

LURE OF THE *Temptress*



English and Italian Instruction Manual



the
MANUAL

The Lure of the Temptress

CONTENTS

CREDITS	3
MINIMUM SYSTEM REQUIREMENTS	4
LOADING	5
COPY PROTECTION	6
PART ONE - ABOUT THIS MANUAL	7
PART TWO - SO WHAT'S THIS "VIRTUAL THEATRE" ALL ABOUT? ...	9
PART THREE - WHO ON EARTH AM I?	13
PART FOUR - WHERE ON EARTH AM I?	15
PART FIVE - THE CONTROLS	16
THE MOUSE	16
POINT AND CLICK	16
HOW TO CONTROL DIERMOT	16
MOVEMENT	17
DRINK, EXAMINE, LOOK or STATUS	18
LOOK AT... (AN OBJECT OR A CHARACTER)	19
MANIPULATING OBJECTS	19
LOOKING THROUGH WINDOWS	20
TALKING TO PEOPLE	20
ISSUING COMMANDS	22

The Lure of the Temptress

GIVING AND TAKING	24
MORTAL COMBAT	25
PART SIX - SAVING AND LOADING YOUR GAME	27
PART SEVEN - QUICK START REFERENCE	29
PART EIGHT - WHAT AM I MEANT TO DO?	30
PART NINE - AND FINALLY... ..	32
ABOUT REVOLUTION SOFTWARE (REALLY FINALLY!)	33
APPENDIX	36

CREDITS

System design and programming	Tony Warriner, David Sykes
Game author	Dave Cummins
Graphic art	Adam Tween, Stephen Oades, Dokk
Music and sound effects	Richard Josephs
Production	Dan Marchant
Direction	Charles Cecil
Testing	Paul Coppins
Manual design	Definition
Special thanks to	Sean Brennan, Bob, Noirin

MINIMUM SYSTEM REQUIREMENTS

MS DOS: PC, XT, AT.

640K RAM.

16 colour VGA/EGA/MCGA.

Mouse control recommended*.

Supports AdLib™, Soundblaster™, Roland™ and internal speaker.

Hard drive recommended.

*for keyboard controls see appendix.

ATARI ST: ST, STE compatible.

1 meg memory required.

AMIGA: A500, A1000, A2000 compatible.

1 meg memory required.



LOADING

MS DOS: It is recommended that you install the game on your hard drive by inserting the game disk and typing INSTALL (return). If you are playing from floppy disks insert the game disk and type LURE.

AMIGA/ST: Turn your computer off, insert boot disk, and turn the computer on. Lure of the Temptress will load automatically.



COPY PROTECTION

Nobody likes copy protection – and that includes us – but it's a necessary evil because of all the software piracy that goes on. We've tried to make our copy protection as quick and as painless as possible though, so just follow these simple instructions and it'll be over before you know it.

- (1) After the introductory sequence, a picture of two of the characters from Lure Of The Temptress will pop onto your screen.
- (2) Flick through this manual and study the boxed characters at the foot of every page. When you find the characters in the manual that match those on your screen, simply type in the two page numbers that they appear on and if you're correct the game will start... You've 'won'. - Remember if the page number is lower than 10 you should type a zero first.
- (3) If either of the page numbers that you enter are incorrect, you still have two more goes. However, if you're wrong three times in a row, access to the game will be denied and you will have to re-boot... Game over, player one!



The Lure of the Temptress

PART ONE - ABOUT THIS MANUAL



Hello! My name's Ratpouch, the real star of the game, and at the beginning of Lure Of The Temptress I'm very near to where you're pacing around in your cell. Honest! I'm that close that I'm within spitting distance – which is pretty apt because I'm the sort of person what often gets spat at, especially since the Skorl have come to town. They don't care too much for my jokes, see, and as a result I've found myself in a spot of bother. The spitting I could take, but being stretched on one of these rack contractions isn't a bucket of laughs. Still, I don't want to burden you with my troubles – though if you could somehow rescue me I'd be paternally grateful. I'd better explain what's going on, and where you come in, or I'll be stuck here forever...

This smallish booklet contains more than its size would suggest (like me!), and arms you with all you need to know about your journey into the



The Lure of the Temptress

wonderful world of Lure Of The Temptress. Still, what do you care, eh? Go ahead and don't read it at all – that's what most people do with manuals, isn't it, they don't bother reading them. So why be different? As far as you're concerned you can work out how to play Lure Of The Temptress on your own, and the last thing you need is some peasant talking you through your first moves. Off you trot then. Go it alone. See if I care. Just don't forget that your mouse has more than one button.

ER, I HAVEN'T GONE ACTUALLY

Lummocks! So you do read manuals. Good. Then prepare yourself for an adventure unlike any you've experienced before. Prepare to enter the village of Turnvale. Prepare yourself for the experience known as Virtual Theatre.



PART TWO

SO WHAT'S THIS "VIRTUAL THEATRE" ALL ABOUT?

It's a very good question, and it's one which hasn't been answered before, because Lure Of The Temptress is the first Virtual Theatre game ever in the entire history of the whole solar system.

