

LURE OF THE *Temptress*



Manuale di Istruzioni



MANUALE
by

Old Games
Italia

INDICE

CREDITI	3
REQUISITI MINIMI DI SISTEMA.....	4
CARICAMENTO	5
PROTEZIONE.....	6
PRIMA PARTE - IL MANUALE.....	7
SECONDA PARTE - CHE COS'È IL "TEATRO VIRTUALE"?	9
TERZA PARTE - CHI DIAVOLO SONO?	13
QUARTA PARTE - DOVE DIAVOLO MI TROVO?	15
QUINTA PARTE - I COMANDI	16
IL MOUSE.....	16
PUNTA E CLIC.....	16
COME CONTROLLARE DIERMOT	16
MOVIMENTI.....	17
BEVI, ESAMINA, OSSERVA O STATO	18
OSSERVA... (UN OGGETTO O PERSONAGGIO)	19
MANIPOLARE OGGETTI.....	19
GUARDARE DALLE FINESTRE	20
PARLARE ALLA GENTE	20
DARE ORDINI	22

The Lure of the Temptress

DARE E PRENDERE	24
LOTTA MORTALE	25
SESTA PARTE - SALVARE E CARICARE IL GIOCO	27
SETTIMA PARTE - RIFERIMENTO AVVIO RAPIDO	29
OTTAVA PARTE - COSA DEVO FARE?	30
NONA PARTE - E INFINE	32
SU REVOLUTION SOFTWARE (È DAVVERO LA FINE!)	33
APPENDICE	36

CREDITI

Disegno sistema e programmazione.....	Tony Wariness, David Sykes
Autore del gioco.....	Dave Cummins
Grafica	Adam Teen, Stephen Fades, Dokk
Musica ed effetti sonori.....	Richard Joseph
Produzione.....	Dan Merchant
Direzione	Charles Cecil
Collaudo	Paul Copping
Ringraziamenti speciali a	Sean Brennan, Bob, Noirin

The Lure of the Temptress

REQUISITI MINIMI DI SISTEMA

MS DOS: **PC, XT, AT**

640K di RAM

VGA/EGA/MCGA a 16 colori

Consigliato il mouse*

Supporta AdLib™ , Soundblaster™ , Roland™ e
altoparlante interno.

Disco rigido consigliato.

* per i comandi da tastiera, vedi l'appendice.

ATARI ST: **ST, STE compatibile**

1 mega di memoria richiesto.

AMIGA: **A500, A1000, A2000 compatibile**

1 mega di memoria richiesto.



The Lure of the Temptress

CARICAMENTO

MS DOS: Si consiglia di installare il gioco sull'unità disco rigido inserendo il dischetto di gioco e digitando INSTALL (invio). Se lo esegui da dischetto, inserisci il dischetto di gioco e digita LURE.

AMIGA/ST: Spegni il computer, inserisci il dischetto di inizializzazione e riaccendi il computer. Lure of the Temptress si caricherà automaticamente.



The Lure of the Temptress

PROTEZIONE

A nessuno piace la protezione - noi compresi - ma è un male necessario a causa di tutta la pirateria software che ci circonda. Comunque abbiamo cercato di rendere la nostra protezione la più rapida e semplice possibile, per cui segui queste istruzioni e avrai finito prima ancora di accorgertene.

(1) Dopo la sequenza introduttiva, sullo schermo appare un'immagine di due dei personaggi di Lure of the Temptress.

(2) Sfoglia il manuale e studiat i personaggi incorniciati in fondo ad ogni pagina. Quando trovi i personaggi che combaciano con quelli sullo schermo, digita i due numeri della pagina in cui si trovano e premi il tasto di INVIO. Se hai visto giusto, il gioco parte... Hai "vinto". - Ricorda che se il numero di pagina è inferiore a 10, devi prima battere uno zero.

(3) Se uno dei due numeri di pagina che inserisci è sbagliato, hai ancora altri due tentativi a disposizione. Tuttavia, se sbagli per tre volte di seguito, l'accesso al gioco ti verrà negato e dovrai reinizializzare... Fine gioco, giocatore uno!



The Lure of the Temptress

PRIMA PARTE - IL MANUALE



Salve! Mi chiamo Ratpouch, la vera stella del gioco e all'inizio di Lure of the Temptress mi trovo molto vicino a dove stai camminando su e giù nella tua cella. Sul serio! Sono talmente vicino da essere a tiro di sputo - il che è molto appropriato dato che sono quel tipo di persona che spesso viene sputacchiato, specialmente da quando gli Skorl sono arrivati in città. Vedi, a loro non gliene frega gran che delle mie battute e, come risultato, mi sono trovato un pò nei guai. Posso sopportare gli sputi, ma essere stirati su uno di quei congegni a ruota non è proprio da ridere. Comunque, non voglio assillarti con i miei problemi - anche se tu potessi in qualche modo soccorrermi, te ne sarei eternamente grato. Forse è meglio che ti spieghi cosa sta succedendo, e dove è che c'entri tu, altrimenti rimarrò bloccato qui per sempre...



The Lure of the Temptress

Questo libricino contiene molto di più di quanto non dia a vedere la sua dimensione (come me!), e ti fornisce tutto quello che ti serve di sapere sul tuo viaggio nel meraviglioso mondo di Lure of the Temptress. Ma a te che te ne frega, eh? Vai pure e non leggerlo per niente - tanto questo è quello che fanno quasi tutti con i manuali, no? Nessuno si dà la pena di leggerli. E allora perché vuoi essere diverso? Per quanto ti riguarda, puoi cercare di eseguire Lure of the Temptress da solo e l'ultima cosa che ti serve è proprio qualche contadino che ti aiuti a fare le prime mosse. E allora corri. Fattelo da te. Chi se ne frega. Comunque non scordarti che il mouse ha più di un pulsante.

