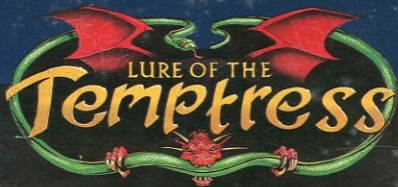


LURE OF THE *Temptress*



MANUEL FRANÇAIS





FRANÇAIS

Table des matières

CREDITS	3
EQUIPEMENT MINIMUM REQUIS.....	4
CHARGEMENT	5
PROTECTION CONTRE LA COPIE	6
PREMIERE PARTIE - LE MANUEL.....	7
DEUXIEME PARTIE - MAIS QU'EST-CE QUE LE THEATRE VIRTUEL? ...	9
TROISIEME PARTIE - QUI SUIS-JE?	13
QUATRIEME PARTIE - OU SUIS-JE?	15
CINQUIEME PARTIE - LES COMMANDES	16
LA SOURIS	16
POINTER ET CLIQUER	16
COMMENT CONTROLER DIERMOT	16
MOUVEMENT	17
BOIRE, EXAMINER, REGARDER ou STATUT	17
OBSERVER ...(UN OBJET OU UN PERSONNAGE)	19
MANIPULER LES OBJETS	19
REGARDER A TRAVERS LES FENETRES	20
PARLER	20

DONNER DES ORDRES	22
DONNER ET PRENDRE	24
COMBAT A MORT	25
SIXIEME PARTIE - SAUVEGARDER ET CHARGER	27
SEPTIEME PARTIE - DEMARRAGE RAPIDE	29
HUITIEME PARTIE - QUE DOIS-JE FAIRE?	30
NEUVIEME PARTIE - ET POUR FINIR	32
REVOLUTION SOFTWARE.....	33
APPENDICE	36

CREDITS

Conception et programmation	Tony Warriner, David Sykes
Auteur du jeu	Dave Cummins
Graphismes	Adam Tween, Stephen Oades, Dokk
Effets sonores et musique	Richard Joseph
Production	Dan Marchant
Direction	Charles Cecil
Testeur	Paul Coppins
Remerciements particuliers à	Sean Brennan, Bob, Noirin

Equipement minimum requis

MS DOS: PC, XT, AT.
640 Ko de RAM.
VGA/EGA/MCGA 16 couleurs
Souris recommandée*.
Supporte les cartes sonores
AdLib™, Soundblaster™, Roland™
ainsi que le speaker interne.
Disque dur recommandé.
* Voir appendice pour les commandes clavier.

ATARI ST: ST, STE et compatibles.
Nécessite 1 Mo de mémoire.

AMIGA: A500, A1000, A2000 et compatibles.
Nécessite 1 Mo de mémoire.



The Lure of the Temptress

Chargement

MS DOS: Il est recommandé d'installer le jeu sur disque dur, en introduisant la disquette de jeu dans le lecteur, et en tapant INSTALL (return). Si vous jouez à partir de disquettes, introduisez la disquette de jeu dans le lecteur et tapez LURE.

AMIGA/ST: Eteignez votre ordinateur, introduisez la disquette de boot du jeu, et allumez votre ordinateur. Lure of the Temptress se chargera automatiquement.



Protection contre la copie

Personne n'aime les protections contre la copie, même nous, mais elles sont nécessaires en raison du piratage croissant des logiciels. Nous avons cependant essayé de rendre cette protection aussi rapide et simple que possible; suivez simplement les instructions et vous ne vous apercevrez de rien!

(1) Après la séquence d'introduction, vous verrez apparaître les portraits de deux personnages de Lure of the Temptress.

(2) Parcourez ce manuel, et observez bien les personnages encadrés situés au bas des pages. Lorsque vous aurez trouvé les deux personnages qui correspondent à ceux qui sont sur votre écran, tapez simplement le numéro des pages sur lesquels ils se trouvent, et si vous n'avez pas fait d'erreur, le jeu commencera.... C'est "gagné". Souvenez-vous, si le numéro de la page est inférieur à 10, vous devez d'abord taper un zéro.

(3) Si les numéros des pages que vous avez tapés sont incorrects, vous avez droit à deux autres essais. Cependant, si vous tapez les mauvais numéros trois fois de suite, vous ne pourrez pas accéder au jeu, et vous devrez re-booter... Jeu terminé!



The Lure of the Temptress

Première Partie - Le manuel



Salut! Je m'appelle Ratpouch, je suis en fait la star du jeu; au début de Lure of the Temptress, je me trouve près de la cellule où vous faites les cents pas. Je suis **tellement** près de vous que je pourrais vous cracher dessus. Et ça ne serait que justice, car en général je suis la personne sur laquelle on crache, particulièrement depuis que les Skorl se sont installés en ville. Ils n'apprécient pas tellement mes plaisanteries, vous voyez, et j'ai donc quelques problèmes. Qu'on me crache dessus, encore, ce n'est pas trop grave, mais être écartelé sur un de ces chevalets, ce n'est pas une partie de plaisir. Je ne vais pas vous ennuyer plus longtemps avec mes problèmes, mais si vous pouviez me venir en aide je vous en serais très reconnaissant. Il vaudrait mieux que je vous explique la situation, et que je vous dise où se trouve la porte, sinon je serai coincé ici pour toujours...



