prima il menu di Workbench per creare un cassetto vuoto chiamato Zak. Senza aprire il cassetto di Zak, inserisci il primo dischetto, schiaccia due volte sull'icona, e porta sia Zak che la sua stanza delle icone nel.

Se stai usando il disk 5 1/4" hai suggerito di mettere il disk 2 dopo qualche minuto. Inserisci il disk 2 nella porta e premi ENTER o il pulsante del joystick/mouse.

Per installare Zak McKracken sul Hard Disk, copia tutte le istruzioni del gioco dal disk di Zak (tutti e due i disk se stai usando 5 1/4") sullo schedario (directory) chiamato "Zak" sul hard disk. Se il tuo hard disk è nel drive C, userai i seguenti comandi:

cd (per arrivare al hard disk)  
mkdir zak (per creare un directory di Zak McKracken)  
cd zak (per entrare nel nuovo directory)  
copy\*: (per copiare tutte le istruzioni (files) nel nuovo directory)  
Usa i seguenti comandi per caricare il gioco dal tuo hard disk:  
cd zak (per cambiare e entrare nel giusto directory)  
zak (per caricare il gioco)

### CURSOR CONTROL (solo IBM)

Per il controllo del cursor sulla tastiera, usa sia i tasti con le frecce o il keypad (vedi disegno).

Numero 1, 3, 7 e 9 portano il cursor direttamente agli angoli dello schermo, usa i tasti dei numeri pari per spostarti a livello più particolare.

Puoi usare il mouse se hai installato il mouse driver compatibile. Il pulsante del mouse a sinistra corrisponde a "enter". Usa il pulsante giusto (o il pulsante giusto del joystick se hai un joystick a due pulsanti) per evitare i tagli di scena mentre stai giocando. Per selezionare joystick o mouse, basterà:

SHIFT J - cambio joystick on/off

SHIFT M - cambio mouse on/off

### STABILIRE PREFERENZE (solo IBM)

Quando si è caricato il programma selezionerà il migliore metodo per il tuo computer. Mentre il gioco sta scorrendo puoi selezionare altri metodi grafici usando i seguenti SHIFT tasti:

SHIFT E - MCGA mode

SHIFT F - EGA mode

SHIFT C - CGA mode

SHIFT H - Hercules mode

SHIFT T - Tandem 16 - a colori mode

SHIFT B - CGA bianco e nero mode

Dopo aver selezionato i metodi (mode) che desideri, puoi battere "SHIFT V" per trasferire le preferenze sul disk. Per leggere le preferenze mentre stai giocando basterà "SHIFT R", o basterà "zak p" mentre stai iniziando il gioco.

Nota: Il programma non sosterrà le tue istruzioni se selezioni un metodo che il tuo computer non ha incorporato. Se hai una carta EGA o una MCGA

e l'interessante di scambiare dei colori per velocità, puoi provare a usare il gioco nel metodo CGA.

## ISTRUZIONI DI GIOCO

Dopo l'apertura del titolo, vedrai Zak in piedi nella sua camera da letto. Quando si gira e li guarda e appare il testo puoi cominciare a dirigere le sue azioni.

### 1. LE AZIONI DEL MESSAGGIO

Sono quelle in cima allo schermo. Sono le parole di qualsiasi dei personaggi e messaggi riguardanti il gioco.

### 2. LA FINESTRA ANIMATA

È la parte più grande dello schermo ed è il punto in cui ha luogo l'azione. Ti mostra un punto di vista visivo della stanza o del posto dove c'è il personaggio che fa l'azione.

### 3. LA LINEA DELLA FRASE

È la linea che si muove nella Finestra Animata. Usa questa linea per costruire frasi che dicono ai tuoi eroi cosa fare. Una frase consiste di un verbo (azione) e uno o due nomi (oggetti). L'esempio di una frase potrebbe essere questo: "usa un pastello sulla carta da muro rotta". Compilativi tipo su (on) o con (with) saranno automaticamente inseriti dal programma.