ER, NON SONO ANCORA ANDATO VIA

Lummocks! Allora tu li leggi i manuali! Bene. Allora preparati ad un'avventura molto diversa da tutte quelle che hai avuto finora. Preparati ad entrare nel villaggio di Turvale. Preparati all'esperienza chiamata Teatro Virtuale.



SECONDA PARTE - CHE COS'È IL “TEATRO VIRTUALE”?

Domanda interessante a cui non è stata ancora data una risposta, perché Lure of the Temptress è il primo gioco a Teatro Virtuale della storia in tutto il sistema solare.

Immagina per un momento di trovarti in uno scenario reale - sei in una stanza che guarda all'esterno, attraverso una finestra, su una piazzetta di paese. Sì? Una piazzetta di paese con il selciato. E diciamo anche che in questa piazzetta selciata ci sono tre persone: Tom, Dick ed Harry. Se guardassi dalla finestra, potresti notare che Tom e Dick stanno chiacchierando tra loro - del tempo o di qualche altra cosa. Potresti anche notare che Harry, che ovviamente non è interessato a parlare del livello di precipitazioni piovose previsto per l'indomani, si sta avvicinando all'edificio in cui ti trovi tu. Ed eccolo che scompare dalla piazzetta e “clic!”, la porta alla tua destra si apre ed Harry entra nella tua stanza. Diciamo che Harry voglia parlare con te, per cui tu ti giri verso di lui e parli - come si fa normalmente. Quando la conversazione con Harry termina, egli si gira, ripassa per la porta (chiudendosela dietro) e, puoi presumere, ritorna nella piazzetta. Quindi tu guardi di nuovo fuori dalla finestra per verificare. È lì? No. Non ce n'è traccia. Harry non è nella piazzetta. Lì ci sono Tom e Dick che adesso stanno parlando di coltivazioni, ma Harry non si vede da nessuna parte. E allora dov'è?



The Lure of the Temptress

E QUESTO COSA C'ENTRA COL TEATRO VIRTUALE?

È che lo scenario reale che hai appena letto, potrebbe benissimo verificarsi in Lure of the Temptress, e quindi ti farò delle domande basate su questo. Dove si troverebbe adesso Harry, se fosse in un mondo di Teatro Virtuale?

Ti arrendi?

Bene, se il sistema di Lure of the Temptress fosse chiamato Teatro Totalmente Immaginario, potresti forse venire a patti col fatto che Harry è semplicemente “scomparso” . Dopo tutto, altri giochi di avventure sono fatti così. Tuttavia, qui sto parlando di Teatro Virtuale e non di un qualsiasi altro gioco di avventure - e come avrai già capito dalla parola “virtuale” - le cose qui sono un tantino più realistiche. La gente non scompare così semplicemente, e se Harry non è nella piazzetta, allora può essere accaduta una di queste due cose... egli sta (a) aspettando dall'altra parte della porta chiusa, oppure (b), ha preso un'altra uscita dell'edificio - un'uscita che porta fuori dalla piazzetta e che non si vede dalla finestra.



The Lure of the Temptress

SCOMMETTO CHE STA ASPETTANDO FUORI LA PORTA!

E quindi apri la porta per accertartene. Ma non puoi. Harry ha ovviamente chiuso la porta dietro di sé. Tipico. Comunque, non impantanimoci in questo scenario introduttivo con cose quali “come aprire una porta chiusa” perché, beh, è inutile. Facciamo finta che ti guardi in tasca, che trovi una chiave e che puoi aprire la porta per vedere che cosa è successo ad Harry. Allora, è lì fuori? No. Ma proprio come ti aspettavi, c'è un'altra uscita che non dà sulla piazzetta, per cui ti lanci all'inseguimento. Ti vieni a trovare in un vicolo. È vuoto. Poi un altro vicolo. Vuoto. Poi trovi un pub. Forse Harry è lì dentro? O ha preso un'altra strada e se ne è andato da tutt'altra parte? Adesso non lo raggiungerai più, e quindi entri nel pub (dopo aver aperto la porta, naturalmente) ed ecco che lì c'è Harry che sta parlando col barista e ordinando quindici grappini. Harry ti fissa con astio. Tutto d'un tratto, ti senti di discutere del tempo, per cui decidi di tornare sui tuoi passi e andare di nuovo da Tom e Dick nella piazzetta. Ma essi non ci sono più. Carogne. Torni nella stanza da cui eri partito e guardi dalla finestra, nel caso riuscissi a vederli dai vetri. No, proprio non ci sono, nemmeno a guardare dalla finestra. Ma che ti aspettavi? Questo è Teatro Virtuale, è come nella vita. Non puoi vedere le cose che non ci sono più.



The Lure of the Temptress

VA BENE, VA BENE, HO CAPITO

Sì, mi spiace di insistere su questo punto, ma Lure of the Temptress è davvero come nella vita reale. Questo è lo scopo dell'esercizio, ed è il motivo per cui si usa la parola "virtuale". Tutti i personaggi coinvolti nella storia (e ce ne sono tanti, come vedrai) conducono una vita propria. Camminano qua e là, fanno questo, fanno quello, parlano con altri personaggi, si scambiano informazioni e pettegolezzi... e anche tu, naturalmente, puoi unirti a loro. Se no, perché saresti qui? Adesso che ci penso, starai già fremendo in questo istante per unirti a loro, ma prima forse sarebbe bene che tu sapessi chi sei, dove ti trovi, che cosa devi fare e come farlo. Le prossime sezioni trattano a turno tutti questi argomenti, per cui diamoci una mossa....