The Lure of the Temptress

Ce petit livre contient plus de choses que vous ne pouvez l'imaginer (comme moi d'ailleurs), et vous donne toutes les astuces nécessaires pour pénétrer dans le monde merveilleux de Lure of the Temptress. Mais, qu'est-ce que ça peut vous faire, hein? Laissez tomber le manuel et commencez à jouer, c'est ce que font la plupart des gens, n'est-ce pas? Ils ne prennent pas la peine de lire les manuels. Alors pourquoi changer? Vous pouvez très bien vous débrouiller tout seul pour jouer à Lure of the Temptress, et la dernière chose dont vous avez envie, c'est d'entendre un paysan commenter vos premiers pas. Allez-y. Faites-le. Ça ne me concerne pas. Mais n'oubliez pas que votre souris a plus d'un bouton.

Hum, en fait, je suis toujours IA

Ça alors! Vous lisez vraiment les manuels. C'est bien. Préparez-vous à vivre une aventure extraordinaire. Préparez-vous à entrer dans le village de Turnvale. Préparez-vous à la révélation de votre vie, ce qu'on appelle le Théâtre Virtuel.



Deuxième Partie

Mais qu'est-ce que le "Théâtre Virtuel"?

C'est une très bonne question, qui n'a d'ailleurs jamais eu de réponse, car Lure of the Temptress est le premier jeu de Théâtre Virtuel de toute l'histoire du système solaire.

Imaginez que vous participez à un scénario de la vie réelle; vous êtes dans une pièce dont la fenêtre donne sur la place d'un village. Vous y êtes? Une place pavée. Et, disons qu'il y a trois personnes sur cette place, Tom, Dick, et Harry. Si vous regardez par la fenêtre vous vous apercevez que Tom et Dick discutent, de la pluie et du beau temps sans doute. Vous remarquez peut-être qu'Harry, qui, de toute évidence, n'est pas intéressé par la conversation, se dirige d'un pas nonchalant vers le bâtiment où vous vous trouvez. Il disparaît de la place, et 'toc', la porte qui se trouve à votre droite s'ouvre. Harry entre dans la pièce. Supposons qu'Harry veuille vous parler, alors vous vous tournez vers lui et vous discutez, comme tout le monde. La conversation terminée, Harry s'éloigne de vous, passe la porte qu'il referme derrière lui, et vous pensez qu'il va retourner sur la place. Vous regardez à nouveau par la fenêtre, pour vérifier. Est-il là? Non. Pas de signe d'Harry. Il n'est pas sur la place. Tom et Dick discutent toujours, mais de la rotation des cultures maintenant, mais Harry n'est pas là. Alors où est-il?



Quel rapport cela a-t-il avec le Théâtre Virtuel?

Le scénario que vous venez de lire pourrait bien arriver dans Lure of the Temptress; je repose donc ma question: Où serait Harry s'il était dans le monde du Théâtre Virtuel?

Vous abandonnez?

Eh bien, si le logiciel de Lure of the Temptress s'apparentait au Théâtre Totalement Imaginaire, vous pourriez dire qu'Harry a en quelque sorte "disparu". Après tout, les autres jeux d'aventure sont comme ça. Mais je vous parle du Théâtre Virtuel, et pas d'un simple jeu d'aventure; comme vous l'avez probablement deviné, le mot "virtuel" indique que les choses sont un peu plus réelles. Les gens ne disparaissent pas comme ça, et si Harry n'est pas sur la place, deux choses ont pu se produire.... Il est peut-être (a) encore de l'autre côté de la porte, ou bien (b) il est sorti du bâtiment par une autre porte, qui ne donne pas sur la place et ne peut donc être vue de la fenêtre.



The Lure of the Temptress

Je parie qu'il est derrière la porte!

Vous ouvrez la porte pour vérifier. Mais vous ne pouvez pas. Apparemment Harry a fermé la porte à clé. C'est bien de lui. Mais ne nous embarquons pas dans des considérations du genre "comment ouvrir une porte fermée à clé", dans le scénario d'introduction. Supposons que vous fouilliez vos poches, et que vous trouviez une clé avec laquelle vous **pouvez** ouvrir la porte pour découvrir ce qui est arrivé à Harry. Alors, il est derrière la porte? Non. Mais comme vous le pensiez, il y a une autre sortie qui permet de contourner la place. Vous partez immédiatement sur les traces d'Harry. Vous vous retrouvez dans une ruelle. Elle est vide. Une autre ruelle, vide aussi. Vous vous retrouvez ensuite dans une taverne. Harry est-il à l'intérieur? Ou bien a-t-il pris un autre chemin pour aller dans un endroit totalement différent? Il est trop tard pour le rattraper; vous entrez dans la taverne, après avoir ouvert la porte, bien sûr, et vous trouvez Harry en train de commander quinze picon-bières à l'aubergiste. Il vous regarde méchamment. Vous avez soudainement envie de parler de la pluie et du beau temps; vous rebroussez chemin pour rejoindre Tom et Dick, sur la place pavée. Mais ils ne sont plus là, ces vauriens. Vous retournez dans la pièce où vous avez commencé, pour tenter de les apercevoir à nouveau par la fenêtre. Personne, ils sont définitivement partis, et la fenêtre ne change rien. Mais qu'est-ce que vous croyez? C'est du Théâtre Virtuel, c'est comme dans la vie. Vous ne pouvez pas voir quelque chose qui a disparu.