### 4. VERBI

Dovono essere selezionati dal gruppo di parole nella colonna sotto la Linea della Frase. Tutti i verbi visibili sullo schermo possono essere usati. Controlla la lista ogni tanto - perché verbi nuovi appaiono mentre il gioco procede. Per selezionare un verbo posiziona il cursor su quest'ultimo e schiaccia (Joystick o mouse).

### 5. L'INVENTARIO

È la superficie sotto i Verbi. Ogni personaggio che controlli ha il proprio inventario. All'inizio del gioco Zak comincia con un solo oggetto. Quando uno dei personaggi trova gli è dato un oggetto durante il gioco, il nome dell'oggetto è aggiunto al suo inventario. Non c'è limite al numero di oggetti che un personaggio può portare. Quando ci sono più di quattro oggetti in un inventario, appaiono delle frecce nel centro di quest'ultimo. Usale per andare in su e in giù sull'inventario.

NOMI (Oggetti) - possono essere selezionati in due modi. Puoi scegliere un nome posizionando il cursor sull'oggetto nella Finestra Animata e schiaccia (click). La maggior parte di questi oggetti hanno un nome, e anche tutti gli oggetti che puoi usare hanno un nome. Se un oggetto ha un nome, quest'ultimo apparirà sulla Linea della Frase quando schiacci il pulsante. Puoi anche scegliere nomi schiacciando sull'inventario.

Per muovere un personaggio, scegli "walk to" (camminare verso) dal Verbi mettendoci il cursor sopra e schiacciandoci sopra. Quindi sposta il cursor sulla Finestra Animata, puntalo verso il posto dove vuoi che vada il tuo personaggio e schiaccia. Se posizioni il cursor verso una porta aperta e schiacci il tuo personaggio camminerà attraverso la porta. Nota bene che "walk to" (camminare verso) appare automaticamente sulla Linea della Frase dopo che hai fatto l'azione - questo perché il tuo personaggio per la maggior parte girerà solo schermo.

Per dare ordini a un personaggio di fare le azioni che hai posto sulla Linea della Frase, schiaccia sul nome o verbo selezionati, o schiaccia un cassetto del disco duro (hard disk). Quindi inserisci il secondo dischetto, schiaccia due volte sulla sua icona e porta le icone della stanza nel nuovo cassetto del "hard disk". (Nota: Se apri il cassetto del "hard disk" prima di muovere le icone, stai attento a non portare le icone della seconda stanza sopra quelle della prima. Se ti succede accidentalmente, cancella il cassetto della stanza (Rooms drawer) sul "hard disk" e ricopia le icone della stanza (Rooms icons) da tutti e due i dischetti. Se incominci da CL1, devi prima entrare nella guida (directory) di Zak.

ATARI ST: Inserisci Zak McKracken disk 1 nella porta A. Apri la porta A, l'icona del cassetto (drawer icon) e schiaccia due volte sul programma icona di Zak che troverai dentro. Quando è caricato inserisci il dischetto 2 e 3.

PER USARE I ATARI ST A DUE PORTE: schiaccia il disk 2 nella porta B. Quando si è caricato inserisci il disk 3, puoi metterlo in qualsiasi delle due porte. Puoi ridurre questi cambiamenti di disk lasciando il disk 2 sempre dentro e cambiando soltanto 1 e 3 quando sono caricati.

Se hai le porte a doppia funzione (double-sided drives 720 k), puoi combinare i tre disk di Zak nel seguente modo: format due dischetti 720K. Copia il contenuto del disk 1 sul formato attraverso la porta. Quindi copia il contenuto del disk 2 e 3 sul tuo secondo formatted dischetto. Per giocare con un sistema a singole porte (single drive system) inserisci il disk 2 e 3 a seconda di quale viene richiesto. Se hai un sistema a due porte (Two-drive system) tieni inseriti tutti e due i nuovi disk.