The Lure of the Temptress

TERZA PARTE - CHI DIAVOLO SONO?

Tu sei Dermot, un eroe controvoiglia che preferisce la vita tranquilla e che è, a tutti gli effetti, un brav'uomo. La tua storia recente è riportata nella sequenza introduttiva di Lure of the Temptress, ma se preferisci leggere la tua storia su carta anziché sullo schermo, eccola...

Dopo decenni di rivolte, il Re ha unificato le fazioni guerreggianti del suo regno e tutte le sue terre sono state pacificate. Beh, quasi tutte, perché c'è ancora una zona che rimane un pò instabile - una regione remota attorno ad una città chiamata Turnvale. Qui, di recente, c'è stata una rivolta orchestrata da un'apprendista strega chiamata Selena. Questo è tutto quello che si sa.

“Non accetto questo restando con le mani in mano”, ha esclamato il Re dopo aver ricevuto notizie della rivolta da un inzaccherato messaggero, e dopo aver convocato i suoi migliori cavalieri, riferisce sulla rivolta e parte (con te al seguito) alla volta di Turnvale.

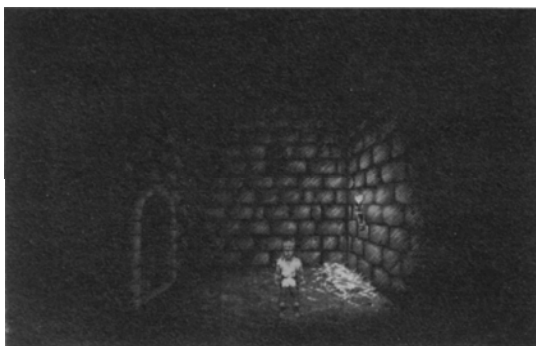


The Lure of the Temptress

Mentre la notte cede il passo alla luce del giorno e i cavalieri si avvicinano a Turnvale, la foschia si dirada rivelando non la prevista resistenza di una folla di contadini armati di forconi, ma un esercito di grottesche creature di cui non se n'era mai visto di uguali. In effetti, questi sono degli infernali mostri mercenari conosciuti come gli Skorl - e sono armati fino ai denti. La battaglia che ne consegue è più che altro un massacro, in cui i cavalieri vengono sterminati e il Re stesso ucciso. Tu, però, non sei nemmeno ferito - beh, non molto comunque - cadi solo da cavallo e batti piuttosto forte la testa a terra. Tutto sembra ondeggiare. È quasi come addormentarsi, solo un pò più doloroso e con meno possibilità di scelta. Come si dice, si è spenta la luce.



QUARTA PARTE - DOVE DIAVOLO MI TROVO?



E adesso ha inizio il gioco. Tu ti trovi da qualche parte nella regione di Turnvale. O per lo meno credi - dopo tutto, sei rimasto incosciente solo Gethryn sa quanto - potresti essere dovunque. Comunque, sai solo che ti trovi in una squallida cella. A sinistra c'è una porta sprangata, ci sono sbarre alla finestra in alto sul muro di fronte, una torcia tremolante sulla parete di destra e sotto a questa un lettuccio puzzolente fatto di paglia umida. Questa è la tua nuova “casa”, ed ogni tanto una guardia vi getta un'occhiata per assicurarsi che sei sempre in residenza. Egli è una guardia Skorl e non è molto amichevole - te ne accorgerai quando cercherai di attaccare discorso con lui. Forse sarebbe bene cercare di evadere. Ma certo che questo è impossibile. Ehi... quella sulla parete a destra non è una fessura?



The Lure of the Temptress

QUINTA PARTE - I COMANDI

IL MOUSE

Lure of the Temptress si controlla interamente con il mouse. Su un mouse con tre pulsanti, quello di mezzo ha la stessa funzione di una barbabietola, per cui scordatelo e dedicati soltanto ai pulsanti sinistro e destro. Su un mouse con due pulsanti, beh, tutti e due servono a qualcosa, per cui non ignorarne nessuno. Se esegui la versione MS DOS e non disponi di un mouse, forse stai pensando di dover andare di corsa a comperarne uno con rammarico, ma non disperare! Gli equivalenti da tastiera dei comandi mouse sono elencati nell'appendice alla fine del manuale.

PUNTA E CLICCA

Puntare e fare clic è facilissimo, e forse sai già cosa significa. Tu PUNTA il puntatore sullo schermo sulla parte con cui vuoi interagire e poi fai CLIC con uno dei pulsanti, sia quello sinistro sia quello destro. D'ora in poi, e senza un motivo particolare, chiamerò il pulsante di sinistra PULSANTE A e quello di destra PULSANTE B.

COME CONTROLLARE DIERMOT

Diermot, come vedrai, può fare diverse cose; dal parlare, al camminare, al combattere al... beh, come dicevo, diverse cose. Tutto quello che devi sapere è che il puntatore sullo schermo, il tuo legame diretto con il mondo di Lure of the



The Lure of the Temptress

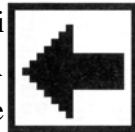
Temptress cambia in molte forme in momenti diversi e ti permette di eseguire varie azioni. “Oh, mi sto confondendo!” dirai. Ma non temere, poiché persino io lo capisco. Vuota una porzioncina di cervello e tieniti pronto ad imbarcare quanto segue...