D'accord, d'accord, j'ai compris

Désolé de vous le répéter encore une fois, mais Lure of the Temptress est vraiment identique à la vie. C'est la raison pour laquelle j'utilise le mot "virtuel". Tous les personnages de l'histoire, et il y en a beaucoup, ont leurs petites vies. Ils vont, ils viennent, ils font une chose et l'autre, ils parlent entre eux, ils échangent des informations et des ragots... Vous pouvez vous joindre à eux, bien sûr. Sinon pourquoi seriez-vous là? Tout bien réfléchi, vous devez être impatient de commencer, mais il vaut mieux que vous sachiez qui vous êtes, où vous êtes, ce que vous devez faire, et comment le faire. Les sections suivantes répondent à ces questions, alors allons-y!



Troisième Partie - Qui suis-je?

Vous êtes Diermot, un héros malgré lui, qui préférerait mener une vie bien tranquille; vous êtes, dans tous les sens du terme et dans toutes les situations, quelqu'un de bien. Vous verrez les événements récents de votre vie dans la séquence d'introduction de Lure of the Temptress, mais si vous préférez lire sur papier, voici la vie de votre personnage....

Après plusieurs décennies de troubles, le Roi a réussi à unifier les différentes factions de son royaume, et la paix règne sur ses terres. Enfin, presque toutes, car une région résiste encore; une région lointaine, entourant la ville de Turnvale. Turnvale a récemment été le théâtre d'une révolte organisée par une apprentie sorcière du nom de Séléna. C'est tout ce qu'on sait.

"Je ne vais pas m'incliner" déclara le Roi, lorsqu'un messager déguenillé lui apporta la nouvelle. Il rassembla ses meilleurs cavaliers, les informa de la révolte, et ils partirent tous pour Turnvale, vous emmenant avec eux.

A l'aube, les cavaliers arrivent près de Turnvale; la brume se lève et révèle la réalité. Contrairement à ce que l'on aurait pu penser, la résistance n'est pas composée de paysans armés de fourches, mais d'une véritable armée de créatures grotesques, inconnues de tous. Ces créatures s'avèrent être de diaboliques

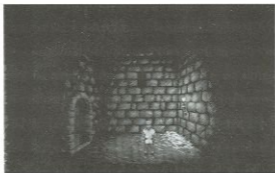


The Lure of the Temptress

monstres mercenaires, connus sous le nom de Skorl, et armés jusqu'aux dents. La bataille qui s'ensuit est plus un massacre qu'une bataille, lors de laquelle les cavaliers sont égorgés et le Roi tué. Par contre, vous, Diormot, n'avez même pas été blessé, enfin très légèrement; en tombant de votre monture votre tête a heurté le sol. Tout tourne autour de vous. C'est comme si vous étiez sur le point de vous endormir, avec la douleur en plus. Vous n'avez pas le choix, vous sombrez dans le sommeil.



Quatrième Partie - Où suis-je?



Le jeu commence. Vous êtes quelque part dans la région de Turnvale. Ou du moins, vous supposez, car vous êtes resté inconscient je ne sais combien de temps. Vous pourriez être n'importe où. Vous êtes dans une cellule miteuse, ça c'est sûr! La porte qui se trouve à votre gauche est fermée à clé, et la lucarne est équipée de barreaux. La lumière vacillante d'une torche sur le mur de droite éclaire un lit de paille humide et malodorant. C'est votre nouvelle "maison"; de temps en temps un garde jette un œil pour vérifier que vous êtes toujours là. C'est un garde Skorl et il n'est pas très aimable comme vous pouvez vous en apercevoir lorsque vous essayez de discuter avec lui. Vous devriez peut-être essayer de vous échapper. Mais c'est sûrement impossible. Hé...serait-ce une fissure dans le mur de droite?



Cinquième partie - Les commandes

La souris

Lure of the Temptress est entièrement contrôlé par la souris. Pour les souris à trois boutons, le bouton du milieu ne vous servira pas à grand chose, oubliez qu'il existe. Concentrez-vous seulement sur les boutons droit et gauche. Pour les souris à deux boutons, c'est simple, vous avez besoin des deux, alors utilisez-les.

Si vous jouez sur la version MS DOS, et que vous n'avez pas de souris, ne vous précipitez pas pour en acheter une. L'équivalent clavier des commandes souris se trouvent dans l'appendice, à la fin de ce manuel.

Pointer et cliquer

Il est facile de POINTER et CLIQUER, et vous savez probablement ce que cela veut dire. Vous placez le pointeur, ou pointez tout simplement sur la partie de l'écran qui vous intéresse, et vous CLIQUEZ l'un des boutons de la souris, que ce soit le droit ou le gauche. A partir de maintenant, je désignerai le bouton gauche par le BOUTON A, et le bouton droit par le BOUTON B.

Comment contrôler Diermot

Comme vous pourrez le constater, Diermot peut faire un grand nombre de choses; marcher, parler, combattre, bref beaucoup de choses. Vous devez savoir



The Lure of the Temptress

cependant que votre pointeur à l'écran, votre lien direct avec l'univers de Lure of the Temptress, prend des formes différentes et vous permet d'accomplir des actions différentes. Je vous entends déjà "Ah, c'est trop compliqué!". Il n'y a aucune raison de paniquer, car même moi je peux comprendre. Faites une petite place dans votre cerveau, et préparez-vous pour ce qui suit.

Mouvement



Si vous voulez que Diernot se déplace, il n'y a pas plus facile. En général le pointeur de la souris apparaît à l'écran sous la forme d'une flèche blanche. **POINTEZ** cette flèche sur l'endroit où vous voulez envoyer Diernot, **CLIQUEZ** le bouton A, et Diernot marchera jusqu'à cet endroit. Ne vous tracassez pas si quelque chose se trouve sur son chemin, il est assez intelligent pour contourner les obstacles.