Per installare Zak McKracken sul disk duro (hard disk) crea uno schedario (folder) chiamato Zak. Senza aprire lo schedario di Zak inserisci il disk 1 nella porta e copia il suo contenuto portando la sua icona sul nuovo schedario del disk duro (hard disk). Quindi apri lo schedario del disk duro di Zak. Vedrai a questo punto il programma di Zak su uno schedario chiamato Rooms (stanze). Inserisci il disk 2 nella porta e trasferisci la sua icona nello schedario Rooms sul disk duro. Per ultimo inserisci il disk 3 nella schedario Rooms sul disk duro.

COMMODORE 64 o C-128: per primo spingi il tuo computer e togli tutti le cartidge. Quindi accendi il disk drive, il computer (i possessori del C-128 tengono schiacciato il tasto C) e lo schermo (monitor) Metti il tuo joystick nel port 1. Metti il disk nella porta, con l'etichetta del disk verso in su, quindi batti LOAD\*\*\* A, 1 e premi RETURN. Se il gioco non inizia, spingi e sconnetti tutti il resto del computer (la stampatrice, modems e gli extra disk drive) e riprova. Quando si è caricato, metti il lato 1 del gioco e premi il bottone del joystick.

IBM, TANDY o COMPATIBLE: Puoi giocare sia col hard disk drive o col floppy drive. Con quest'ultimo, dopo booting, piazza il disk 1 nel drive A e batti A. Quando vedi la A sulla schermo batti sulla A sulla volta sulla Linea della Frase stessa. Se non succede niente correggi il modo in cui hai costruito la frase.

Per cambiare un nome o un verbo nella Linea della Frase senza ricostruire l'intera frase basta schiacciare sulla parola che vuoi rimpiazzare. Andrà automaticamente al posto giusto nella frase.

"Tagli di scena" (Cut-scenes) sono corte sequenze animate-tipo le scene di un film - che possono darvi informazioni e indizi riguardo i personaggi. Quando stai guardando un taglio di scena, non dirigere l'azione in modo di far sparire il testo sotto la Finestra Animata.

## TASTIERA: COMANDI

Tutti i verbi usati nel gioco possono anche essere selezionati usando i comandi della tastiera. Ogni tasto corrisponde a un verbo. Premendo il tasto appropriato una sola volta è equivalente al procedimento menzionato sopra col cursore: premendo il tasto due volte è equivalente a un doppio schiaccio del pulsante. I tasti sono allineati secondo la posizione dei verbi sullo schermo:

Q - spingere  
W - aprire  
E - camminare verso  
R - mettere su  
T - accendere  
A - tirare  
S - chiudere  
D - tirar su  
F - andar via  
G - spegnere  
Z - dare  
X - leggere  
C - Cosa è  
V - Usare  
B - scambiare

Puoi anche selezionare oggetti dell'inventario dalla tastiera. Sullo schermo puoi vedere quattro oggetti alla volta dell'inventario. Usa i seguenti tasti:

U - va sulla lista in su  
J - va sulla lista in giù  
I - oggetto sulla sinistra in alto  
K - oggetto sulla sinistra in basso  
O - oggetto sulla destra in alto  
L - oggetto sulla destra in basso

## COSE DA PROVARE

Apri il cassetto di Zak. Seleziona "Open" (aprire) dalla lista dei Verbi e schiaccia sul cassetto nella camera da letto di Zak, creando la frase "Open dresser" (Aprire il cassetto). Schiaccia di nuovo per fare l'azione (della frase). Zak camminerà quindi verso il cassetto e lo aprirà.

Per raccogliere la carta di plastica sotto la scrivania di Zak, prova a costruire la frase "Use phone bill with plastic card" (usa il conto del telefono con la carta plastificata).

Prima posizione il cursore sopra "Use" (usare) e schiaccia una sola volta. "Use" quindi apparirà sulla linea della frase.

Secondo, sposta il cursore sul conto del telefono nel cassetto e schiaccia una volta, creando così la frase "Use phone bill" (usare il conto del telefono).

Terczo, seleziona la carta plastificata spostando il cursore sull'oggetto nella Finestra Animata. Schiacciando due volte (double-click) sulla carta plastificata puoi completare la frase e fare l'azione allo stesso tempo. Nota che Zak ha fatto in modo di raccogliere il conto del telefono prima di tutto.