MOVIMENTI



Prima di tutto, c'è da far muovere Diernot nel suo ambiente, e questo non potrebbe essere più semplice. Il puntatore del mouse in genere appare sullo schermo come una freccetta bianca. PUNTALO sul posto esatto dove vuoi far andare Diernot, fai CLIC col pulsante A, e Diernot si incamminerà verso quel punto. Non ti preoccupare se ci sono cose lungo la strada, egli è abbastanza bravo da aggirarle.

Se sulla videata in cui ti trovi vi è un'uscita disponibile e ci punti sopra, il piccolo puntatore bianco si cambia in una GROSSA freccia bianca. Non puoi sbagliarti, è grossa ed indica la direzione verso cui stai andando. Fai clic come sopra usando il pulsante A, e Diernot si incamminerà verso la prossima videata.



BEVI, ESAMINA, OSSERVA O STATO

Questo è un menu che puoi richiamare in ogni momento durante il gioco, muovendo semplicemente il puntatore dovunque sullo schermo (purché non su un personaggio o su un oggetto) e premendo il pulsante B.



The Lure of the Temptress

Se decidi che dopotutto non volevi questo menu, allora fai clic col pulsante B e il menu scomparirà. Se non ti sei sbagliato e vuoi usare questo menù, allora evidenzia l'opzione che ti serve e fai clic col pulsante A. Qui c'è una breve descrizione delle quattro opzioni.

BEVI: Questa permette a Diernot di bere - acqua, pozioni o altro. Quando si fa clic col pulsante A su "Bevi", Diernot fa un sorso di qualunque liquido sta portando. Se, nel suo inventario, Diernot dispone di più di una bevanda scorri tra queste muovendo il mouse avanti e indietro - verrà evidenziato un oggetto alla volta. Fai clic su quello che ti serve (usando di nuovo il pulsante A) e Diernot se lo scolerà.

ESAMINA: Fai clic col pulsante A su questa opzione ed apparirà un menù con una lista di ogni singolo oggetto che Diernot sta attualmente portando con sé. (Se ne sta portando parecchi, si può scorrere la lista in su e in giù facendo scorrere semplicemente il mouse avanti e indietro) . Fai di nuovo clic col pulsante A quando l'oggetto che ti interessa è evidenziato e apparirà una descrizione.

OSSERVA: Selezionandolo (col pulsante A), ottieni una descrizione testuale dell'ubicazione corrente di Diernot. Non è raro che una descrizione di ubicazione contenga un "suggerimento" di qualche tipo, per cui, se fossi in te userei regolarmente questa opzione.

STATO: Fai clic col pulsante A e ti apparirà una videata informativa che ti permetterà di vedere con un'occhiata, e senza bisogno di scorrere la lista, tutti gli oggetti che Diernot porta addosso, soldi compresi.

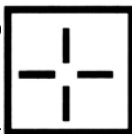


The Lure of the Temptress

Una cosa da precisare è che all'inizio del gioco, quando non possiedi nessun oggetto bevibile o altri oggetti, puoi disporre solo di OSSERVA e STATO.

OSSERVA... (UN OGGETTO O PERSONAGGIO)

Se muovi il puntatore su un personaggio, esso si cambia in un piccolo mirino. La stessa cosa accade se posizioni la freccia su certi oggetti... ottieni un mirino. Questo significa che puoi osservare qualunque cosa sia evidenziata, sia un essere umano, un vegetale o un minerale - per cui fai clic col pulsante A e Diermot si avvicinerà e andrà ad osservare l'oggetto in questione. Facendo di nuovo clic col pulsante A, si sgombra la finestra testo che contiene la descrizione dell'oggetto.



MANIPOLARE OGGETTI

Si dà spesso il caso che Diermot sia in grado di manipolare un oggetto oltre che ad osservarlo. Quando il mirino si trova sopra un oggetto, fai clic col pulsante B e appare un menu. Muovi il mouse in su e in giù per scorrere tra i comandi disponibili e poi premi il pulsante A per selezionare l'azione richiesta. Il pulsante B, d'altro canto, cancella il riquadro menu e ti riporta alla finestra principale di gioco.



The Lure of the Temptress

GUARDARE DALLE FINESTRE

Mi sembra utile ricordare che se vuoi guardare da una fessura o da una finestra, la cosa va fatta come per manipolare gli oggetti. Quando appare il mirino, fai clic col pulsante B e ti verrà data l'opzione "Guarda dalla finestra", "Guarda dalla fessura", o altro. Premi oggetti che vedi in questa modalità - tutto quello che puoi fare è osservare, premendo uno dei pulsanti ritorni solo alla tua ubicazione attuale.

PARLARE ALLA GENTE



Parlare ad altri personaggi in Lure of the Temptress funziona in modo simile all'interazione con gli oggetti. Muovi il puntatore su un ed esso si cambierà in un mirino. Allo stesso personaggio tempo, nell'angolo alto a sinistra dello schermo, apparirà il nome del personaggio - o la sua descrizione. Facendo clic col pulsante A, Diermot ESAMINA il personaggio (come ho già detto), ma per poterci parlare devi fare invece clic col pulsante B. Apparirà, quindi, un menu PARLA che ti permette di conversare col personaggio, di chiedere qualcosa, di dargli qualcosa o, in alcuni casi, di dirgli di fare qualcosa - di dare ordini. Quando i personaggi sono occupati a conversare (sia con te, con me, o tra di loro), sullo loro testa appare un fumetto in modo che tu lo sappia.



