

LURE OF THE *Temptress*



El Manual

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| CRÉDITOS | 3 |
| REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE SISTEMA | 4 |
| CARGAR | 5 |
| PROTECCIÓN CONTRA LAS COPIAS | 6 |
| PARTE UNA - ACERCA DE ESTE MANUAL | 7 |
| PARTE DOS - ¿Y DE QUÉ VA ESTO DEL "TEATRO VIRTUAL"? | 9 |
| PARTE TRES - ¿QUIÉN DEMONIOS SOY YO? | 12 |
| PARTE CUATRO - ¿DÓNDE DEMONIOS ESTOY? | 13 |
| PARTE CINCO - LOS CONTROLES | 14 |
| EL RATÓN | 14 |
| SEÑALAR Y PULSAR | 14 |
| CÓMO CONTROLAR A DIERMOT | 14 |
| MOVIMIENTO | 15 |
| BEBER, EXAMINAR, MIRAR o ESTADO | 15 |
| MIRAR A... (UN OBJETO O UN PERSONAJE) | 16 |
| MANIPULAR OBJETOS | 16 |
| MIRAR A TRAVÉS DE VENTANAS | 17 |
| HABLAR CON GENTE | 17 |
| DAR ÓRDENES | 18 |
| DAR Y TOMAR | 19 |
| COMBATE MORTAL | 20 |
| PARTE SEIS - GUARDAR Y CARGAR TU PARTIDA | 22 |
| PARTE SIETE - REFERENCIA DE COMIENZO RÁPIDO | 24 |
| PARTE OCHO - ¿QUÉ SE SUPONE QUE TENGO QUE HACER? | 25 |
| PARTE NUEVE - Y FINALMENTE... .. | 27 |
| SOBRE REVOLUTION SOFTWARE (¡DE VERDAD ES EL FINAL!) | 27 |
| APÉNDICE | 30 |

CRÉDITOS

Diseño y programación del sistemaTony Warriner, David Sykes
Autor del juegoDave Cummins
Artistas Gráficos.....Adam Tween, Stephen Oades, Dokk
Música y efectos de sonidoRichard Joseph
ProducciónDan Marchant
DirecciónCharles Cecil
Pruebas.....Paul Coppins
Diseño del manual.....Definition
Un agradecimiento especial a.....Sean Brennan, Bob, Noirin

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE SISTEMA

- MS DOS: PC, XT, AT.
640 K de RAM.
VGA / EGA / MCGA de 16 colores.
* Recomendado control por ratón.
Compatible con AdLib™, SoundBlaster™, Roland™ y altavoz interno.
Recomendado disco duro.
* para controles del teclado ver apéndice.
- ATARI ST: Compatible con ST, STE.
Se requiere 1 meg de memoria.
- AMIGA: A500, A1000, A2000
Se requiere 1 meg de memoria.



CARGAR

MS DOS: Es recomendable que instales el juego en tu disco duro insertando el disco del juego y tecleando INSTALL (entrar). Si vas a jugar desde los disquetes, inserta el disco del juego y teclea LURE.

AMIGA /ST: Apaga tu ordenador, inserta el disco de arranque y enciende el ordenador. Lure of the Temptress se cargará automáticamente.



PROTECCIÓN CONTRA LAS COPIAS

A nadie le gusta la protección contra las copias, y eso nos incluye a nosotros, pero es un mal necesario debido a toda la piratería de software que hay. Hemos intentado hacer nuestra protección contra copias lo más rápida y cómoda posible, así que sigue estas simples instrucciones y habrás terminado antes de que te hayas dado cuenta.

(1) Después de la secuencia introductoria, aparecerá en la pantalla una imagen de dos de los personajes de Lure of the Temptress.

(2) Hojea este manual y estudia los personajes dentro de los recuadros que aparecen al pie de cada página. Cuando encuentres los personajes en el manual que coinciden con los de la pantalla, solamente tienes que teclear los dos números de las páginas en las que aparecen y si has acertado, la partida empezará... Has 'ganado'. Recuerda si el número de la página es menor de 10, debes teclear primero un cero.

(3) Si cualquiera de los números de las páginas que has introducido es incorrecto, todavía tienes dos oportunidades más. No obstante, si te equivocas tres veces seguidas, se te negará el acceso al juego y tendrás que reiniciar el ordenador... ¡Fin de la partida, jugador uno!



PARTE UNO - ACERCA DE ESTE MANUAL



¡Hola! Me llamo Ratpouch y soy la verdadera estrella del juego. Al principio de Lure of the Temptress estoy muy cerca de donde estás dando vueltas en tu celda. ¡De verdad! Estoy tan cerca que me podrías escupir - lo que es muy adecuado porque soy el tipo de persona a la que suelen escupir, especialmente desde que los Skorl vinieron a la ciudad. Verás, no les gustan demasiado mis bromas, y por eso me encuentro en dificultades. Lo de escupir lo puedo aceptar, pero lo de que me estiren en uno de esos potros de tortura no me hace ni pizca de gracia. Bueno, no quiero molestarte con mis problemas, aunque si pudieras rescatarme de alguna manera, te estaría eternamente agradecido. Será mejor que te explique que es lo que pasa por aquí y dónde te has metido, o me quedaré aquí para el resto...