Si vous avez la possibilité de sortir de l'écran où vous vous trouvez, et que vous pointez sur cet endroit, le petit pointeur se transformera en **GROSSE** flèche blanche; vous ne pouvez pas la louper. Cette flèche indique votre future direction. Cliquez comme ci-dessus, en utilisant le bouton A, et Diernot rejoindra l'écran suivant.



Boire, examiner, regarder, ou statut

C'est un menu que vous pouvez faire apparaître à tout moment du jeu, en plaçant simplement votre pointeur sur n'importe quelle partie de l'écran, mis à part les personnages ou les objets, et en appuyant sur le bouton B. Si vous ne voulez plus



The Lure of the Temptress

de ce menu, cliquez le bouton B, et il disparaîtra. Si vous voulez utiliser ce menu, mettez alors en évidence l'option désirée et cliquez le bouton A. Voici une brève description des quatre options.

BOIRE: Cette option permet à Diermot de boire, de l'eau, des potions ou autres. Si vous cliquez le bouton A sur l'option "Bois", Diermot boira une gorgée du liquide qu'il transporte. Si Diermot transporte plusieurs articles pouvant être bus, faites défiler la liste en déplaçant la souris vers l'avant ou vers l'arrière. Les articles seront mis en évidence les uns après les autres. Cliquez sur l'article dont vous avez besoin, avec le bouton A, et Diermot le boira.

EXAMINER: Si vous cliquez sur cette option, une liste apparaîtra répertoriant les objets que transporte Diermot. S'il transporte beaucoup de choses, vous pouvez faire défiler la liste en déplaçant la souris vers l'avant ou vers l'arrière. Lorsque l'objet désiré est mis en évidence, cliquez le bouton A, et une description de cet objet apparaîtra.

REGARDER: Si vous sélectionnez cette option avec le bouton A, vous verrez apparaître un texte décrivant l'endroit où se trouve Diermot. Ces descriptions contiennent parfois des indices, n'hésitez donc pas à utiliser cette option régulièrement.

STATUT: Cliquez sur cette option avec le bouton A, et vous verrez apparaître un écran d'informations qui vous permettra de voir au premier coup d'œil les objets et l'argent transportés par Diermot.



The Lure of the Temptress

Je dois cependant vous faire remarquer qu'au tout début du jeu, lorsque vous ne possédez pas d'objets ou de choses pouvant être bues, les options REGARDER et STATUT sont les seules disponibles

OBSERVER...(UN OBJET OU UN PERSONNAGE)

Si vous placez le pointeur sur un personnage, le pointeur se transformera en petit viseur. Il en est de même lorsque vous positionnez la flèche sur certains objets. Ceci indique que vous pouvez observer ce qui est mis en valeur, que ce soit un être humain, un légume, ou toute autre chose; cliquez le bouton A et Diernot se dirigera vers la chose en question pour l'examiner. Si vous cliquez à nouveau sur le bouton A, la description de l'objet disparaîtra.



Manipuler les objets

Très souvent, Diernot aura la possibilité d'examiner et de manipuler un objet. Lorsque le viseur est sur un objet, cliquez le bouton B et un menu apparaîtra. Déplacez la souris vers l'avant ou vers l'arrière pour faire défiler les options disponibles, et appuyez sur le bouton A pour sélectionner l'option désirée. Le bouton B, par contre, fera disparaître le cadre menu et vous ramènera à l'écran jeu.



The Lure of the Temptress

Regarder a TRAVERS les fenêtres

Il est important de mentionner que si vous voulez regarder par une fissure ou une fenêtre, vous devez considérer cela comme une manipulation. Lorsque votre viseur apparaît, cliquez le bouton B et vous verrez apparaître l'option "Regarder à travers la fenêtre", ou "Regarder à travers la fissure", etc. Appuyez sur le bouton A pour sélectionner cette option ou le bouton B pour l'annuler. Vous ne pouvez pas interagir avec les personnes ou les objets que vous voyez dans ce mode. Vous ne pouvez qu'observer et si vous appuyez sur l'un des boutons, vous reviendrez à l'endroit où vous vous trouvez.

PARLER



La fonction "parler aux autres personnages de Lure of the Temptress" fonctionne de façon identique à l'interaction avec les objets. Placez le pointeur sur l'un des personnages et il se transformera en viseur.

Vous verrez en même temps apparaître le nom du personnage ou sa description, en haut à gauche de l'écran. Si vous cliquez le bouton A, Diermot EXAMINERA le personnage, mais si vous voulez lui parler vous devez cliquer le bouton B. Un menu "PARLER" apparaîtra, vous permettant de discuter avec ce personnage, de lui demander, donner ou dire de faire quelque chose. Lorsque les personnages discutent, que ce soit vous, moi, ou quelqu'un d'autre, une bulle apparaît au-dessus de leur tête pour que vous sachiez qui parle.



The Lure of the Temptress

Discuter en general

Je vous dois un peu plus d'explications sur la conversation en général, car j'espère que vous utiliserez souvent cette option. Lorsque vous avez choisi le personnage avec lequel vous voulez interagir, vous sélectionnez l'option PARLE A sur le menu PARLER dont je vous ai parlé plus tôt. Il y a deux possibilités.