The Lure of the Temptress

CONVERSARE IN GENERALE

Sarà bene che ti spieghi un pò di più sulla conversazione, perché spero che sia una cosa che farai spesso in Lure of the Temptress. Selezionato il personaggio con cui vuoi interagire, seleziona PARLA A sul menu PARLA che ho citato prima. Accadrà una di queste due cose...

(1) Una conversazione si svolgerà davanti ai tuoi occhi, contenuta nelle finestre di dialogo. Se hai letto quello che è stato detto da un personaggio e vuoi far proseguire la conversazione, posiziona il puntatore sul nome in cima alla finestra di dialogo e poi premi uno dei due pulsanti. (Se non fai niente, la conversazione prosegue automaticamente in ogni caso dopo un breve periodo).

(2) Quando parli con certi personaggi, ti può essere data una scelta di domande o dichiarazioni - le cui righe di testo relativo appariranno proprio in cima allo schermo. Dopo aver deciso quello che dirai (e stai attento a quello che dici), muovi il puntatore sulla riga di testo che hai scelto e fai clic col pulsante A. Avrai subito una risposta dall'altro e ti può essere data una lista di altre domande o dichiarazioni. Continua così ancora ed ancora, fino a che la conversazione ha termine. Se in qualunque momento decidi di troncare la conversazione, fai clic col pulsante B - la opzione PARLA viene cancellata e ritorni alla finestra di gioco principale.



The Lure of the Temptress

ESEMPIO DI CONVERSAZIONE

Immagina di vedere un guerriero Skorl che si aggira e di voler scambiare una breve chiacchierata. Chiama il menu PARLA (punta su di lui e premi il pulsante B) , poi fai clic su PARLA A (con il pulsante A) . Adesso hai iniziato a conversare con lo Skorl. Supponiamo che egli dica “Adesso ti uccido”. E supponiamo anche che non ti uccida subito e che tu sia tanto fortunato da ottenere tre scelte di risposta in cima allo schermo - “Non uccidermi, ti prego”, “Fai pure, me lo sono cercato”, e “Tu e quale esercito, testa di rapa?” Supponiamo che evidenzi “Tu e quale esercito, testa di rapa?” e che lo selezioni. Che succederà? Er...ti sei ricordato di salvare la tua posizione di gioco? (Ti spiegherò come più avanti).

DARE ORDINI

Se stai parlando con certi personaggi in Lure of the Temptress, noterai che il menu PARLA contiene non solo i comandi DAI, CHIEDI e PARLA A ma anche il comando ORDINA (già citato brevemente prima). Usando questo comando ORDINA, puoi fare in modo che un personaggio esegua esattamente quello che vuoi (Puoi comandare me, Ratpouch, tra gli altri - ed ecco come farmi fare le cose).

Dopo aver fatto clic su di me e aver selezionato ORDINA sul MENÚ PARLA (col pulsante A), in cima allo schermo appare l'inizio di una frase che dice “Ordina a Ratpouch di...”. Ma che? Ordina a me che cosa? Va bene, e così hai notato che si è aperto un nuovo menu, che contiene una lista di verbi



The Lure of the Temptress

che puoi far scorrere muovendo il mouse avanti e indietro. Trovane uno che ti piace, evidenzialo e premi il pulsante A. Diciamo che hai scelto “andare a”, per cui adesso l’esempio dice “Ordina a Ratpouch di andare a...”. Adesso il menu si è cambiato in una lista di posti. Che te ne pare della Cloaca? Bene, evidenziala e fai clic coi pulsante A. “Ordina a Ratpouch andare alla Cloaca e...” ecco che torna il menu dei verbi. Evidenzia “prendere”. Apparirà un menu di cose prendibili... scegli acque di scolo. Riappare il menu dei verbi... scegli bere. Apparirà un menu di oggetti bevibili... scegli acque di scolo. Poi scegli “ritorno”. Il tuo ordine adesso dice “Ordina a Ratpouch di andare alla Cloaca, di prendere le acque di scolo di bere le acque di scolo e poi di tornare”. Se vuoi che io esegua l’ordine evidenzia la parola FINITO, fai clic col pulsante A e io andrò di corsa ad eseguire il tuo ordine.

Bada bene, bere acque di scolo non è una bella cosa da ordinare alla gente, nemmeno a me, per cui magari vorrai tornare sui tuoi passi e cambiare l’ordine. E per mia fortuna puoi farlo. Ogni volta che fai clic col pulsante B, un ordine viene rimosso dalla frase partendo dall'ultimo che hai dato. Speriamo che tu rimuova il pezzo che dice “di prendere le acque di scolo e di bere le acque di scolo”. Adesso l’ordine dirà “Ordina a Ratpouch di andare alla Cloaca e di tornare”. Se fai clic su FINITO, andrò di corsa. Se vuoi, mi puoi seguire, ma sarebbe inutile perché andrò a fare esattamente quello che mi è stato ordinato... (Per di più, andare alla Cloaca a fare assolutamente niente e poi tornare è inutile quanto un’uniforme da lavoro).



The Lure of the Temptress

UN USO PIÙ SENSATO DEL COMANDO ORDINA

Questo è qualcosa che dovrai scoprire da te, ma puoi ottenere alcuni effetti molto sofisticati nell'uso del comando ORDINA, oltre a risparmiarti del tempo - facendoti fare le cose da qualcuno come me. Alle volte dovrai usare il comando ORDINA, per esempio quando Diermot non è in grado di eseguire egli stesso un'azione. Altre volte, il comando ORDINA è necessario perché, anche se Diermot è in grado di fare qualcosa, egli in realtà dovrebbe essere altrove a fare altre cose.