Este librito contiene más de lo que esperarías por su tamaño (¡como yo!), y te arma con todo lo que necesitas saber sobre tu viaje al maravilloso mundo de Lure of the Temptress. Pero ¿y a ti que te importa? ¿Eh? Venga pásatelo y no te lo leas, eso es lo que la mayoría de la gente hace con los manuales, ¿no? Así que ¿por qué ser diferente? Según tú, puedes averiguar por ti mismo cómo jugar a Lure of the Temptress y lo último que necesitas es un campesino ayudándote en tus primeros movimientos. Venga, andando que es gerundio. Vete solo. Mira lo que me importa. Pero que no se te olvide que el ratón tiene más de un botón.

EEH, NO ME HE IDO DE VERDAD

¡Lummocks! Así que tú sí que lees manuales. Bien, entonces prepárate para una aventura como no has tenido en tu vida. Prepárate para entrar en el pueblo de Turnvale. Prepárate para la experiencia conocida como el Teatro Virtual.



PARTE DOS - ¿Y DE QUÉ VA ESTO DEL "TEATRO VIRTUAL"?

Buena pregunta y nadie la contestado todavía porque Lure of the Temptress es el primer juego de Teatro Virtual que se haya creado en la historia de todo el sistema solar. Imagínate por un momento que estás en un escenario de la vida real, que estás en una habitación desde la que puedes ver, a través de una ventana, un patio de un pueblo. ¿Sí? Un patio de un pueblo con el suelo adoquinado. Y digamos que en este patio adoquinado hay tres personas; Tom, Dick y Harry. Si miraras por la ventana podrías ver que Tom y Dick están teniendo una conversación, sobre el tiempo o algo así. Puede que también te des cuenta de que Harry, obviamente, no está interesado en hablar sobre los niveles previstos de lluvia para el día siguiente, se está acercando lentamente hacia el edificio en el que te encuentras. De repente desaparece del patio y '¡clic!', se abre la puerta de tu derecha y Harry entra en tu habitación. Digamos que Harry quiere hablar contigo, por lo que te giras hacia él y le hablas, lo normal. Cuando haya terminado tu conversación con Harry, él se gira, anda hacia la puerta y se va (cerrando la puerta detrás de él) y, tú te imaginas que ha vuelto al patio. Por lo que miras otra vez por la ventana para ver si está ahí. ¿Está ahí? No. No hay ni rastro de él. En el patio no está. Tom y Dick están ahí, hablando de las cosechas, pero a Harry no se le puede ver por ninguna parte. ¿Dónde está?

BUENO, ¿Y QUÉ TIENE QUE VER ESTO CON EL TEATRO VIRTUAL?

Es que el escenario de la vida real que acabas de leer podría pasar fácilmente en Lure of the Temptress, por lo que te haré la misma pregunta en base a este hecho. ¿Dónde estaría Harry ahora si estuviera en el mundo del Teatro Virtual?



¿Te rindes?

Bueno, si el sistema de Lure of the Temptress se llamara Teatro Totalmente Imaginario, probablemente entenderías que Harry simplemente ha 'desaparecido'. Después de todo otros juegos de aventura son así. Pero yo estoy hablando de Teatro Virtual, no de otro juego de aventura, y como probablemente hayas adivinado por la palabra 'virtual', las cosas son un poco más realísticas. La gente no desaparece simplemente y si Harry no está en el patio, ha tenido que pasar una de dos cosas... (a) está esperando al otro lado de la puerta cerrada o (b) ha cogido otra salida del edificio, una salida que no lleva al patio y que no se puede ver desde la ventana.

¡APUESTO A QUE ESTÁ ESPERANDO FUERA DE LA PUERTA!

Así que abres la puerta para averiguarlo. Lo único que no puedes. Está claro que Harry la ha cerrado. Que típico. Bueno, no nos vamos a atrancar en este escenario introductorio con cosas como 'cómo abrir una puerta cerrada' porque, bueno, no es el momento. Vamos a asumir que te miras en los bolsillos y encuentras una llave que puede abrir la puerta para ver qué le ha pasado a Harry. Bueno, entonces ¿está ahí al otro lado de la puerta? No. Pero justo como te imaginabas, hay otra salida que no pasa por el patio, así que te lanzas a la búsqueda. Te encuentras en un callejón. Está vacío. Luego otro callejón. Vacío. A continuación te encuentras al lado de un bar. ¿Habrá entrado Harry? ¿O habrá tomado otra carretera y se habrá ido a algún lugar totalmente diferente? No vas a poder alcanzarle, así que te metes en el bar (después de abrir la puerta, claro) y ahí está Harry, hablando con el camarero y pidiendo quince copas. Harry te mira enfadado. De repente a ti te apetece hablar del tiempo, por lo que decides volver sobre tus pasos y encontrar otra vez a Dick y a Tom en el patio adoquinado. Pero no están allí. Desde luego... Vuelves a la habitación desde la que empezaste para mirar por la ventana, por si acaso todavía puedes verlos por el cristal. No, definitivamente no están ahí, ni siquiera a través de la ventana. ¿Qué te esperabas? Esto es el Teatro Virtual, es como la vida real. No puedes ver algo que ya no está ahí.



VALE, VALE, ME HAGO UNA IDEA

Sí, siento repetirme, pero Lure of the Temptress es de verdad como la vida real. Esa es la idea y es la razón de utilizar la palabra 'virtual'. Todos los personajes que participan en esta historia (y, como ya verás, hay montones de ellos) tienen sus propias vidas. Andan por aquí y por allí, hacen esto y lo otro y hablan con los otros personajes, intercambiando información y cotilleos... y tú, claro, también te puedes participar. ¿Para qué si no ibas a estar aquí? Seguro que estás deseando participar en este mismo momento para saber quién eres, dónde estás, qué hacer y cómo hacerlo. Las siguientes secciones tratan todas estas cuestiones en orden, así que vamos a empezar...