Leggi il conto del telefono di Zak spostando il cursore sul "phone bill" (conto del telefono) nell'inventario sotto i Verbi e schiaccia una volta sola in modo di creare la frase "Walk to phone bill" (Cammina verso il conto del telefono). Stavalto invece di schiacciare sul nome una seconda volta, schiaccia sul verbo "Read" (leggere) cambiando così la frase "Read phone bill" (leggi il conto del telefono). Schiaccia ancora una volta su "Read" (leggere) e Zak leggerà il conto. Nota che schiacciando alla fine può andare sia sul verbo che sul nome.

Fa camminare Zak verso il soggiorno aprendo la porta della camera da letto ("open door" (aprire porta) e "walk to door" (cammina verso la porta)). Lo schermo apparirà nero mentre il disk si sta caricando per mostrare l'altra stanza, il soggiorno in questo caso.

## VERBI SPECIALI E FUNCTION KEYS (Tasti)

Per spostare contro da un personaggio ad un altro, selezione il verbo "switch" (scambiare). I nomi dei quattro personaggi appariranno come dei verbi. Piazzi il cursore sul nome del personaggio che vuoi controllare e schiaccia una volta. Puoi adottare un metodo più veloce usando le function keys per intercambiare i personaggi. Nota: Il verbo scambiare non apparirà fino a quando Zak non avrà risolto alcuni dei puzzle e incontri Annie.

Per trovare degli oggetti nella stanza, seleziona "What is" (Cosa c'è) e muovi il cursore in giro per la stanza. Quando il nome di qualcosa appare sulla Linea delle Frase, sarai al corrente che si tratta di un oggetto attivo (active object) e puoi farne uso nel gioco. Se schiacci su quell'oggetto il verbo "walk to" (camminare verso) apparirà al suo posto. Puoi quindi schiacciare sull'oggetto una seconda volta per fare in modo che il tuo personaggio cammini verso l'oggetto, o puoi schiacciare qualsiasi altro verbo se vuoi usare quell'oggetto.

Per salvare il progredimento del gioco quando vuoi spegnere il computer e ricominciare allo stesso punto, usa il carattere "save". "Save" comunque non funziona quando sei nel mezzo di un taglio di scena (cut-scene). Puoi salvare "save" fino a dieci volte sul program disk (Atari ST/Amiga), sul floppy disk (C64/IBM) o sul hard disk, dipende comunque da quanto spazio hai sul disk in totale.

I giochi salvati avranno un asterisco all'inizio, per esempio: Game B\*. Premi semplicemente la funzione Save/Load e segui le istruzioni sullo schermo. (I tasti per queste opzioni sono indicati sul pannello dei tasti Function e Command. Note: Commodore avrà bisogno di un disk vuoto e formattato (formato) per salvare ogni pezzo di gioco.

AMIGA: Se stai usando diskettes, è meglio che salvi i giochi sul Disk 1 di Zak McKracken. Se installi Zak sul hard disk, i giochi salvati saranno tenuti nel cassetto di Zak.

ATARI ST: Se stai usando diskettes, puoi salvare ogni gioco sul formattato diskette, inclusi i disk originali del gioco se c'è spazio. Ti sarà dato il comando di inserire il diskette save nella porta (drive) dove hai inserito Zak all'inizio. Se hai installato Zak sul hard disk, i giochi salvati saranno inseriti nello schedario (folder) di Zak.

Per caricare un gioco che hai salvato, usa le funzioni Save/Load del gioco subito dopo che Zak McKracken è stato caricato. Puoi fare tutto ciò dopo la sequenza iniziale, ma non durante i tagli di scena (cut scene). Segui le istruzioni nel menu save/load.

Per evitare un taglio di scena, usa i tasti appropriati di Function e Commands. Dopo che hai giocato più volte con Zak McKracken, puoi usare il modo sopra menzionato per evitare scene che hai già visto, e persino la sequenza iniziale col titolo. (Lo stesso metodo può essere usato quando viaggi con l'aereo durante il gioco per arrivare immediatamente alla destinazione prestabilita).