DARE E PRENDERE

Se fai clic col pulsante A su DARE nel MENU PARLA, si presume che tu voglia dare qualcosa al personaggio che hai selezionato, e quindi apparirà un menu contenente il tuo inventario. Scorilo (se occorre scorrerlo) ed evidenzia l'oggetto di cui ti vuoi disfare facendo clic ancora col pulsante A. Se la persona a cui vuoi dare l'oggetto lo vuole, lo prenderà. Altrimenti non lo prenderà.

Lo stesso si applica nel prendere oggetti da un persona. Una volta selezionato un personaggio, evidenzia CHIEDI sul MENU PARLA ed apparirà un menu di cose che hai visto o di cui hai sentito parlare. Fai clic sull'oggetto richiesto con il pulsante A e se la persona a cui hai chiesto (a) possiede l'oggetto e (b) te lo vuole dare, te lo darà. Altrimenti non te lo darà.



The Lure of the Temptress

LOTTA MORTALE

Non è che pensavi di cavartela senza combattere in Lure of the Temptress, eh? In una terra in cui sei circondato di mefitici Skorl? Beh, se è così ti sbagli. Se hai dimenticato per un po' di salvare il gioco, sarà bene leggere attentamente la prossima sezione.



Non appena accedi ad una situazione di combattimento, il sistema del puntatore cambia. Il puntatore adesso appare come una “freccia di avanzata”, una “freccia di ritirata” o come una “icona ascia”... Dipende dalla posizione del mouse. Diamogli un'occhiata.

FRECCIA AVANZATA: Se il puntatore si trova davanti al corpo di Diermot, ottieni la freccia di avanzata. Questa funziona sempre allo stesso modo, in quanto occorre premere il pulsante A per far muovere Diermot. Qui egli avanza.

FRECCIA RITIRATA: È ovviamente l'esatto opposto della freccia di avanzata. Se il puntatore si trova dietro Diermot e si preme il pulsante A, egli si ritirerà.

L'ICONA ASCIA: Questa è più complicata, poiché l'icona ascia appare in tre posti diversi, a seconda della posizione del puntatore. Per ottenere l'icona ascia, il puntatore deve trovarsi sul corpo di Diermot (o molto vicino). Se il puntatore si trova vicino alla testa di Diermot, l'icona ascia si presenterà in posizione alta.



The Lure of the Temptress

Se il puntatore si trova al livello della cintola di Diernot, l'icona ascia si presenterà in posizione centrale, mentre se trascini il mouse verso i piedi di Diernot, l'icona ascia si presenterà in una posizione bassa. Queste sono le tre diverse posizioni di attacco - e stranamente ci sono anche le posizioni di difesa. Che Diernot attacchi o cerchi di parare, dipende tutto da quale pulsante si preme, e il pulsante che si preme dipende interamente dal lato su cui viene attaccato Diernot. Dato che questo è di importanza capitale, l'ho scritto a lettere maiuscole...

IL PULSANTE DI ATTACCO È QUELLO PIÙ VICINO AL NEMICO

IL PULSANTE DI PARATA È QUELLO PIÙ LONTANO DAL NEMICO

Ecco qua - tre movimenti di attacco, tre movimenti di difesa, un movimento di avanzata ed un movimento di ritirata, tutto controllato con il mouse. Lummocks! Chi ha bisogno del joystick?

DUE ALTRE ICONE PUNTATORE

Ogni tanto, durante il gioco, il puntatore diventa una forma strana che ti farà pensare: "Oh no, perché fa così? Cosa ho sbagliato???" Ma non ti preoccupare, non hai sbagliato proprio niente...



Se il puntatore cambia in una mini immagine di una cinepresa, serve solo a dirti che è iniziata una sequenza grafica, come una porta che si apre.



The Lure of the Temptress

Subito dopo che hai PUNTATO, FATTO CLIC e ordinato a Diermot di andare “da qualche parte”, il puntatore si cambia in un orologio. Questo significa che il computer sta “pensando” al percorso che Diermot può realisticamente prendere.



SESTA PARTE - SALVARE E CARICARE IL GIOCO

In questa procedura vi sono delle differenze, a seconda della versione che stai eseguendo. Pertanto, gli utenti Amiga ed ST possono saltare il prossimo pezzo, che non li riguarda.

UTENTI MS DOS

A meno che tu non stia eseguendo da disco rigido, ti occorrerà un dischetto vergine FORMATTATO. Inserisci questo dischetto nell'unità e muovi il puntatore in cima allo schermo. Apparirà una barra di menu. Punta su FILE, tieni premuto il pulsante A ed apparirà un menu contenente SALVA GIOCO e RIPRISTINA GIOCO. Se vuoi salvare la tua posizione, punta su SALVA GIOCO, rilascia il pulsante e poi digita un nome di file (sta a te come chiamarlo). Fai clic col pulsante A e la tua posizione verrà salvata. La procedura per ripristinare un gioco è simile. Inserisci il dischetto con i giochi salvati e fai clic su CARICA GIOCO sul menu FILE. Evidenzia la posizione salvata richiesta (perché non passerà molto prima che ve ne sia più di una) e premi INVIO. Questa si caricherà automaticamente e potrai riprendere da dove avevi lasciato.