PARTE TRES - ¿QUIÉN DEMONIOS SOY YO?

Tú eres Diermot, un héroe poco dispuesto que preferiría una vida tranquila, y eres, en todos los sentidos, un buen hombre. Tu historia reciente está cubierta en la secuencia introductoria de Lure of the Temptress, pero si prefieres leer sobre tu personaje en el papel que en la pantalla, entonces aquí está...

Después de décadas de no tener descanso, el Rey ha unido a las facciones bélicas de su reino y todas las tierras están en paz. Bueno, casi todas, porque todavía queda un área un tanto peliaguda, una remota región alrededor de una ciudad llamada Turnvale. Recientemente ha habido una revuelta en Turnvale, una revuelta orquestada por un aprendiz de hechicera llamada Selena. Eso es todo lo que se sabe.

"Ante esto si que no me voy a quedar de brazos cruzados", dijo el Rey después de recibir las noticias de la revuelta de manos de un mensajero lleno de barro, y así llamó a sus mejores jinetes, les contó lo de la revuelta y se dirigió (contigo detrás) a Turnvale.

Cuando la noche empezó a dar paso al amanecer y los jinetes desenvainaron cerca de Turnvale, la bruma se disipo para revelar, no como esperaban una patética fuerza de resistencia formada por campesinos con tridentes, sino un ejército de criaturas grotescas, como nunca habían visto antes. Son, monstruos mercenarios diabólicos conocidos como los Skorl, y están armados hasta los dientes. La batalla que se origina, es más una masacre que una batalla, en la que mueren los jinetes y el Rey. Tú, sin embargo, no estás ni siquiera herido, bueno, no muy grave, porque te caes del caballo y te das un golpe fuerte en la cabeza contra el suelo. Todo está bastante nublado, es como irse a dormir pero un poco más doloroso y sin que puedas evitarlo. Como se suele decir, se te ha ido la luz.



PARTE CUATRO - ¿DÓNDE DEMONIOS ESTOY?

Ahora es cuando empieza el juego. Estás en algún lugar de la región de Turnvale. O eso es lo que supones, después de todo, has estado inconsciente durante Gethryn sabe cuánto tiempo, podrías estar en cualquier sitio. Estás en una celda pequeña, eso si que es seguro. A la izquierda hay una puerta cerrada, barrotes en la ventana que está muy arriba en la pared de delante, una antorcha parpadeante en la pared de la derecha y debajo una cama bastante maloliente hecha de paja húmeda. Esto es tu nuevo 'hogar' y de vez en cuando un guarda mira dentro para asegurarse de que todavía sigues en casa. Es un guarda Skori y no es muy amistoso, como descubres cuando intentas charlar con él. A lo mejor sería buena idea intentar escapar. Pero seguro que eso no sería posible. Oye... ¿es eso una pequeña grieta en la pared de la derecha?



PARTE CINCO - LOS CONTROLES

EL RATÓN

Lure of the Temptress está totalmente controlado por el ratón. En un ratón con tres botones, el del medio es tan útil como una alpargata, así que olvídate de que existe y concéntrate en los de la derecha y la izquierda. En un ratón con dos botones, bueno, los dos hacen algo, así que no ignores ninguno de los dos. Si estás jugando la versión para MS DOS y no tienes un ratón, probablemente estás pensando en volver corriendo a la tienda todo enfadado, pero ¡no te preocupes! En el apéndice al final de este manual están los equivalentes para el teclado, de los controles del ratón.

SEÑALAR Y PULSAR

Señalar y pulsar es pan comido y probablemente ya sabrás lo que significa. Tú SEÑALAS con el puntero de la pantalla a la parte con la que quieres interactuar y luego PULSAS uno de los botones, ya sea el botón de la derecha o el de la izquierda. Desde ahora, y por ninguna razón en particular, llamaré al botón izquierdo BOTÓN A y al derecho BOTÓN B.

CÓMO CONTROLAR A DIERMOT

Diermot, como verás, puede hacer muchas cosas; desde andar a hablar, pasando por luchar, ... bueno, como he dicho muchas cosas. Todo lo que necesitas saber es que el puntero de la pantalla, tu conexión directa con el mundo de Lure of the Temptress, cambia a diferentes formas en diferentes momentos y te permite realizar diferentes acciones. "¡Dios mío, que lío!", gritas. Pero no te asustes, porque hasta yo lo he podido entender. Vacía una pequeña parte de tu cerebro y prepárate para meterte todo lo siguiente...



MOVIMIENTO

Primero de todo querrás hacer que Diermot se mueva por su entorno, y no podría ser más fácil. El puntero del ratón normalmente se muestra en la pantalla como una especie de pequeña flecha blanca. SEÑALA con esta flecha el lugar exacto donde te gustaría que fuera Diermot, PULSA el botón A y Diermot andará hasta allí. No te preocupes sin hay algo en el camino, es lo suficientemente inteligente para rodearlo.

Si hay una salida disponible en la pantalla en la que estás y la señalas, la flecha blanca pequeña se convertirá en una flecha blanca GRANDE. No tiene pérdida, es grande e indica la dirección a la que te diriges. Pulsa como antes, con el botón A y Diermot andará a la siguiente pantalla.