Imagine for a moment that you're involved in a real life scenario – you're standing in a room which looks out, through a window, onto a village courtyard. Yes? A village courtyard with cobblestones. And let's say that there are three people in this cobbled courtyard; Tom, Dick and Harry. If you were to look out of your window you might notice that Tom and Dick were having a conversation – about the weather or something. You might also notice that Harry, who is obviously not interested in talking about the predicted rainfall levels for the next day, is sauntering towards the building which contains you. Sure enough, he disappears from the courtyard and 'click!', the door to your right opens. In walks Harry, into your room. Let's say Harry wants to talk to you, so you turn towards him and talk – as one would. Once your conversation with Harry is over he turns away from you, walks back through the door (closing it behind him) and, you presume, has strolled back into the courtyard. So you look out through the window again to check. Is he there? Nope. No sign of him. The courtyard is Harry-less. Tom and Dick are there, talking about strip farming now, but Harry is nowhere to be seen. So where is he?



The Lure of the Temptress

SO WHAT'S THIS GOT TO DO WITH VIRTUAL THEATRE?

It's that the real-life scenario you've just read could easily happen in Lure Of The Temptress, so I'll ask the same question based on this fact. Where would Harry be now if he was in the world of Virtual Theatre?

Give up?

Well, if the Lure Of The Temptress system was called Totally Imaginary Theatre, you could probably come to terms with the fact that Harry had just sort of 'disappeared'. Other adventure games are like that, after all. However, this is Virtual Theatre I'm talking about, not just another adventure game – and as you've probably guessed from the word 'virtual', things are just a bit more realistic. People don't simply disappear, and if Harry isn't in the courtyard then one of two things must have happened... he's either (a) waiting on the other side of the closed door, or (b) he's taken another exit from the building – an exit which leads away from the courtyard and which can't be seen from the window.



The Lure of the Temptress

I BET HE'S WAITING OUTSIDE THE DOOR!

So you open the door to find out. Except you can't. Harry has obviously locked the door after him. Typical. Still, let's not get bogged down in this introductory scenario with things like as 'how to open a locked door' because, well, it's beside the point. Let's just assume that you check your pockets, find a spare key and can open the door in order to find out what happened to Harry. So, is he there, outside the door? No. But just as you expected there's another exit which bypasses the courtyard, so you set off in hot pursuit. You find yourself in an alleyway. It's empty. Then another alleyway. Empty. Then you find yourself by a pub. Has Harry gone inside? Or has he taken another road and gone somewhere totally different altogether? You'll never catch up now, so into the pub you go (after opening the door, of course) and there is Harry, talking to the bartender and ordering fifteen snakebites. Harry stares at you angrily. Suddenly you feel like discussing the weather, so you decide to retrace your steps and find Tom and Dick again, back at the cobbled courtyard. But they're not there. The rascals. Back into the room you started from to look out of the window then, just in case you can still see them through the glass. Nope, they're definitely not there, not even through the window. What did you expect though? This is Virtual Theatre, it's like life. You can't see something if it isn't there anymore.



The Lure of the Temptress

OKAY, OKAY, I GET THE IDEA

Yes, sorry to labour the point, but Lure Of The Temptress really is like life. That's the whole idea, and it's the reason for using the word 'virtual'. All the characters involved in the story (and there are heaps of them as you'll find out) lead little lives of their own. They walk here, they walk there, they do this, they do that and they talk to the other characters, exchanging information and gossip... and you, of course, can join in too. But why else would you be here? You'll no doubt be itching to join in right this second come to think of it, but first it's a good idea for you to know who you are, where you are, what to do and how to do it. The next sections deal with all these questions in turn, so let's get moving...



PART THREE - WHO ON EARTH AM I?

You are Diernmot, an unwilling hero who'd prefer a quiet life, and are, to all intents and purposes, a good man. Your recent history is covered in the Lure Of The Temptress introductory sequence, but if you prefer to read about your character on paper rather than on-screen then here it is...

After decades of unrest the King has united the warring factions in his kingdom and all his lands are at peace. Well, nearly all of them, because there's still one slightly dodgy area left – a remote region around a town called Turnvale. A revolt has recently taken place in Turnvale, a revolt orchestrated by an apprentice sorcereress called Selena. That's all that's known.

"I'm not going to take this one lying down," says the King, after receiving the news of the revolt from a bedraggled messenger, and so he calls together his finest horsemen, tells them of the revolt, and heads off (with you in tow) to Turnvale.

As night turns to dawn and the riders draw near to Turnvale, the mists rise to reveal not, as expected, a pathetic resistance force made up of peasants with pitchforks, but an army of grotesque creatures, the like of which have never been seen before. They are, as it happens, hellish mercenary monsters

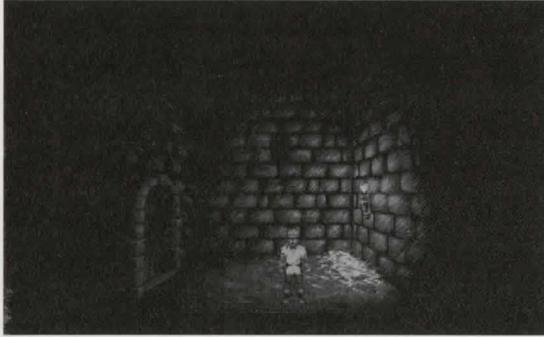


The Lure of the Temptress

known as the Skorl – and they're all armed to the teeth. The battle which ensues is less of a battle and more of a massacre in which the horsemen are slaughtered and the King is killed. You, however, aren't even hurt – well, not much, anyway – you fall off your horse and bang your head rather heavily on the ground. Everything goes squiffy. It's almost like going to sleep, but a bit more painful, and with less in the way of choice involved. Your lights, as they say, are out.