The Lure of the Temptress

UTENTI AMIGA ED ST

Per prima cosa dovrai creare un dischetto dati. Inserisci un dischetto vergine nell'unità disco (Unità 0 sull'Amiga o Unità A sull'ST/E) e muovi il puntatore in cima allo schermo. Apparirà la barra dei menu. Punta su FILE, tieni premuto il pulsante A e seleziona FORMATTA DISCHETTO poi rilascia il pulsante. Vedrai un messaggio che ti ricorda che stai per formattare. Premi il pulsante A per creare un dischetto dati. Se vuoi salvare la tua posizione, punta su SALVA GIOCO, rilascia il pulsante e poi seleziona una delle 9 posizioni di salvataggio sul dischetto dati. Quando una posizione è vuota, il nome della posizione appare in lettere minuscole, quando è utilizzata si cambia in lettere maiuscole. Per RIPRISTINARE un gioco, segui la stessa procedura, selezionando la posizione salvata richiesta sulla lista delle posizioni.

VELOCITÀ DEL TESTO

Quasi mi dimenticavo, se vuoi cambiare la velocità con cui il testo viene presentato sullo schermo, basta selezionare il menu AIUTO in alto sullo schermo. Sono disponibili due opzioni: testo lento e testo veloce.



SETTIMA PARTE - RIFERIMENTO AVVIO RAPIDO

Ti rendo la vita facile, io, davvero. Se non ti va di imparare l'intero manuale, ma ti serve sempre una qualche guida, ecco qui ancora una volta i punti principali. Quando tratti con i menù, la regola generale da seguire è che il pulsante SINISTRO agisce come selettore, mentre il pulsante DESTRO agisce come deselettore. In altre parole, per far avanzare un menu, fai clic col pulsante sinistro, e per tornare al punto precedente in una catena di menu, fai clic col pulsante destro. Quando il puntatore è una freccetta bianca, i pulsanti del mouse agiscono come segue:

SINISTRO: CAMMINA verso il punto selezionato.

DESTRO: BEVI, ESAMINA, OSSERVA, e lista lo STATO (inventario).

Quando il puntatore è un mirino:

SINISTRO: ESAMINA l'oggetto o il personaggio.

DESTRO: interagisce con un oggetto - PRENDI, TIRA, ecc.
interagisce con un personaggio - PARLA A, DARE,
ORDINA, ecc.



The Lure of the Temptress

OTTAVA PARTE - COSA DEVO FARE?

Beh, questo sarebbe come dirti tutto, nevvvero, e rovinerebbe la festa, no? In fin dei conti questa è un'avventura, e un'avventura non sarebbe tale se sapessi esattamente come va a finire fin dall'inizio - ma questo non mi impedisce di darti alcuni suggerimenti. Se ti ritieni un avventuriero incallito e pensi di non aver bisogno di aiuto, allora salta pure questa sezione. Se pensi di aver bisogno di qualche suggerimento, non farlo. Se hai già iniziato a giocare e sei rimasto incagliato sul serio, e sei tornato qui per vedere esattamente cos'è che hai sbagliato, allora ti dico che per prima cosa non avresti dovuto precipitarti a giocare, non è vero?



The Lure of the Temptress

Suggerimenti

Parla: Parla con tutti. Alle volte potranno essere noiosi come ogni tanto sono noiose anche le persone nella vita reale, ma potrebbero anche avere importanti informazioni da dare. C'è un solo modo per saperlo ed è quello di parlare. (Ma stai attento a quello che dici...vedi **Nemici**).

Osserva: Alcuni oggetti sono talmente ovvi che potresti scorgerli dall'altra parte di un campo... ma alcuni non lo sono e non puoi. "Ci deve essere questo e quello qui, ci deve essere", potrai pensare, e magari hai ragione tu. Cerca con attenzione.

Sbircia: Alle volte puoi sbirciare da un posto all'altro. Una fessura nel muro, una finestra, una piccola apertura - possono aiutare moltissimo Diermot a sapere che succede in altre parti del gioco senza doverci per forza andare: (a) è stupefacente ciò che certa gente dice alle tue spalle, (b) magari vuoi accertarti che una data persona sia (o non sia) nella stanza prima di fare qualcosa, e (c) se hai visto un oggetto, qualcosa, questo verra aggiunto all'inventario dei nomi - puoi chiedere a qualcuno di quel posto, anche se non ci hai mai messo piede.

Corrompi: Se hai i soldi, alle volte puoi estrarre una informazione vitale facendo il "generoso" proprio prima di chiedere qualcosa a qualcuno. Ma stai attento a non essere troppo generoso col tuo malloppo, o ti troverai a non averne più con cui essere generoso.

Aiuto: Non essere troppo orgoglioso per chiedere aiuto. Se pensi di non poter fare qualcosa da solo, puoi magari convincere qualcuno a darti una mano, oppure, dio ce ne scampi, perfino a farlo al tuo posto.



The Lure of the Temptress

***Nemici:** Tu sei in una situazione dove hai bisogno di nemici quanto di una visita dell'esattore delle tasse. Se stai parlando con qualcuno e in qualche modo gli dai fastidio, potrebbe non finire lì - magari questi incontrano qualcun altro e riportano l'accaduto: "Quel Diermot" potrebbero dire, "C'è qualcosa di losco in lui, a mio parere". Roba di questo genere. Mormorii e pettegolezzi si spargono come il fuoco, in un villaggio come Turnvale, e tu non te ne accorgerai fino a che non sarà troppo tardi.*

***Esamina:** Hai un oggetto e non sai che farci. Per cui esaminalo. La dettagliata descrizione che ti è stata data potrebbe smuovere i centri logici del tuo cervello fino a farti dire "Ma certo, che stupido, magari lo potrei usare per..." e così avresti risolto il mistero. E non dimenticare che tutto può essere esaminato, e non intendo solo gli oggetti che porti.*

NONA PARTE - E INFINE...