BEBER, EXAMINAR, MIRAR o ESTADO

Este es un menú que puedes activar en cualquier momento durante la partida, simplemente moviendo el puntero a cualquier lugar de la pantalla (siempre que no sea un objeto o un personaje) y pulsando el botón B. Si decides que, después de todo, no quieres ver el menú, pulsa otra vez el botón B y desaparecerá. Si no has cometido un error y sí que querías utilizar el menú, resalta la opción que necesitas y pulsa el botón A. Esta es una breve descripción de las cuatro opciones.

BEBER: Permite beber a Diermot - agua, pocimas o lo que sea. Cuando pulses con el botón A en 'Beber', Diermot beberá un sorbo del líquido que lleve en esos momentos. Si Diermot tiene más de una bebida en su inventario, desplázate por ellas moviendo el ratón hacia delante o hacia detrás. Pulsa el objeto que quieras (con el botón A otra vez) y Diermot se lo beberá.

EXAMINAR: Pulsa con el botón A esta opción y aparecerá un menú que te ofrece una lista de todo lo que lleva Diermot en esos momentos (si lleva muchos objetos, desplázate por ellos simplemente moviendo el ratón hacia delante o hacia detrás). Pulsa el botón A mientras está resaltado el objeto que te interesa y aparecerá una descripción.



MIRAR: Al seleccionar esta opción (con el botón A) verás un texto describiendo el lugar en el que se encuentra Diermot. Se sabe que la descripción de un lugar incluye algún tipo de 'pista', así que, si yo fuera tú utilizaría esta opción con regularidad.

ESTADO: Pulsa esta opción con el botón A y aparecerá una pantalla de información en la que ves de un vistazo, y sin tener que desplazarte por una lista, todos los objetos que lleva Diermot, incluyendo el dinero.

Una cosa que tengo que decirte es que al principio del juego, cuando no tienes ninguna bebida, ni ningún objeto, sólo estarán disponibles MIRAR Y ESTADO.

MIRAR A ... (UN OBJETO O UN PERSONAJE)

Si mueves el puntero sobre un personaje, cambiará de un puntero a un pequeño punto de mira. Lo mismo ocurre cuando lo colocas sobre ciertos objetos... verás un punto de mira. Esto significa que puedes mirar a lo que esté señalado, ya sea humano, vegetal o mínimo, así que pulsa el botón A y Diermot andará hasta el objeto en cuestión y lo examinará. Si vuelves a pulsar el botón A se borra la ventana de texto que contiene la descripción del objeto.

MANIPULAR OBJETOS

Muchas veces Diermot puede manipular un objeto además de mirarlo. Mientras el punto de mira esté sobre un objeto, pulsa el botón B y aparecerá un menú. Mueve el ratón arriba y abajo para desplazarte por los mandatos disponibles y pulsa el botón A para seleccionar la acción que quieras. El botón B cancelará el cuadro de menú y te devolverá a la ventana principal de juego.



MIRAR A TRAVÉS DE VENTANAS

Merece la pena mencionar que si quieres mirar a través de una grieta o de una ventana, es como si manipularas un objeto. Cuando aparezca el punto de mira, pulsa el botón B y tendrás la opción "Mirar a través de la ventana", "Mirar a través de la grieta" o lo que sea. Pulsa el botón A para seleccionar esta acción o el botón B para cancelarla. Por cierto, no puedes interactuar con la gente o los objetos que ves en este modo, lo único que puedes hacer es observar. Al pulsar cualquiera de los botones, sólo conseguirás volver al lugar en el que te encuentras.

HABLAR CON GENTE

Hablar con otros personajes en Lure of the Temptress funciona de una forma muy parecida a interactuar con los objetos. Mueve el puntero sobre un personaje y cambiará al punto de mira. Al mismo tiempo, en la esquina superior izquierda de la pantalla aparecerá el nombre del personaje, o su descripción. Pulsa el botón A para que Diernot EXAMINE al personaje (como he dicho), pero pulsa el botón B para que hable. Aparecerá el menú HABLAR, que te permite conversar con el personaje, preguntarle sobre algo, darle algo o en algunos casos pedirle que haga algo, darle órdenes. Cuando los personajes están en una conversación (contigo, conmigo o entre ellos) tendrán un pequeño bocadillo de conversación sobre la cabeza, así es cómo sabrás que están hablando.

CONVERSAR EN GENERAL

Será mejor que explique un poco más lo de las conversaciones, porque espero que es algo que harás mucho en Lure of the Temptress. Una vez has seleccionado el personaje con el que quieres relacionarte, selecciona HABLAR CON en el menú HABLAR que te he mencionado hace un momento. Pasarán una de estas dos cosas...

(1) Se desarrollará una conversación delante de tus ojos, dentro de cuadros de diálogo. Si has leído lo que ha dicho un personaje y quieres que siga la conversación, coloca el puntero sobre el nombre en la parte superior del cuadro de diálogo y pulsa cualquiera de los botones (sino haces nada, de todas maneras la conversación seguirá adelante automáticamente después de un corto periodo de tiempo).