(1) Vous voyez apparaître une conversation, dans des cadres dialogues. Si vous avez lu ce qu'a dit un personnage, et que vous voulez faire avancer la conversation, placez votre pointeur sur le nom en haut du cadre dialogue, et appuyez sur l'un des boutons. Si vous ne faites rien, la conversation continuera automatiquement après quelques instants.

(2) Lorsque vous parlez à certains personnages, vous aurez un choix de questions ou de phrases; ces dernières apparaîtront tout en haut de l'écran. Après avoir décidé ce que vous allez dire (et soyez prudent), placez le pointeur sur la ligne choisie et cliquez le bouton A. Vous obtiendrez une réponse immédiate de l'autre personnage, et vous obtiendrez peut-être une autre liste de questions ou de phrases. Recommencez jusqu'à ce que la conversation se termine. Si vous décidez d'arrêter la conversation, cliquez le bouton B, pour annuler l'option "Parle à" et retourner à l'écran de jeu.



The Lure of the Temptress

Exemple de conversation

Imaginez que vous voyiez un guerrier Skorl en vadrouille et que vous vouliez bavarder. Faites apparaître le menu PARLER (pointez sur le Skorl et appuyez sur le bouton B), cliquez ensuite sur "PARLE A" (avec le bouton A). Vous avez commencé une conversation avec le Skorl. Supposons qu'il dise "je vais te tuer". Et supposons également qu'il ne vous tue pas tout de suite, et que vous avez la chance d'avoir trois choix de réponses en haut de l'écran: "S'il vous plaît ne me tuez pas", "Allez-y, je l'ai cherché", "Toi et quelle armée, tronche de cake?". Supposons que vous ayez mis en évidence et sélectionné "Toi et quelle armée, tronche de cake?". Alors que se passe-t-il ensuite? Hum....Avez-vous pensé à sauvegarder le jeu? (Je vous expliquerai comment, plus tard).

Donner des ordres

Lorsque vous parlez à certains personnages de Lure of the Temptress, vous remarquerez que le menu PARLER ne contient pas seulement les commandes DONNE, DEMANDE A, et PARLE A, mais aussi la commande DIS A (je l'ai mentionné brièvement précédemment). En utilisant cette commande DIS À, les personnages feront tout ce que vous voulez. Vous pouvez me donner des ordres, à moi Ratpouch. Alors, voici comment.

Lorsque vous avez cliqué sur moi et sélectionné DIS A sur le menu PARLER (avec le bouton A), le début d'une phrase apparaît en haut de l'écran. Elle indique "Dis à Ratpouch:" Mais quoi? Que voulez-vous me dire? D'accord, vous avez remarqué qu'un nouveau menu est apparu, contenant une liste de verbes que vous pouvez



faire défiler⁹ en déplaçant la souris vers l'avant ou l'arrière. Choisissez un verbe, mettez-le en évidence et appuyez sur le bouton A. Supposons que vous ayez choisi "Va à"; la phrase est la suivante "Dis à Ratpouch: Va à...". Le menu affiche maintenant une liste de lieux. Pourquoi pas "la sortie des égouts"? Mettez cette option en valeur et cliquez le bouton A. "Dis à Ratpouch: Va à la sortie des égouts et...". Le menu verbe réapparaît, sélectionnez "Prends". Un menu d'objets apparaît...choisissez "eaux usées". Le menu verbes réapparaît, sélectionnez "Bois". Un menu de choses à boire apparaît, sur lequel vous choisissez "eaux usées". Puis choisissez "Reviens". Vous ordonnez donc: "Dis à Ratpouch: va à la sortie des égouts et puis prends les eaux usées et puis bois les eaux usées et reviens." Si vous voulez que je m'exécute, mettez en évidence le mot FIN et cliquez le bouton A.

Ce n'est pas très agréable de boire les eaux usées, même pour moi, alors vous pouvez changer d'avis et décider de modifier les commandes. Chaque fois que vous cliquez le bouton B, vous enlevez une commande de la phrase, en commençant par la fin. Vous pourriez par exemple enlever la commande "et puis bois les eaux usées"; la phrase serait donc comme suit: "Dis à Ratpouch: va à la sortie des égouts et puis prends les eaux usées et reviens". Si vous cliquez ensuite sur FIN, je m'exécute. Vous pouvez me suivre si vous voulez, mais ce n'est vraiment pas la peine car je ferai toujours ce qu'on me dit....(De plus, si j'allais jusqu'à la sortie des égouts, et que je revenais sans avoir rien fait, je serais vraiment le roi des idiots).



The Lure of the Temptress

UTILISATION JUDICIEUSE DE LA COMMANDE "DIS A"

C'est une chose dont vous devrez faire l'expérience par vous-même, mais vous pouvez obtenir des résultats impressionnants en utilisant la commande DIS A et par dessus le marché, vous pouvez gagner du temps - en demandant à quelqu'un comme moi, par exemple, de faire des choses à votre place. Parfois, il sera **indispensable** que vous utilisiez la commande DIS A, lorsque Diermot est incapable de faire quelque chose par lui-même. Dans d'autres cas, utilisez la commande DIS A même si Diermot **peut** accomplir l'action lui-même, car il vaudrait vraiment mieux qu'il soit ailleurs, occupé à faire autre chose.