PART FOUR - WHERE ON EARTH AM I?



So now the game begins. You're somewhere in the region of Turnvale. Or so you suppose – after all, you've been unconscious for Gethryn knows how long – you could be anywhere. You're in a dingy cell, though, that's for sure. There's a locked door to the left, bars in the window high in the wall ahead, a flickering torch on the wall to the right and a rather smelly bed made of damp straw beneath it. This is your new 'home', and every so often a guard looks inside to make sure you're still in residence. He's a Skorl guard, and he's not very friendly – as you discover when you try to chat with him. Maybe it would be an idea to try and escape. But surely that wouldn't be possible. Hey... is that a small crack in the wall to the right?



The Lure of the Temptress

PART FIVE - THE CONTROLS

THE MOUSE

Lure Of The Temptress is entirely mouse controlled. On a mouse with three buttons, the middle one is as much use as a beetroot, so forget it exists and consecrate solely on the left and right buttons. On a mouse with two buttons, well, they both do something, so don't ignore either one of them. If you're playing the MS DOS version and you haven't got a mouse you're probably thinking of rushing back to the shop in disgust, but don't worry! The keyboard equivalents of the mouse controls are listed in the appendix at the back of this manual.

POINT AND CLICK

Pointing and clicking is easy-peasy and you probably know already what it means. You POINT the on-screen pointer to the part of the screen you want to interact with, and then you CLICK one of the buttons, be it the left button or the right button. From here on, and for no particular reason whatsoever, I'll be calling the left button BUTTON A and the right button BUTTON B.

HOW TO CONTROL DIERMOT

Diermot, as you'll see, can do many things; from walking to talking to fighting to... well, like I said, many things. All you need to know is that



The Lure of the Temptress

the on-screen pointer, your direct link with the Lure Of The Temptress world, changes into different shapes at different times and allows you to perform different actions. "Oh, I'm getting confused!" you cry. Fear not though, 'cos even I could understand it. Empty a small part of your brain and get ready to take the following on board...

MOVEMENT



First of all you'll be wanting to make Diermot move about in his environment, and it couldn't be easier. The mouse pointer is generally shown on-screen as a little white arrow thingy. POINT this to the exact location you wish Diermot to move to, CLICK button A, and Diermot will walk there. Don't worry if there's something in the way, he's clever enough to walk around it.

If there's an exit available from the screen you're on and you point to it, then the small white pointer will change to a LARGE white arrow. You can't miss it, it's big and indicates the direction in which you'll be travelling. Click as above, using button A, and Diermot will walk to the next screen.



DRINK, EXAMINE, LOOK or STATUS

This is a menu which you can bring up at any time during the game simply by moving your pointer anywhere on screen (as long as it isn't over a character or an object) and pressing button B. If you decide you don't want



The Lure of the Temptress

this menu after all, then click button B, and the menu will disappear. If you haven't made a mistake, and do wish to use this menu then highlight the option you require and click button A. Here's a brief description of the four options.

DRINK: This allows Diermot to drink - water, potions or whatever. When button A is clicked on 'Drink', Diermot will take a swig of whatever liquid he's carrying. If Diermot has more than one drinkable item in his inventory then scroll through them by pushing the mouse backwards or forwards - one item will be highlighted at a time. Click on the item you require (using button A again) and Diermot will swig it down.

EXAMINE: Click button A on this option and a menu will appear offering you a list of every single object that Diermot is currently carrying. (If he's carrying a lot, the list can be scrolled up and down simply by rolling the mouse backwards and forwards). Click button A again while the object you're interested in is highlighted and a description will appear.

LOOK: Selecting this (with button A) will give you a text description of Diermot's current location. It's not unknown for a location description to include a 'hint' of some sort, so I'd use this option regularly if I was you.

STATUS: Click on this with button A and you'll be given an information screen which tells you, at a glance, and without the need to scroll through



The Lure of the Temptress

a list, of all the objects Diernot is carrying about his person, including money.

One thing I ought to point out is that at the very beginning of the game, when you don't actually possess any drinkable items or any objects, only LOOK and STATUS will be available to you.

LOOK AT... (AN OBJECT OR A CHARACTER)

If you move the pointer over a character, it'll turn from a pointer into a small crosshair. The same thing will happen if you position the arrow over certain objects... you'll get the crosshair. This means you can look at whatever is highlighted, be it human, vegetable, or minimal – so click button A and Diernot will walk to, and examine, the object in question. Clicking button A again clears the text window containing the description of the object.



MANIPULATING OBJECTS

It's often the case that Diernot is able to manipulate an object as well as look at it. While the crosshair is positioned over an object, click button B. A menu should appear. Move the mouse up or down to scroll through the available commands, then press button A to select the required action. Button B, on the other hand, will cancel the menu box and return you to the main play window.



The Lure of the Temptress

LOOKING THROUGH WINDOWS

It's worth me mentioning that if you want to look through a crack or a window, you treat it as if you're manipulating an object. Once your crosshair appears click button B and you will be offered the option to "Look through the window," "Look through the crack," or whatever. Press button A to select this action or button B to cancel. By the way, you can't interact with people or objects you see in this mode – all you can do is observe, and pressing either button will just take you back to your actual location.