(2) Cuando hables con ciertos personajes puede que tengas la opción de elegir frases o preguntas, las líneas de texto relevantes aparecerán en la parte superior de la pantalla. Después de decidir qué es lo que vas a decir (y ten mucho cuidado), mueve el puntero a la línea de texto que has elegido y pulsa el botón A. Inmediatamente tendrás una respuesta de la otra persona y puede que otra vez tengas una lista de preguntas o frases. Haz lo mismo una y otra vez hasta que se termine la conversación. Si, en cualquier momento, decides que no quieres seguir hablando, pulsa el botón B, la opción hablar será cancelada y volverás a la pantalla principal del juego.

UN EJEMPLO DE CONVERSACIÓN

Imagínate que ves a un guerrero Skorl merodeando y quieres tener una charla rápida con él. Activa el menú HABLAR (señala al personaje y pulsa el botón B), a continuación pulsa HABLAR CON (con el botón A) y ya habrás empezado una conversación con él. Supongamos que dice "Te voy a matar". Y supongamos también que no te mata inmediatamente y que tienes suficiente suerte de tener tres opciones de respuesta en la parte superior de la pantalla, "Por favor, no me mates", "Venga, es lo que estaba buscando" y "¿Tú y quién más, cabeza de pepino?" Vamos a asumir que resaltas "¿Tú y quién más, cabeza de pepino?" y la seleccionas. ¿Qué pasa ahora? Eh... ¿te acordaste de guardar tu partida? (luego te explicaré cómo se hace).

DAR ÓRDENES

Si estás hablando con ciertos personajes en Lure of the Temptress, notarás que el menú HABLAR contiene no sólo los mandatos DAR, PEDIR Y HABLAR CON, sino también ORDENAR (ya lo he mencionado brevemente antes). Utilizando el mandato ORDENAR, puedes hacer que un personaje haga exactamente lo que quieres (por ejemplo, puedes mandarme a mí, Ratpouch, así es como haces que haga cosas).

Si me has pulsado y has seleccionado ORDENAR en el menú HABLAR (con el botón A), aparece en la parte superior de la pantalla el principio de una frase que dice "Ordenar a Ratpouch que ...". ¿Ordenar qué? ¿Que haga qué? Vale, así que verás que se ha abierto un nuevo menú que contiene una lista de verbos por la que te puedes desplazar moviendo el ratón hacia delante y hacia detrás. Encuentra uno que te guste, resáltalo y pulsa el botón A. Digamos que has elegido "ir a", por lo que ahora el ejemplo dice "Ordenar a Ratpouch que vaya a..." Y ahora el menú ha cambiado y muestra una lista de



lugares. ¿Que te parece La Salida de la Alcantarilla? Vale, resáltala y pulsa el botón A. "Ordenar a Ratpouch que vaya a la salida de la alcantarilla y..." Otra vez vuelve a aparecer el menú de verbos. Resalta 'coger' y aparecerá un menú de objetos que se pueden coger... elige aguas residuales. Aparece el menú de verbos una vez más... elige beber. Aparece un menú de objetos que se pueden beber... elige aguas residuales. Ahora selecciona 'Volver'. Tu orden ahora dice "Ordenar a Ratpouch que vaya a la Salida de la Alcantarilla y que coja aguas residuales y beba aguas residuales y vuelva" Si quieres que cumpla la orden, resalta la palabra TERMINAR, pulsa el botón A y saldré corriendo a hacer lo que me has mandado.

Pero te advierto que beber aguas residuales no es algo agradable que pedir a nadie, ni siquiera a mí, así que a lo mejor decides retroceder por las órdenes y cambiarlas. Y, por suerte para mí, puedes hacerlo. Cada vez que pulses el botón B, se elimina una orden de la frase, empezando por la última. Con un poco de suerte, vas a quitar el trozo que dice "que coja aguas residuales y beba aguas residuales". Ahora la orden dice "Ordenar a Ratpouch que vaya a la Salida de la Alcantarilla y vuelva". Si pulsas TERMINAR me iré corriendo a hacerlo. Puedes venir conmigo si quieres, pero no tiene mucho sentido porque voy a hacer lo que me has pedido... (además, ir a la Salida de la Alcantarilla, no hacer absolutamente nada y volver es de lo más tonto que he visto).

USO MÁS SENSATO DEL MANDATO ORDENAR

Es algo que tendrás que descubrir tú mismo, pero puedes conseguir efectos extremadamente sofisticados con el mandato ORDENAR y así ahorrar tiempo, haciendo que gente como yo haga cosas para ti. A veces puede que necesites utilizar el mandato ORDENAR, por ejemplo cuando Diermot no puede hacer algo él mismo. Otras veces es necesario porque, aunque Diermot puede hacer algo, la verdad es que debería estar en otro sitio haciendo otras cosas.

DAR Y TOMAR

Si pulsas DAR con el botón A en el menú HABLAR, se asumirá que quieres dar algo al personaje que has seleccionado y aparecerá un menú con tu inventario. Desplázate por él (si es necesario) y resalta el objeto del que te quieres librar pulsando otra vez el botón A. Si la persona a la que estás intentado dar el objeto lo quiere, lo cogerá, si no, no lo hará.



Es el mismo proceso para coger un objeto de una persona. Cuando hayas seleccionado un personaje, resalta PEDIR en el menú HABLAR y aparecerá un menú de las cosas que has visto o has oído hablar de ellas. Pulsa el objeto que necesitas con el botón A y si la persona a la que has pedido (a) tiene el objeto y (b) quiere dártelo, entonces te lo dará. Si no quiera dártelo, no te lo dará.