DONNER ET PRENDRE

Si vous cliquez le bouton A sur DONNE dans le MENU PARLER, on supposera que vous voulez donner quelque chose au personnage que vous avez sélectionné et un menu contenant votre inventaire apparaîtra. Faites défiler les objets de votre inventaire si nécessaire pour les passer en revue et mettez en évidence celui dont vous voulez vous débarrasser en cliquant à nouveau le bouton A. Si la personne à laquelle vous essayez de donner l'objet le veut, elle le prendra. Sinon, elle le laissera. La procédure est similaire pour prendre un objet à quelqu'un. Après avoir sélectionné un personnage, mettez en évidence DEMANDE A dans le MENU PARLER. Un menu apparaîtra, contenant tous les objets que vous avez vus ou dont vous avez entendu parler. Cliquez sur l'objet que vous voulez avec le bouton A et si la personne sollicitée (a) possède l'objet et (b) accepte de vous le donner, elle le fera. Sinon elle le gardera.



COMBAT A MORT

Vous ne pensiez tout de même pas que vous alliez vous en sortir sans vous battre dans Lure Of The Temptress? Dans un pays envahi par les meutes cruelles de Skorl? Si, eh bien vous vous trompiez. Au cas où vous auriez oublié de sauvegarder votre jeu depuis un bon moment, vous avez tout intérêt à lire avec soin la partie suivante.



Dès qu'une situation de combat se présente, le système de pointeur change. Le pointeur prend maintenant la forme d'une "flèche d'avance", d'une "flèche de retraite" ou d'une "icône hache"... Tout dépend de l'endroit où se trouve la souris. Je vais vous expliquer.

FLECHE D'AVANCE: Si le pointeur est placé devant Diermot, vous verrez la flèche d'avance. Elle fonctionne de la même façon que le pointeur dans la mesure où vous devez appuyez sur le bouton A pour faire avancer Diermot. Il avancera.

FLECHE DE RETRAITE: C'est le contraire de la flèche d'avance. Si le pointeur est placé derrière Diermot et que vous appuyez sur le bouton A, il battra en retraite.

ICONE HACHE: C'est un peu plus compliqué, car l'icône hache apparaît sous trois formes différentes, en fonction de la position du pointeur. Pour obtenir l'icône hache, il faut tout d'abord que le pointeur se trouve sur le corps de Diermot (ou tout près). Si le pointeur est près de la tête de Diermot, vous obtiendrez l'icône hache en position haute. Si le pointeur est au niveau de la taille de Diermot, vous obtiendrez l'icône hache en position centrale. Enfin, si vous



The Lure of the Temptress

placez le pointeur du côté des pieds de Diermot, vous obtiendrez l'icône hache en position basse. Il s'agit des trois différentes positions d'attaque, qui comme par hasard, sont aussi les positions de défense. En fonction du bouton sur lequel vous appuierez, Diermot attaquera ou se défendra. Pour savoir sur quel bouton appuyer, regardez de quel côté vient l'attaque. Comme cela est extrêmement important, je l'ai écrit en majuscules...

LE BOUTON D'ATTAQUE EST LE BOUTON LE PLUS PROCHE DE L'ENNEMI

LE BOUTON DE DEFENSE EST LE BOUTON LE PLUS ELOIGNE DE L'ENNEMI

Voilà, en résumé: trois positions d'attaque, trois positions de défense, un mouvement d'avance et un mouvement de retraite, tout cela contrôlé par la souris. Franchement, qu'est-ce que vous voulez faire d'un joystick?

DEUX AUTRES ICONES-POINTEURS



De temps en temps au cours du jeu, le pointeur prendra une forme étrange et vous vous demanderez: "Oh non, pourquoi est-ce qu'il fait ça! Qu'est-ce que j'ai fait de mal?" Ne vous inquiétez pas, vous n'avez rien fait de mal...

Si le pointeur prend la forme d'une minuscule caméra cinématographique, c'est simplement pour vous indiquer qu'une séquence graphique, comme l'ouverture d'une porte, a été initiée.



Dès que vous avez pointé, cliqué et dit à Diermot d'aller quelque part, le pointeur se changera en horloge. Cela signifie que l'ordinateur "étudie" les itinéraires possibles pouvant être pris par Diermot.

SIXIEME PARTIE - SAUVEGARDER ET CHARGER

La procédure varie suivant la version que vous utilisez. Les utilisateurs d'Amiga et de ST peuvent passer le paragraphe suivant, qui ne les concerne pas.

UTILISATEURS DE MS DOS

Si vous ne jouez pas à partir du disque dur, vous aurez besoin d'une disquette vierge FORMATEE. Insérez cette disquette dans le lecteur et placez votre pointeur en haut de l'écran. Une barre de menus apparaîtra. Pointez sur FICHIER, maintenez enfoncé le bouton A et un menu s'affichera, contenant les options SAUVEGARDER JEU et RESTAURER JEU. Si vous voulez sauvegarder votre position, pointez sur SAUVEGARDER JEU, relâchez le bouton, puis tapez un nom de fichier (à vous de choisir comment vous voulez l'appeler). Cliquez le bouton A et votre position sera sauvegardée. La procédure permettant de charger un jeu est similaire. Insérez la disquette de jeux sauvegardés et cliquez sur CHARGER JEU sur le menu FICHIER. Mettez en évidence le jeu sauvegardé voulu (il ne vous faudra pas longtemps pour en avoir plus d'un) et appuyez sur RETURN. Il se chargera automatiquement et vous pourrez reprendre le jeu là où vous vous étiez arrêté.