TALKING TO PEOPLE



Talking to the other characters in Lure Of The Temptress works in a similar way to interacting with the objects. Move the pointer over a character and the pointer will change into the crosshair sight. At the same time, in the top left hand corner of the screen, the character's name – or their description – will appear. Clicking button A will make Diermot EXAMINE the character (as I've said), but to talk to them click button B instead. A TALK menu will then appear allowing you to converse with the character, ask them for something, give them something or in some cases tell them to do something – to issue commands. When characters are engaged in conversation (whether with you, me, or each other) they'll have a small word balloon above their head so's you'll know.



The Lure of the Temptress

CONVERSING IN GENERAL

I'd better explain a little further about the actual conversing, because I hope it's something you'll be doing a lot of in Lure Of The Temptress. Having selected the character you wish to interact with, you then select TALK TO from the TALK menu I mentioned a moment ago. One of two things will happen...

(1) A conversation will unfold in front of your eyes, contained within dialogue boxes. If you've read what's been said by one character and wish to advance the conversation, then position your pointer over the name at the top of the dialogue box, and press either button. (If you do nothing at all then the conversation will advance automatically after a short period of time anyway).

(2) When talking to certain characters you may be given a choice of questions or statements – the relevant lines of text will appear at the very top of the screen. After deciding what you're going to say (and do be careful), move the pointer to the line of text you've plumped for and then click button A. You'll immediately get a response from the other party and may be given another list of questions or statements. Do the same again and again, until the conversation is terminated. If you decide you don't want to continue talking at any time then click button B – the talk option will be cancelled and you'll be back to the main play window.



The Lure of the Temptress

A CONVERSATIONAL EXAMPLE

Imagine you see a Skorl warrior wandering about and want to have a quick chat. Bring up the TALK menu (point at him and press button B), then click on TALK TO (with button A). You have started conversing with the Skorl. Let's suppose he says "I'm gonna kill you." And let's also suppose that he doesn't kill you immediately and that you're lucky enough to get three reply choices at the top of the screen – "Please don't kill me," "Go on, I was asking for it," and "You and whose army, turniphead?" Let's assume you highlight "You and whose army, turniphead?" and select it. So what happens next? Er... did you remember to save your game position? (I'll explain how later).

ISSUING COMMANDS

If you're talking to certain characters in Lure Of The Temptress, you'll notice that the TALK menu contains not just the GIVE, ASK and TALK TO commands, but also the TELL command (I briefly mentioned this earlier). By using this TELL command you can get a character to do exactly what you want. (You can command me, Ratpouch, for one – so here's how to make me do things).

Having clicked on me and selected TELL in the TALK MENU (with button A), the beginning of a sentence appears at the top of the screen. It says "Tell Ratpouch to..." But to what? Tell me to what? Okay, so you'll notice that a new menu has opened up, containin' a list of verbs which you can scroll through by moving the mouse back and forth. Find one you like the look



The Lure of the Temptress

of, highlight it and press button A. Let's say you picked 'go to', so now the example reads "Tell Ratpouch to go to..." And now the menu has changed to a list of locations. How about The Sewer Outlet? Okay, highlight it and click button A. "Tell Ratpouch to go to the Sewer Outlet and..." Back comes the verb menu. Highlight 'get'. A menu of gettable items appears... choose sewerage. The verb menu reappears... choose drink. A drinkable items menu appears... choose sewerage. Then choose 'return'. Your command now reads "Tell Ratpouch to go to the Sewer Outlet and then get sewerage and then drink sewerage and then return." If you want me to carry out the order, highlight the word FINISH, click button A, and off I'll trot, to do your bidding.

Mind you, drinking sewerage isn't a nice thing to ask anyone to do, not even me, so you might decide to step back through the commands and change them. And, luckily for me, you can. Every time you click button B, one command is removed from the sentence, starting from the last one entered. Hopefully you'd remove the chunk which says "And then get sewerage and then drink sewerage." Now the command reads "Tell Ratpouch to go to the Sewer Outlet and then return." If you click on FINISH then off I'd trot. You could follow me if you liked, but there wouldn't be much point as I really will do as I'm told... (Besides, going to the sewer Outlet, doing absolutely nothing at all and then coming back is as daft as dungarees).



The Lure of the Temptress

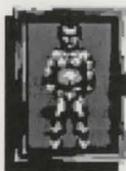
MORE SENSIBLE USE OF THE TELL COMMAND

It's something that you'll have to discover for yourself, but you can achieve some extremely sophisticated effects using the TELL command, and you can save yourself some time to boot – by getting someone like me to do things for you. Occasionally you may actually need to use the TELL command, for example when Diermot is unable to carry out an action himself. At other times the TELL command is necessary because although Diermot is capable of doing something, he really ought to be elsewhere, doing something else.

GIVING AND TAKING

If you click button A on GIVE in the TALK MENU, it will be assumed that you want to give something to the character you've selected, and a menu containing your inventory will be shown. Scroll through it (if it's necessary to scroll) and highlight the object you wish to get rid of by clicking with button A again. If the person you're trying to give the item to actually wants it, then they'll take it. If they don't, they won't.

It's the same process for taking an object from a person. Once you've selected a character, highlight ASK in the TALK MENU and then a menu of things you have either seen or heard about will appear. Click on the object you require with button A and if the person you ask (a) has the object and (b) wants to give it to you, then they will. If they don't, they won't.



The Lure of the Temptress

MORTAL COMBAT

You didn't think you'd get away with not having to fight in Lure Of The Temptress did you? In a land where you're surrounded by vicious Skorl? Well, if you did, you were wrong. If you've forgotten to save your game for a while, it'll pay dividends to have read this next section carefully.