COMBATE MORTAL

No creerías que te ibas a librar de luchar en Lure of the Temptress, ¿no? ¿En una tierra en la que estás rodeado de agresivos Skori? Bueno, si es lo que pensabas, estabas equivocado. Si se te ha olvidado guardar la partida hace tiempo, te va a venir muy bien que leas la siguiente sección con mucha atención.

En cuando surja una situación de combate, el sistema de puntero cambiará. Ahora el puntero se muestra como una "flecha de avance", una "flecha de retirada" o un "icono de hacha"... Todo depende de la posición del ratón. Vamos a verlo.

FLECHA DE AVANCE: Si el puntero está delante del cuerpo de Diermot, verás esta flecha de avance. Todavía funciona de la misma manera que el puntero en que tienes que pulsar el botón A para hacer que Diermot se mueva. El avanzará.

FLECHA DE RETIRADA: Obviamente es todo lo contrario que la flecha de avance. Si el puntero está detrás de Diermot y pulsas el botón A, él se retirará.

EL ICONO DE HACHA: Este es el más complicado, porque el icono de hacha aparece en tres lugares diferentes, dependiendo de la posición del puntero. Para que aparezca el icono de hacha, el puntero tiene que estar sobre el cuerpo de Diermot o muy cerca de él. Si el puntero está cerca de la cabeza de Diermot, verás el icono de hacha en una posición alta. Si el puntero está a nivel de la cintura, el icono estará en posición central y, por último, si mueves el ratón hacia los pies de Diermot, el icono estará en una posición baja. Estas son las tres posturas diferentes de ataque y también actúan como posiciones de defensa, aunque te parezca extraño. Si Diermot va a atacar o a defenderse depende totalmente de qué botón se pulse y el botón que se pulsa depende totalmente del lado desde el que Diermot recibe el ataque. Como esto es de extrema importancia, lo he escrito en mayúsculas...



EL BOTÓN DE ATAQUE ES EL MÁS CERCANO A TU ENEMIGO
EL BOTÓN DE DEFENSA ES EL MÁS LEJANO A TU ENEMIGO

Así que esto es todo, tres movimientos de ataque, tres de defensa, un movimiento de avance y uno de retirada, todos controlados por el ratón. ¡Lummocks! ¿Quién necesita un joystick?

LOS OTROS DOS ICONOS DEL PUNTERO

De vez en cuando en el juego, el puntero se convertirá en una forma extraña que te hará pensar, "Oh no, ¿por qué está haciendo eso?" "¿¿¿Qué he hecho mal???". No te preocupes, no has hecho nada malo...

Si el puntero se transforma en una pequeña imagen de una cámara de cine es solamente para decirte que se ha iniciado una secuencia gráfica, como por ejemplo una puerta que se abre.

Inmediatamente después de que hayas SEÑALADO, PULSADO e instruido a Diermot para que vaya a algún lugar, el puntero cambiará a un reloj. Esto significa que el ordenador está 'pensando' sobre las rutas que Diermot podría tomar de una forma realística.



PARTE SEIS - GUARDAR Y CARGAR TU PARTIDA

Hay diferencias en el procedimiento, dependiendo de qué versión estés jugando. Así que, los usuarios de Amiga y Atari pueden pasar la siguiente sección, porque no les concierne.

USUARIOS DE MS DOS

Excepto en el caso de que estés jugando desde el disco duro, necesitarás un disquete en blanco y FORMATEADO. Inserta el disquete en la unidad de disquete y mueve el puntero a la parte superior de la pantalla. Aparecerá una barra de menú. Señala ARCHIVO, mantén pulsado el botón A y aparecerá un menú que contiene GUARDAR PARTIDA y RESTAURAR PARTIDA. Si quieres guardar tu posición, señala GUARDAR PARTIDA, suelta el botón y teclea un nombre de archivo (puedes llamarlo lo que quieras). Pulsa el botón A y tu posición será guardada. El procedimiento para restaurar una partida es similar. Inserta el disquete con la partida guardada y pulsa CARGAR PARTIDA en el menú ARCHIVO. Resalta la posición guardada que quieras (porque no pasará mucho tiempo antes de que tengas más de una) y pulsa RETORNO. La partida se cargará automáticamente y puedes seguir desde donde lo dejaste.

USUARIOS DE AMIGA Y ST

Primero necesitarás crear un disco de datos. Inserta un disquete en blanco en la unidad de disquete (Unidad 0 en el Amiga o Unidad A en el ST/E) y mueve el puntero a la parte superior de la pantalla. Señala ARCHIVO, mantén pulsado el botón A, selecciona FORMATEAR DISCO y suelta el botón. Verás un mensaje para recordarte que vas a formatear. Pulsa el botón A para crear un disco de datos. Si quieres guardar tu posición, selecciona GUARDAR PARTIDA en el menú ARCHIVO, suelta el botón y selecciona uno de los 9 recuadros para guardar de tu disco de datos. Cuando un recuadro está vacío el nombre aparece en minúsculas y cuando está usado cambia a mayúsculas. Para RESTAURAR una partida, sigue el mismo procedimiento, seleccionando la posición guardada que deseas de la lista de recuadros.



VELOCIDAD DEL TEXTO

Casi se me olvida, si quieres cambiar la velocidad a la que se imprime el texto en la pantalla, sólo tienes que seleccionar el menú AYUDA en la parte superior de la pantalla. Tienes disponibles dos opciones: texto lento y texto rápido.