The Lure of the Temptress

UTILISATEURS D'AMIGA ET DE ST

Tout d'abord, vous devrez créer une disquette de données. Insérez une disquette vierge dans le lecteur (lecteur 0 sur l'Amiga ou lecteur A sur le ST/E) et placez votre pointeur en haut de l'écran. Une barre de menus apparaîtra. Pointez sur FICHER, maintenez enfoncé le bouton A et sélectionnez FORMATER DISQUETTE, puis relâchez le bouton. Vous verrez un message vous rappelant que vous êtes sur le point de formater. Appuyez sur le bouton A pour créer la disquette de données. Si vous voulez sauvegarder votre position, sélectionnez SAUVEGARDER JEU sur le menu FICHER, relâchez le bouton, puis sélectionnez l'une des 9 positions de sauvegarde sur votre disquette de données. Lorsqu'une position est vide, le nom de la position apparaît en minuscules. Lorsqu'elle est occupée, il apparaîtra en majuscules. Pour RESTAURER un jeu, suivez la même procédure, et sélectionnez le jeu sauvegardé voulu sur la liste de positions.

VITESSE DU TEXTE

J'allais oublier... Si vous voulez changer la vitesse à laquelle le texte défile sur l'écran, sélectionnez le menu AIDE en haut de l'écran. Deux options sont disponibles: texte lent et texte rapide.



SEPTIEME PARTIE - DEMARRAGE RAPIDE

Vraiment, je vous facilite la vie. Supposons que vous n'avez pas le courage de lire le manuel tout entier mais que vous ayez besoin de quelques directives pour commencer à jouer... Voici à nouveau les principaux points.

Lorsque vous utilisez les menus, la règle générale est la suivante: le bouton GAUCHE sert de sélecteur tandis que le bouton DROIT sert de DESELECTEUR. En autres termes, pour passer au menu suivant, cliquez le bouton gauche et pour retourner en arrière dans la chaîne des menus, cliquez le bouton droit.

Lorsque le pointeur représente une petite flèche, les boutons de la souris fonctionnent de la façon suivante:

- GAUCHE:** MARCHER jusqu'à l'endroit choisi.
DROIT: BOIRE, EXAMINER,
REGARDER et afficher STATUT (inventaire).

Lorsque le pointeur est un viseur:

- GAUCHE:** EXAMINER objet ou personnage.
DROIT: interaction avec un objet - PRENDRE, TIRER, etc.
interaction avec un personnage - PARLER A, DONNER,
DIRE, etc.



HUITIEME PARTIE - QUE DOIS-JE FAIRE?

Si je vous en disais trop, cela gâcherait tout. Après tout, c'est une aventure et ce ne serait plus une aventure si vous aviez tous les indices à l'avance. Mais cela ne m'empêche pas de vous donner quelques conseils. Si vous vous prenez pour un aventurier endurci et que vous ne pensez pas avoir besoin de mon aide, sautez cette partie. Si vous pensez avoir besoin de connaître quelques trucs, lisez-la. Maintenant, pour tous ceux qui ont déjà commencé à jouer, qui sont sérieusement bloqués et qui cherchent maintenant à savoir où ils se sont trompés, cela vous apprendra à négliger mes conseils!



The Lure of the Temptress

Hints

Parler: Parlez à tout le monde. Certaines personnes sont parfois plutôt ennuyeuses, tout comme dans la réalité, mais d'autres peuvent détenir des informations importantes. La seule façon de savoir, c'est de parler. (Mais attention à ce que vous dites... cf **Ennemis**).

Regarder: Certaines choses sont si visibles que vous pouvez les repérer de très loin... mais d'autres ne le sont pas. Si vous pensez qu'il "doit y avoir telle ou telle chose ici, c'est certain," vous pourriez bien avoir raison. Fouillez l'endroit de fond en comble.

Regarder à travers: Une fissure dans un mur, une fenêtre, un petit trou - tout cela peut aider Dermot à savoir ce qui se passe à un autre endroit du jeu sans y être: (a) c'est incroyable ce que certaines personnes disent derrière votre dos; (b) vous voulez peut-être vérifier qu'une certaine personne est (ou n'est pas) dans la pièce avant d'accomplir une action; (c) si vous avez vu un objet, il sera ajouté à votre inventaire de noms et vous pourrez interroger quelqu'un à son sujet même si vous n'avez jamais mis les pieds là où il se trouve.

Corrompre: Si vous avez de l'argent, vous pouvez parfois obtenir des informations ultra-importantes en vous montrant quelque peu "généreux" avant de poser une question à quelqu'un. Attention cependant, si vous êtes trop généreux, il ne vous restera plus rien.

Aide: Ne soyez pas trop fier pour demander de l'aide. Si vous pensez qu'il y a certaines choses que vous ne pouvez pas faire par vous-même, c'est peut-être une bonne idée de convaincre quelqu'un de vous donner un coup de main, ou même de faire quelque chose pour vous.



The Lure of the Temptress

Ennemis: Dans votre situation, vous devez éviter les ennemis comme les percepteurs d'impôts. Si vous contrariez une personne d'une manière ou d'une autre, cela risque de ne pas s'arrêter là. Si elle rencontre quelqu'un d'autre lors de ses voyages, elle peut relater l'incident: "Ce Diermot, c'est quelqu'un de louche si vous voulez mon avis." Ce genre de choses. Les bruits courent vite dans un village comme Turnvale, et si vous n'y faites pas attention, il sera trop tard.