As soon as a combat situation is entered, the pointer system will change. The pointer is now displayed as an 'advance arrow', a 'retreat arrow' or an 'axe icon'... It all depends on the positioning of the mouse. Let's do a walk through.

ADVANCE ARROW: If the pointer is in front of Diermot's body, you'll get this, the advance arrow. It still works in the same manner as the pointer insofar as you need to press button A to make Diermot move. He'll advance.

RETREAT ARROW: It's obviously the exact opposite of the advance arrow. If the pointer is behind Diermot and button A is pressed, then he will retreat.

THE AXE ICON: This is trickier, because the axe icon appears in three different places, depending on the position of the pointer. To get the axe icon at all, the pointer has to be over (or very near) Diermot's body. If the pointer is near Diermot's head you'll get the axe icon in a high position.



The Lure of the Temptress

If the pointer is at Diermot's waist level, you'll get the axe icon in a central position, while if you drag the mouse down towards Diermot's feet you'll get the axe icon in a low position. These are the three different attack positions – an' they're also the defence positions, strangely enough. Whether Diermot will attack or parry depends entirely on which button is pressed, and which button you press depends entirely on which side Diermot is being attacked from. As this is of utmost importance, I've written it in capital letters...

THE ATTACK BUTTON IS THE BUTTON NEAREST YOUR ENEMY

THE PARRY BUTTON IS THE ONE FURTHEST FROM YOUR ENEMY

So there you have it – three attack movements, three defence movements, an advance movement and a retreat movement, all controlled by the mouse. Lummocks! Who needs a joystick?

TWO OTHER POINTER ICONS

Every so often during the game the pointer will become a strange shape that will have you thinking: "Oh no, why is it doing that? What have I done wrong???" Don't worry though, you haven't done nothing wrong at all...



If the pointer changes into a tiny picture of a movie camera it's just there to tell you that a graphic sequence, such as a door being opened, has been initiated.



The Lure of the Temptress

Immediately after you have POINTED, CLICKED and instructed Diernot to move somewhere, the pointer will change into a clock. This means the computer is 'thinking' about the routes Diernot could realistically take.



PART SIX - SAVING AND LOADING YOUR GAME

There are differences in the procedure, depending on which version you're playing. So, Amiga and ST users can skip this next bit, which doesn't concern them.

MS DOS USERS

Unless you're playing from a hard disk you'll need a blank FORMATTED floppy disk. Insert this disk into the drive and move your pointer to the top of the screen. A menu bar will appear. Point to FILE, hold down button A and a menu appears, which contains SAVE GAME and RESTORE GAME. If you want to save your position, point to SAVE GAME, release the button, and then type in a file name (it's up to you what you call it). Click button A and your position will be saved. The procedure for restoring a game is similar. Insert the saved game disk and click on LOAD GAME from the FILE menu. Highlight the required saved position (because it won't be long before you have more than one) and press RETURN. It'll load in automatically and you can resume from where you left off.



The Lure of the Temptress

AMIGA AND ST USERS

First you'll need to make a data disk. Insert a blank disk into the drive (Drive 0 on the Amiga or Drive A on the ST/E) and move your pointer to the top of the screen. A menu bar will appear. Point to FILE, hold down button A and select FORMAT DISK, then release the button. You will see a message to remind you that you're about to format. Press button A to make a data disk. If you want to save your position, select SAVE GAME from the FILE menu, release the button, then select one of the 9 save slots on your data disk. When a slot is empty the name of the slot appears in lower case, and when used it will change to capitals. To RESTORE a game follow the same procedure, selecting the required saved position from the list of slots.

TEXT SPEED

I nearly forgot, if you want to change the speed at which the text is printed on screen simply select the HELP menu from the top of the screen. Two options are available: slow text and fast text.



PART SEVEN - QUICK START REFERENCE

I make it easy for you, I really do. If you couldn't be bothered to take in the whole manual, but still need a bit of guidance then here are the main points again.

When dealing with menus the general rule to follow is that the LEFT button acts as the selector while the RIGHT button acts as the deselector. In other words, to advance a menu click the left button, and to return to a previous point in a chain of menus, click the right button.

When the pointer is a small arrow the mouse buttons act as follows:

LEFT: WALK to the selected spot.

RIGHT: DRINK, EXAMINE, LOOK, and list STATUS (inventory).

When the pointer is a crosshair:

LEFT: EXAMINE object or character.

RIGHT: interact with an object - GET, PULL, etc.
interact with a character - TALK TO, GIVE, TELL, etc.



PART EIGHT - WHAT AM I MEANT TO DO?

Now, that would be telling, wouldn't it, and it would totally spoil all the fun. At the end of the day, this is an adventure, and an adventure wouldn't be an adventure if you knew exactly what was on the cards from the word go – but that doesn't stop me giving you a few hints. If you fancy yourself as a hardened adventurer and think you won't need any help, then skip this section. If you think you might need some hints, then don't. If you've already started playing, have become seriously stuck, and have come back here to find out exactly what you did wrong then you shouldn't have rushed off so quickly in the first place, should you?



The Lure of the Temptress

Hints

Talk: Talk to everyone. They may occasionally be rather boring in the same way that people in real life are occasionally rather boring, but they may also have important information to impart. There's only one way to find out, and that's to talk. (But be careful what you say... see Enemies).