PARTE SIETE - REFERENCIA DE COMIENZO RÁPIDO

Quiero ponerte las cosas fáciles, de verdad. Si no te apetecía leerte el manual entero, pero todavía necesitas un poco de ayuda, aquí tienes otra vez los puntos principales.

Cuando manejes menús la regla general a seguir es que el botón IZQUIERDO actúa como el selector, mientras que el DERECHO actúa como el deseleccionador. En otras palabras, para avanzar un menú pulsa el botón izquierdo, para volver al punto anterior de la cadena de menús, pulsa el botón derecho.

Cuando el puntero es una pequeña flecha los botones del ratón funcionan de la siguiente manera:

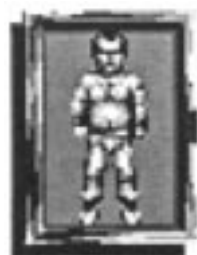
IZQUIERDO: ANDAR al punto seleccionado.

DERECHO: BEBER, EXAMINAR, MIRAR y ESTADO (inventario).

Cuando el puntero es un punto de mira:

IZQUIERDO: EXAMINAR un objeto o un personaje.

DERECHO: interactuar con un objeto - COGER, TIRAR, etc.
interactuar con un personaje - HABLAR CON, DAR, ORDENAR, etc.



PARTE OCHO - ¿QUÉ SE SUPONE QUE TENGO QUE HACER?

Bueno, eso sería chivarse y estropearía toda la emoción, ¿no? Al fin y al cabo, esto es una aventura y una aventura no sería una aventura si supieras exactamente qué a va pasar, pero eso no quita que yo te de algunas pistas. Si te crees un duro aventurero y piensas que no necesitas ninguna ayuda, pasa esta sección. Si crees que necesitas alguna pista que otra, no te la pases. Si ya has empezado a jugar, te has quedado totalmente bloqueado, y tienes que volver aquí para averiguar exactamente qué es lo que has hecho mal, entonces no deberías haber tenido tanta prisa ¿no crees?

PISTAS

Hablar: Habla con todo el mundo. A veces pueden ser bastante aburridos, de la misma forma que la gente de la vida real a veces es bastante aburrida, pero puede que tengan alguna información importante que darte. Sólo hay una forma de averiguarlo y es hablando (pero ten cuidado con lo que dices... ver Enemigos).

Mirar: Algunos objetos son tan obvios que los puedes ver a kilómetros, pero algunos no los son y no los puedes ver. Puede que pienses "Aquí tiene que haber esto y lo otro, tiene que estar aquí" y puede que tengas toda la razón. Examina cuidadosamente donde te encuentras.

Ojear: A veces puedes echar una ojeada de un lugar a otro. Una grieta en una pared, una ventana, un pequeño hueco - pueden ayudar mucho a Diermot a saber qué está pasando en otro lugar sin tener que estar ahí: (a) es increíble lo que la gente dirá a tus espaldas, (b) puede que quieras asegurarte de que cierta persona está (o no está) en la habitación antes de hacer algo y, (c) si has visto un objeto, será añadido a tu inventario de nombres y puedes preguntar a alguien sobre él, aunque no hayas estado nunca en ese lugar.

Sobornar: Si tienes dinero, puede que a veces puedas extraer esa información tan importante siendo un poco 'liberal' con el dinero, justo antes de hacer una pregunta a alguien. Pero ten cuidado, no te conviene ser demasiado liberal con tu pasta o pronto no tendrás nada con lo que ser liberal.



Ayuda: No seas demasiado orgulloso para pedir ayuda. Si crees que no puedes hacer algo tú solo, entonces a lo mejor puedes hablar con alguien para que te eche una mano o, dios no lo quiera, incluso haga algo por ti.

Enemigos: Estás en una situación en la que necesitas enemigos tanto como una visita de un inspector de hacienda. Si estás hablando con alguien y le enfadas de alguna manera, puede que no termine ahí - puede que conozca a alguien en sus viajes y le relate el incidente: "Ese Dermot," podría decir, "Hay algo muy, muy extraño sobre él, si quieres mi opinión." Ese tipo de cosas, los rumores y el cotilleo, pueden viajar a la velocidad de la luz en un pueblo como Turnvale, y tú no sabrás nada de ellos hasta que sea demasiado tarde.

Examinar: Tienes un objeto y no sabes qué hacer con él, así que examínalo. La descripción detallada que tendrás puede despertar los centros lógicos de tu cerebro hasta el punto de que digan. "Pero claro, que tonto soy, a lo mejor puedo utilizar esto para..." y hayas solucionado el problema. Y no te olvides que puedes examinar cualquier cosa, no sólo los objetos que llevas.



PARTE NUEVE - Y FINALMENTE...

Bueno, eso parece ser todo y con suerte te he dado la información suficiente sobre lo que necesitas hacer en Lure of the Temptress, sin contarte mucho sobre el juego mismo. Vale, te podría haber hecho un resumen de cómo se desarrolla la historia, podía haberte dado algunos mapas o gráficos y te podría haber dado incluso una lista completa de todos los personajes con los que te vas a encontrar en tus viajes y con información sobre ellos. Pero he decidido no hacerlo. Sería como contarte el argumento de una obra justo antes de que entres en el teatro, y eso sí que no me lo agradecerías, ¿verdad? Que te diviertas.

SOBRE REVOLUTION SOFTWARE (¡DE VERDAD ES EL FINAL!)