Beh, questo è quanto, e spero di averti dato sufficienti informazioni su quello che bisogna fare in Lure of the Temptress, senza per questo averti detto tropo sul gioco stesso. . E va bene, avrei potuto darti un breve profilo su come si sviluppa la vicenda. Ti avrei potuto dare qualche mappa e delle carte, e potrei anche averti dato una lista completa con le informazioni su tutti i personaggi che incontrerai nei tuoi viaggi. Ma ho deciso di non farlo. Sarebbe stato come rivelarti la trama di un film proprio prima di entrare al cinema, e non mi avresti certo ringraziato, no? Divertiti.



The Lure of the Temptress

SU REVOLUTION SOFTWARE (È DAVVERO LA FINE!)

Revolution Software è stata fondata nel 1990 dopo che Charles Cecil incontrò David Sykes in una discoteca di Sunderland ed entrambi si trovarono con Tony Warriner sulla strada di casa. David era stato coinvolto in un piccolo tafferuglio al bar ed era seduto di fuori sotto la pioggia asciugandosi il sangue dal naso, quando Charles si avvicinò e disse che gli sembrava di riconoscerlo. Ben presto si erano accorti che entrambi avevano frequentato la stessa sala giochi quando abitavano a Norfolk, e che tutti e due erano riusciti a piazzarsi tra i top ten nella cabina di Operation Wolf. Più importante ancora, l'avevano fatto nello stesso giorno e più o meno alla stessa ora, un affollato sabato pomeriggio di maggio. Era proprio una di quelle cose strane. Mentre Charles e David stavano prendendo l'autobus per andare a casa, qualcuno salì dietro di loro, pagò il biglietto e si mise a sedere accanto a loro. Si presentò come Tony Warriner. Era stato ad un concerto di Kylie Minogue ed era tutto eccitato e risplendente in una felpa di Kylie. I tre si erano messi a parlare e la conversazione presto rivelò la stupefacente coincidenza che anche David, era stato tra i top ten di Operation Wolf. Stessa città, stessa sala, stesso giorno. Perfino nello stesso pomeriggio.

Era solo una coincidenza? O era il karma? Chi può dirlo, ma il destino aveva dato un colpo basso ed accadde l'inevitabile. Come dicevamo, Revolution Software era nata.



The Lure of the Temptress

IL TEAM DI LURE OF THE TEMPTRESS

Charles Cecil: Come Direttore, Charles ha dovuto impadronirsi dell'arte delle "impossibilmente lunghe colazioni di lavoro" e c'è riuscito - il record attuale è di nove ore. Negli intervalli tra i pranzi, organizza cose e si fa venire le idee.

Tony Warriner: Tony scrive videogiochi da quando aveva i calzoncini corti ed oggi comunica solo in esadecimali. Se pensi che Lure of the Temptress sia fatto piuttosto bene, ringrazia Tony - lui è proprio bravo.

David Sykes: David nella vita faceva programmi per i sistemi delle torri di controllo, ma poi decise che era un lavoraccio. Adesso vive autoesiliato in Kingston-upon-Hull, la "Porta per l'Europa".

Dave Cummins: Dave è stato nel settore dei videogiochi fin da quando è stato inventato il pallottoliere, e sa fiutare un gioco fasullo fin su Marte. Ringrazia la tua buona stella, quindi, che Dave sia stato incaricato del design di Temptress.

Noirin Carmody: Che dire di Noirin? Beh, è una incallita donna d'affari che non sopporta fesserie da nessuno ed è un demone al telefono.

Adam Tween: Adam è uno dei due artisti interni che ha portato Turnvale sullo schermo. È nato a Newcastle, probabilmente con un mouse già tra le mani.



The Lure of the Temptress

Stephen Oades: L'altra metà del reparto artisti. Stephen è il responsabile, beh, dell'altra metà del lavoro artistico. Anche lui usa un mouse difettoso, come puoi vedere dai risultati.

Paul Docherty: Che ne sarebbe della scena senza gli ometti che vi si aggirano? Paul ha prodotto quasi tutti gli sprite grafici del gioco.

Richard Joseph: Richard è l'uomo “musica ed effetti sonori” , che ha fornito i motivi e gli effetti per diversi tra i migliori videogiochi. Ha composto lui la musica originale di Temptress.

...E IL FUTURO?

Il team sta lavorando duramente, espandendo il sistema del Teatro Virtuale e scrivendo il secondo gioco, per il quale si sono uniti a Dave Gibbons. Dave è già conosciuto per essere il co-autore ed artista della graphic novel Watchmen (tra gli altri). Ho detto tutto!



The Lure of the Temptress

APPENDICE

COMANDI MS DOS - EQUIVALENTI DA TASTIERA

Movimento cursore (lento)	tasti freccia
Movimento cursore (veloce)	SHIFT + tasti freccia
Vai a, Guarda a, deseleziona menu	BARRA spaziatrice
Apri menu, Seleziona opzioni	INVIO

COMBATTIMENTO

Va a sinistra, va a destra tasti freccia sinistra e destra

Attacca	Alto	7
----------------	-------------	---

Medio	4
--------------	---

Basso	1
--------------	---

Difendi	Alto	9
----------------	-------------	---

Medio	6
--------------	---

Basso	3
--------------	---





© 1992 Virgin Games Ltd. e Revolution Software Ltd.

© 1992 Virgin Games Ltd. Tutti i diritti riservati.

Virgin Games Ltd. 338a Ladbroke Grove, London, W10 5AH

Virtual Theatre è un marchio registrato da Virgin Games