Look: Some items are so obvious they could be spotted from the other side of a field... but some aren't and can't. "There's got to be a such-and-such here, there's just got to be," you may think, and you may very well be right. Search your location carefully.

Peek: You can sometimes peek from one location to another. A crack in a wall, a window, a small gap – it can help Diermot a great deal to know what's going on elsewhere in the game without actually being there: (a) it's amazing what some people will say behind your back, (b) you may want to make sure a certain person is (or isn't) in the room before you do something, and (c) if you've seen an object, it will be added to your noun inventory – you can ask someone about it even though you've never even set foot into its actual location.

Bribe: If you've got the cash then you can sometimes extract that all-important piece of information by being a bit 'liberal' with it, just before asking someone a question. Be careful though, you don't want to be too liberal with your dosh or you soon won't have any left to be liberal with.

Help: Don't be too proud to ask to ask for help. If you think you can't do something yourself, then maybe you could talk someone else into giving you a hand, or, heaven forbid, even doing it for you.



The Lure of the Temptress

Enemies: You're in a situation where you need enemies like you need a visit from the tax collectors. If you're talking to someone and annoy them in some way, it might not end there – they may meet someone else on their travels and relay the incident: "That Diermot," they could say, "There's something extremely fishy about him if you ask me." That sort of thing. Rumours and gossip can travel like wildfire in a village like Turnvale, and you'll be oblivious to it until it's too late.

Examine: You've got an object and can't work out what to do with it. So examine it. The detailed description you'll be given may just jolt your brain's logic centres to the point where they say, "But of course, how silly of me, maybe I could use this for..." and you've cracked the blighter. And never forget that everything can be examined, and I don't just mean the objects you're carrying.

PART NINE - AND FINALLY...

Well, that seems to be that, and I've hopefully given you just enough information about what needs to be done in Lure Of The Temptress without actually telling you too much about the game itself. Okay, so I could have given you a brief outline on how the storyline develops, I could have given you a few maps or charts, and I could also have given you a complete cast list containing information about all the characters you'll be meeting on your travels. But I decided not to. It would be like telling you the plot of a play just before you were about to go into the playhouse, and you wouldn't thank me for that, would you? Have fun.



The Lure of the Temptress

ABOUT REVOLUTION SOFTWARE (REALLY FINALLY!)

Revolution Software was formed in 1990 after Charles Cecil met David Sykes at a disco in Sunderland, and then they both met Tony Warriner on the way home. David had been involved in a small skirmish at the bar and was sitting outside in the rain, mopping a bloody nose, when Charles approached and said he thought he recognised him from somewhere. It soon transpired that both of them had frequented the same amusement arcade when they'd lived in Norfolk, and had both managed to get their name in the top ten list on the Operation Wolf cabinet. More importantly they'd done it on the same day and at roughly the same time, a crowded Saturday afternoon in May. It was just one of those amazing things. As Charles and David were taking a bus ride home, someone boarded the single decker, paid his fare, and sat next to them. He introduced himself as Tony Warriner. He'd been to a Kylie Minogue concert and was in jubilant spirits, resplendent in a Kylie sweatshirt. The three got talking and the conversation soon revealed the stunning fact that David, too, had got a top ten highscore on the Operation Wolf cabinet. Same town, same arcade, same day. Same afternoon, even.

Was it a coincidence? Or was it karma? Who could tell, but fate had bowled a bodyliner and the inevitable happened. As we said, Revolution Software came into being.



The Lure of the Temptress

THE LURE OF THE TEMPTRESS TEAM

Charles Cecil: Being the Managing Director, Charles has had to master the art of the ‘unfeasibly long business lunch’, and he’s succeeded – nine hours is his current record. In between lunches he organises things and has ideas.

Tony Warriner: Tony has been writing computer games since he wore short trousers, and now communicates solely in hexadecimal. If you find yourself thinking that Lure Of The Temptress is rather clever, then thank Tony – it’s because he’s rather clever.

David Sykes: David used to program aeronautical control tower systems in the real world but decided it was too much like hard work. He now lives in self-imposed exile in Kingston upon Hull, the “Gateway to Europe”.

Dave Cummins: Dave’s been in the computer games industry since the abacus was invented, and could spot a duff game from the planet Mars. Thank your lucky stars, then, that it’s Dave who’s been in charge of the design aspects of Temptress.

Noirin Carmody: What can you say about Noirin? Well, she’s a hardened businesswoman, she’ll take no nonsense from anybody, and she’s a demon on the phone.

Adam Tween: Adam is one of the two in-house artists who brought Turnvale to your screen. He was born on Newcastle, probably with a mouse already cradled in his hand.



The Lure of the Temptress

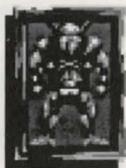
Stephen Oades: The other half of the art department, Stephen is responsible for, well, the other half of the art work. He too wields a mean mouse as you can see from the results.

Paul Docherty: What would the scenery be without the little people to wander around inside it? Paul produced most of the sprite graphics in the game.

Richard Joseph: Richard's a 'music and sound effects' man through and through, who has provided the themes and effects for many top computer games. He composed the original music for Temptress.

...AND THE FUTURE?

The team are hard at work, expanding the Virtual Theatre system and writing their second game, for which they have teamed up with Dave Gibbons. Dave is already well known as the co-writer and artist behind the Watchmen graphic novel (among others). Enough said!