Revolution Software se formó en 1990 después de que Charles Cecil conociera a David Sykes en una discoteca en Sunderland y de que los dos conocieran a Tony Warrimer de camino a casa. David había participado en una pequeña escaramuza en el bar y estaba sentado fuera en la lluvia, limpiándose la sangre de la nariz, cuando Charles se acercó a él y le dijo que creía que le conocía de algo. Pronto adivinaron que los dos habían frecuentado la misma sala recreativa cuando vivían en Norfolk y los dos habían conseguido poner su nombre en la lista de los diez mejores en la máquina de Operation Wolf. Y lo que era más importante, lo habían hecho el mismo día a aproximadamente a la misma hora, una abarrotada tarde de sábado en mayo. Era sólo una de esas coincidencias increíbles. Cuando Charles y David estaban en el autobús para ir a casa, alguien se subió, pagó el billete y se sentó al lado suyo. Se presentó como Tony Warrimer. Había estado en un concierto de Kylie Minogue y estaba contentísimo, resplandeciente con su sudadera de Kylie. Los tres empezaron a hablar y la conversación pronto reveló el asombroso hecho de que David también había conseguido una de las mejores puntuaciones en Operation Wolf. En la misma ciudad, la misma sala recreativa, el mismo día, incluso la misma tarde.

¿Fue una coincidencia? ¿O fue el karma? Quién lo sabe, pero el destino los había unido y pasó lo inevitable. Como hemos dicho, Revolution Software empezó su andadura.



EL EQUIPO DE LURE OF THE TEMPTRESS

Charles Cecil: Siendo como es el Director General, Charles ha dominado el arte de la "comida de trabajo impracticablemente larga" y ha tenido suerte, ya que nueve horas es su récord actual. Entre las comidas organiza cosas y tiene ideas.

Tony Warrimer: Tony ha estado escribiendo juegos de ordenador desde que llevaba pantalones cortos y ahora solamente se comunica en lenguaje hexadecimal. Si crees que Lure of the Temptress es bastante bueno, entonces da la gracias a Tony, porque él es bastante bueno.

David Sykes: David solía programar sistemas de torres de control aeronáuticas en la vida real, pero decidió que era un trabajo demasiado duro. Ahora vive en un exilio que él mismo se ha impuesto en Kingston upon Hull, la "Puerta a Europa".

Dave Cummins: Dave ha estado en la industria de los juegos de ordenador desde que se inventó el ábaco y podría ver un juego tonto desde el planeta Marte. Da gracias a dios, porque Dave es el que ha estado a cargo de los aspectos de diseño del Lure of the Temptress.

Noirin Carmody: ¿Qué se puede decir de Noirin? Bueno, es una dura mujer de negocios que no admite tonterías de nadie y es un monstruo al teléfono.

Adam Tween: Adam es uno de los dos artistas internos que ha hecho llegar Turnvale a tu pantalla. Nació en Newcastle, probablemente con un ratón en la mano.

Stephen Oades: La otra mitad del departamento artístico, Stephen es el responsable de, bueno, la otra mitad del trabajo artístico. También blande un malvado ratón, como puedes ver por los resultados.

Paul Docherty: ¿Qué sería el escenario sin las personitas que lo pululan? Paul produjo la mayoría de los gráficos sprite del juego.



Richard Joseph: Richard es el hombre de "la música y los efectos de sonido", que ha proporcionado las canciones y los efectos para muchos de los mejores juegos de ordenador. Ha compuesto la música original para Lure of the Temptress.

¿... Y EL FUTURO?

El equipo está trabajando duro, ampliando el sistema de Teatro Virtual y escribiendo el segundo juego, para el que nos hemos unido con Dave Gibbons. Dave ya es muy conocido como el co-escritor y el artista detrás de la novela gráfica Watchmen (entre otros). ¡Ya hemos dicho suficiente!



APÉNDICE

CONTROLES DE MS DOS - EQUIVALENTES DEL TECLADO

| | |
|--|-------------------------------|
| Movimiento del cursor (lento) | teclas de flecha |
| Movimiento del cursor (rápido) | Mayúsculas + teclas de flecha |
| Andar hasta, Mirar a, deseleccionar menú | Barra espaciadora |
| Abrir un menú, Seleccionar opciones | RETORNO |

COMBATE

| | | |
|--|--------------------------------------|---|
| Andar a la izquierda, andar a la derecha | teclas de flecha izquierda y derecha | |
| Atacar | Alto | 7 |
| | Medio | 4 |
| | Bajo | 1 |
| Defender | Alto | 9 |
| | Medio | 6 |
| | Bajo | 3 |

















¡Aviso para la salud!

Algunas personas son propensas a ataques epilépticos o pérdida de consciencia al exponerse a ciertas luces parpadeantes o dibujos luminosos en la vida diaria.

Esas personas pueden tener un ataque mientras ven imágenes o juegan con ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha tenido ataques epilépticos.

Si usted o alguien de su familia ha tenido antes síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de consciencia) al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su doctor antes de jugar.

Si usted o sus hijos experimentan algunos de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, tics nerviosos en los ojos o en los músculos, pérdida de consciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsión mientras juega con un videojuego, interrumpa INMEDIATAMENTE su uso y consulte a su médico.

Precauciones

- Juegue siempre en una habitación bien iluminada y siéntese lo más lejos posible del monitor.
- Evite el jugar si está cansado o no ha dormido mucho.
- Descanse al menos de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

ADESE

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA**:

1. La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
2. La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
3. La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
4. La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.

Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección abog0042@tesai.es