Examiner: Vous avez un objet et vous n'arrivez pas à comprendre à quoi il sert. Examinez-le. La description détaillée qui vous sera donnée déclenchera peut-être quelque chose dans votre cerveau et vous vous direz "Mais bien sûr, comme je suis bête, cela pourrait peut-être servir à..." et le tour est joué. Et n'oubliez jamais que **tout** peut être examiné, pas seulement les objets que vous transportez.

NEUVIEME PARTIE - ET POUR FINIR...

Bon, je crois que ça y est. J'espère vous avoir donné juste assez de renseignements sur ce que vous devez faire dans Lure Of The Temptress sans vous en avoir trop dit sur le jeu lui-même. D'accord, j'aurais pu vous donner un bref résumé de l'histoire, quelques cartes et tableaux... J'aurais aussi pu vous donner une liste complète des personnages, contenant des infos sur tous ceux que vous allez rencontrer durant vos voyages. Mais j'ai décidé de ne pas le faire. Ce serait comme connaître la pièce juste avant d'aller la voir au théâtre, plutôt dommage. Sur ce, je vous quitte. Amusez-vous bien!



The Lure of the Temptress

REVOLUTION SOFTWARE (POUR FINIR POUR DE BON!)

La société Revolution Software fut créée en 1990. En fait, ça s'est passé comme ça: Charles Cecil rencontra David Sykes dans une boîte de Sunderland, puis, dans le bus qui les ramenait chez eux, ils firent la connaissance de Tony Warriner. David s'était trouvé mêlé à une petite bagarre au bar et était allé s'asseoir dehors pour essayer d'arrêter son saignement de nez. Charles s'approcha de lui et dit qu'il avait l'impression de l'avoir déjà vu quelque part. Ils se rendirent vite compte qu'ils avaient tous deux fréquenté la même arcade de jeux lorsqu'ils vivaient dans le Norfolk. Ils avaient tous les deux réussi à être dans les dix premiers dans le classement de "Operation Wolf". Et en plus, c'était le même jour et à peu près à la même heure, par un samedi après-midi de mai. Etrange concours de circonstances. Tandis que Charles et David rentraient chez eux en bus, quelqu'un monta, paya son ticket et s'assit à côté d'eux. Il se présenta, il s'appelait Tony Warriner. Il revenait d'un concert de Kylie Minogue et était d'une humeur radieuse, resplendissant dans son sweat-shirt de Kylie. Ils commencèrent à parler tous les trois et la conversation révéla bientôt que Tony avait fait partie lui aussi des 10 premiers dans "Operation Wolf". Même ville, même arcade, même jour, même après-midi.

Coincidence ou destin? Nul ne le saura jamais. En tout cas, l'inévitable arriva et Revolution Software fut créé.



The Lure of the Temptress

L'EQUIPE DE LURE OF THE TEMPTRESS

Charles Cecil: En tant que directeur général, Charles a dû apprendre à devenir maître de l'art des "repas d'affaires à n'en plus finir" et il y est parvenu: son record est de neuf heures. Entre les repas, il organise les choses et a des idées.

Tony Warriner: Tony écrit des jeux d'ordinateur depuis qu'il porte des culottes courtes et communique maintenant exclusivement en codes hexadécimaux. Si vous trouvez que Lure Of the Temptress est plutôt génial, dites merci à Tony, c'est parce qu'il est plutôt génial.

David Sykes: Avant, David programmait des systèmes de tours de contrôle aéronautiques mais il décida que cela ressemblait trop à du vrai travail. Il vit maintenant en exil auto-infligé à Kingston upon Hull, la "Porte de l'Europe".

Dave Cummins: Dave travaille dans l'industrie des jeux d'ordinateur depuis des lustres et il serait capable de repérer un jeu nul depuis la planète Mars. Vous avez de la chance que ce soit Dave qui soit responsable de tout l'aspect design de Temptress.

Noirin Carmody: Que dire de Noirin? C'est une femme d'affaires endurcie, qui ne se laisse pas marcher sur les pieds. Un véritable démon au téléphone.

Adam Tween: Adam est l'un des deux artistes responsables de l'apparition de Turnvale sur votre écran. Il est né à Newcastle, probablement avec une souris déjà en main.



The Lure of the Temptress

Stephen Oades: Stephen, l'autre artiste, est chargé de l'autre moitié de la conception artistique. Lui aussi est un as de la souris, comme vous pouvez en voir le résultat.

Paul Docherty: Que serait le décor sans les petits personnages qui s'y promènent? Paul a produit la plupart des sprites du jeu.

Richard Joseph: Richard est un homme "musique et effets sonores" à 100%. Auteur des musiques et des bruitages de nombreux jeux d'ordinateur, il a composé la musique originale de Temptress.

...ET ENSUITE?

L'équipe travaille dur au développement du système de Théâtre Virtuel et écrit son second jeu, pour lequel elle s'est associée à Dave Gibbons. Dave est déjà connu comme co-auteur et artiste du roman graphique "Watchmen" (parmi d'autres). Inutile d'en dire plus!



The Lure of the Temptress

APPENDICE

COMMANDES MS DOS - EQUIVALENTS CLAVIER

Mouvement du curseur (lent)	touches flèches
Mouvement du curseur (rapide)	SHIFT + touches flèches
Aller à/Observer/Désélectionner menu	barre d'ESPACEMENT
Ouvrir menu/Sélectionner options	RETURN

COMBAT

Marcher à gauche/marcher à droite	touches flèches gauche et droite
Attaque	Haute 7
	Centrale 4
	Basse 1
Défense	Haute 9
	Centrale 6
	Basse 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