APPENDIX

MS DOS CONTROLS - KEYBOARD EQUIVALENTS

Cursor movement (slow)	arrow keys
Cursor movement (fast)	SHIFT + arrow keys
Walk to, Look at, deselect menu	SPACE bar
Open menu, Select options	RETURN

COMBAT

Walk left, walk right		left and right arrow keys
Attack	High	7
	Middle	4
	Low	1
Defend	High	9
	Middle	6
	Low	3



ITALIANO

INDICE

TITOLI	X
REQUISITI MINIMI DI SISTEMA	X
CARICAMENTO	X
PROTEZIONE	X
PRIMA PARTE - IL MANUALE.....	X
SECONDA PARTE - CHE COS'E' IL "TEATRO VIRTUALE"?	X
TERZA PARTE - CHI DIAVOLO SONO?	X
QUARTA PARTE - DOVE DIAVOLO MI TROVO?.....	X
QUINTA PARTE - I COMANDI	X
IL MOUSE	X
PUNTA E CLIC	X
COME CONTROLLARE DIERMOT	X
MOVIMENTI	X
BEVI, ESAMINA, OSSERVA O STATO	X
OSSERVA... (UN OGGETTO O PERSONAGGIO)	X
MANIPOLARE OGGETTI	X
GUARDARE DALLE FINESTRE	X

The Lure of the Temptress

PARLARE ALLA GENTE	X
EMANARE ORDINI	X
DARE E PRENDERE	X
LOTTA MORTALE	X
SESTA PARTE - SALVARE E CARICARE IL GIOCO	X
SETTIMA PARTE - RIFERIMENTO AVVIO RAPIDO	X
OTTAVA PARTE - COSA DEVO FARE?	X
NONA PARTE - E INFINE	X
CIRCA REVOLUTION SOFTWARE (E' DAVVERO LA FINE!)	X
APPENDICE	X

TITOLI

Disegno sistema e programmazione	Tony Warriner, David Sykes
Autore del gioco	Dave Cummins
Grafica.	Adam Tween, Stephen Oades, Dokk
Musica ed effetti sonori	Richard Joseph
Produzione	Dan Marchant
Direzione	Charles Cecil
Collaudo	Paul Coppins
Speciali ringraziamenti a	Sean Brennan, Bob, Noirin

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 tastiera, vedi all'appendice.

ATARI ST: ST, STE compatibile.
1 mega di memoria richiesto.

AMIGA: A500, A1000, A2000 Compatibile.
1 mega di memoria richiesto.

CARICAMENTO

MS DOS: Si consiglia di installare il gioco sull'unità rigida inserendo il dischetto di gioco e digitando INSTALL (ritorno). Se 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 carica automaticamente.

PROTEZIONE

A nessuno piace la protezione - noi compresi - ma è un male necessario a causa di tutta la pirateria di software che ci circonda. Comunque, abbiamo cercato di rendere la nostra protezione la più rapida e semplice possibile, per cui segui queste semplici 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 studiatli 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 RITORNO. 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 due altri 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 po' 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 paternamente grato. Forse è meglio che ti spieghi cosa sta succedendo, e dove è che c'entri tu, altrimenti rimarrò bloccato qui per sempre...

Questo libriccino 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'E' 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 chiacchie-

rando 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. E' 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?

E QUESTO CHE C'ENTRA COL TEATRO VIRTUALE?

E' 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 termini 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.

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. E' 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 tutta un'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.

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....

TERZA PARTE - CHI DIAVOLO SONO?

Tu sei Diermot, un eroe controvolgia 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 il tuo personaggio su carta anziché sullo schermo, eccolo...

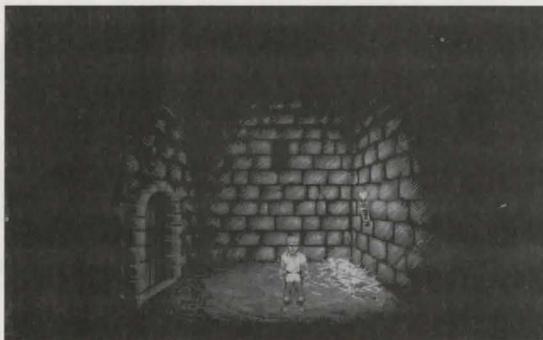
Dopo decenni di rivolte, il Re ha unificato le fazioni guerreggianti del suo regno e tutte le sue terre sono state pacificate. Beh, quasi tutte, perché c'è ancora una zona che rimane un po' instabile - una regione remota attorno ad una città chiamata Turnvale. Qui, di recente, c'è stata una rivolta orchestrata 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. E' quasi come addormentarsi, solo un po' 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 non è una fessura sulla parete di destra?

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 già pensando di dover andare di corsa a comperarne uno con rammarico, ma non disperare! Gli equivalenti tastiera dei comandi mouse sono elencati nell'appendice sul retro del manuale.

PUNTA E CLIC

Puntare e fare clic è facilissimo, e forse sai già che 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.

The Lure of the Temptress

COME CONTR/OLLARE 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 Temptress, si cambia in molte forme in momenti diversi e ti permette di eseguire varie azioni. "Oh, mi sto confondendo!" dirai. Ma non temere, poiché perfino io lo capisco. Vuota una porzioncina di cervello e tienti pronto ad imbarcare quanto segue...

MOVIMENTI



Prima di tutto, c'è da far muovere Diermot 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 Diermot, fai CLIC col pulsante A, e Diermot 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 Diermot si incamminerà verso la prossima videata.