Per ricominciare il gioco dall'inizio premi i tasti appropriati.

Per fare una pausa durante il gioco, premi la SPACE BAR. Lo stesso per ricominciare. Il gioco si fermerà automaticamente se lo lascerai in pausa per più di cinque minuti, e dovrai comunque premere la SPACE BAR per ricominciare il gioco.

Quando il disk viene a funzionare o il gioco è in pausa, il cursore cambierà aspetto e si trasformerà nella forma di una piccola lumachina.

Per adattare la velocità della Linea del Messaggio a seconda della tua lettura, premi i tasti indicati.

Atari ST/Amiga, per finire un gioco premi CTRL-C.

## FUNCTION E COMMAND KEYS

	IBM	CBM 64/128	Atari ST/Amiga
Personaggi intercambiabili:			
Zak	F1	F1	F1
Annie	F2	F2	F2
Melissa	F3	F3	F3
Leslie	F4	F5	F4
Salvare o caricare un gioco	F5	SHIFT F1	F5
Evitare un taglio di scena	ESC o 2ndo pulsante del mouse	RETURN	ESC o pulsante destro del mouse
Ricominciare il gioco	F8	SHIFT-F7	F8
Pausa del gioco	SPACE BAR	SPACE BAR	SPACE BAR
Velocità della Linea del Messaggio:			
Più veloce	>	+	>
Meno veloce	<	-	<
Suono spento/acceso	F6		F6 (solo ST)

Nota: Il suono in Amiga può essere adattato usando il volume dello schermo o dello stereo.

## DEI SUGGERIMENTI PER AIUTARTI

Raccogli tutto quello che puoi, è probabile che ti serviranno in qualche punto del gioco.

Leggi il National Inquisitor attentamente. È pieni di indizi. Per esempio, l'articolo riguardante il mal d'orecchio ti suggerisce che in realtà Zak sta creando una situazione diversiva sull'aereo, per fare in modo di far uscire la hostess e quindi trovare qualche oggetto nascosto.

Quasi tutti quelli con cui hai a che fare hanno qualcosa da offrire - il panettiere francese, il fanallone dell'aeroporto, persino lo scioltoio a due teste.

Se non riesci ad andare avanti, cerca tra tutti gli oggetti che hai trovato e pensa a come ognuno possa essere usato. Pensa circa i posti che hai visitato, e le persone che hai incontrato. È probabile che ci sia una connessione che ti riporta sulla strada giusta.

Bisogna fare in modo di uccidere alcuni dei personaggi, così che non devi costantemente salvare i giochi per continuare.

Numerosi dei puzzle richiedono coordinazione tra due o più personaggi. C'è più d'una soluzione per ogni puzzle.

Se vuoi puoi fare un giro nel mondo di Zak prima di incominciare a risolvere i veri puzzle (intrighi).

Se la tua carta plastificata (di credito) ha sempre meno credito, fa in modo di vincere alla lotteria.

Se vuoi fare diventare il gioco più veloce ordina il manuale dei suggerimenti.

## IMPORTANTE

### NON PERDERE IL TUO EXIT VISA CODE BOOK

Senza di questo non potrai prendere voli internazionali - e non riuscirai a finire il gioco.

Per usare il code book (libro dei codici), stai attento alla referencia dello Exit Visa Code (Codice visa di uscita) sullo schermo quando stai comprando un biglietto per uscire dagli Stati Uniti d'America. Vedrai per esempio:

Travel key: Section 4 (C22)

(Chiave di viaggio)

Ora puoi rivolgerti alla sezione indicata, alla colonna, alla fila e trovare i quattro simboli. Si riferiscono ai simboli sullo schermo, che dovresti poi schiacciare ad uno ad uno. Quando hai inserito il codice correttamente, puoi continuare con il gioco. Se inserisci i codici incorrettamente troppe volte, ti succederà qualcosa d'imbarazzante.

© 1989 LUCASFILM LTD. Tutti i diritti riservati.