BEVI, ESAMINA, OSSERVA O STATO (DRINK, EXAMINE, LOOK OR STATUS)

Questo è un menu che puoi chiamare 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. 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 menu, 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 Diermot di bere - acqua, pozioni o altro. Quando si fa clic col pulsante A su 'Bevi', Diermot fa un sorso con qualunque liquido sta portando. Se, nel suo inventario, Diermot dispone di più di una bevanda, scorri tra queste spingendo 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 Diermot se lo scolerà.

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

OSSERVA: Selezionando questa (col pulsante A), ottieni una descrizione testuale dell'ubicazione corrente di Diermot. 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 su questa 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 Diermot 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...ottiene 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.

GUARDARE DALLE FINESTRE

Mi sembra utile ricordare che se vuoi guardare da una fessura o da una finestra, la cosa va tratta come per manipolare gli oggetti. Quando appare il mirino, fai clic col pulsante B e ti verrà data l'opzione di "Guarda dalla finestra" (look from window), "Guarda dalla fessura" (look from crack), o altro. Premi il pulsante A per selezionare questa azione, oppure il pulsante B per cancellare. A proposito, non è possibile interagire con persone od

The Lure of the Temptress

oggetti che vedi in questa modalità - tutto quello che puoi fare è osservare, e 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 personaggio ed esso si cambierà in un mirino. Allo stesso 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 (TALK) 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.



CONVERSARE IN GENERALE

Sarà bene che spieghi un po' 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 (TALK TO) sul menu PARLA che ho citato prima. Accadrà una delle 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.

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).

EMANARE 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, (GIVE, ASK, TALK TO) ma anche il comando ORDINA (TELL) (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 MENU 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 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 col pulsante A. "Ordina a Ratpouch di 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 (FINISH), 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 lo puoi fare. Ogni volta che fai clic col pulsante B, un ordine viene rimosso dalla frase, a partire 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 poi di tornare". Se qui 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 sciocco quanto un paio di mutande).

UN USO PIU' 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 (GIVING AND TAKING)

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. Scorri (se occorre scorrelo) 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.

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: E' 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. Se il puntatore si trova al livello della cintola di Diermot, l'icona ascia si presenterà in posizione centrale, mentre se trascini il mouse verso i piedi di Diermot, 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 Diermot attacchi o

The Lure of the Temptress

cerchi di parare, dipende tutto da quale pulsante si preme, e il pulsante che si preme dipende interamente dal lato su cui viene attaccato Diermot. Dato che questo è di importanza capitale, l'ho scritto a lettere maiuscole...

IL PULSANTE DI ATTACCO E' QUELLO PIU' VICINO AL NEMICO

IL PULSANTE DI PARATA E' QUELLO PIU' 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 di 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 si cambia in una mini immagine di una cinepresa, serve solo a dirti che è stata iniziata una sequenza grafica, come una porta che si apre.



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 con 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 SAVE GAME (SALVA GIOCO) e RESTORE GAME (RIPRISTINA GIOCO). Se vuoi salvare la tua posizione, punta su SAVE GAME, 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 LOAD GAME (CARICA GIOCO) sul menu FILE. Evidenzia la posizione salvata richiesta (perché non passerà molto prima che ve ne sia più di una) e premi RITORNO. Questa si caricherà automaticamente e potrai riprendere da dove avevi lasciato.

UTENTI AMIGA ED ST

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

VELOCITA' DEL TESTO

Quasi mi dimenticavo, se vuoi cambiare la velocità con cui il testo viene presentato sullo schermo, basta selezionare il menu HELP (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 menu, 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 l'oggetto - PRENDI, TIRA, ecc.

interagisce con il personaggio

- PARLA A, DARE, ORDINA, ecc.

OTTAVA PARTE - COSA DEVO FARE?

Beh, questo sarebbe come dirti tutto, nevrero, 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 dal 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?

Hints

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

Osserva: *Alcuni oggetti sono talmente ovvi che potresti scoprirli 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.*

Sbirchia: *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,*

The Lure of the Temptress

questo verrà aggiunto all'inventario dei nomi - puoi chiedere a qualcuno di questo, anche se non hai mai messo piede nella sua località.

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, dioneguardi, perfino a fartelo.

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 è 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 troppo 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.

CIRCA REVOLUTION SOFTWARE (E' DAVVERO LA FINE!)

Revolution Software è stata formata 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 in 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.

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 esadecimale. Se pensi che Lure Of The Temptress sia piuttosto fatto bene, ringrazia Tony - lui è piuttosto 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 alla distanza di Marte. Ringrazia la tua buona stella, quindi, che sia Dave incaricato del disegno 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. E' nato a Newcastle, probabilmente con un mouse già tra le mani.

Stephen Oades: L'altra metà del reparto artisti. Stephen è il responsabile, beh, dell'altra metà del lavoro artistico. Anche lui agita un mouse cattivo, 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 parecchi videogiochi. Egli ha composto la musica originale di Temptress.

...E IL FUTURO?

Il team sta lavorando duramente, espandendo il sistema di 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 del romanzo grafico Watchmen (tra gli altri). Ho detto tutto!

APPENDICE

COMANDI MS DOS - EQUIVALENTI TASTIERA

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

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. and Revolution Software Ltd.

© 1992 Virgin Games Ltd. All rights reserved.

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

Virtual Theatre is a trademark of Virgin Games