

## SYSTEMERFORDERNISSE

**MS DOS:** PC, XT, AT.  
640K RAM  
16-Farben-VGA/EGA/MCGA.  
Maussteuerung empfehlenswert\*.  
Unterstützt Ad Lib™, Soundblaster™, Roland™  
und interne Lautsprecher.  
Festplatte empfehlenswert.  
\*Für Tastatursteuerung siehe Anhang.

**ATARI ST:** ST, STE und kompatible Geräte.  
1 Meg Speicherkapazität erforderlich.

**AMIGA:** A500, A1000, A2000 und kompatible Geräte.  
1 Meg Speicherkapazität erforderlich.



## LADEN

**MS DOS:** Wir empfehlen, daß Sie das Spiel auf Ihre Festplatte installieren. Legen Sie dazu die Spieldiskette in das Laufwerk, geben Sie **INSTALL** ein und drücken Sie dann **RETURN**. Wenn Sie das Spiel dagegen von der Diskette starten, legen Sie sie in das Laufwerk und geben Sie **LURE** ein.

**AMIGA/ST:** Schalten Sie Ihr Gerät aus, legen Sie die Boot-Diskette ein und schalten Sie den Computer dann wieder an. Das Spiel wird daraufhin automatisch geladen.



## KOPIERSCHUTZ

Niemand ist von dieser Maßnahme begeistert - auch wir nicht - doch aufgrund der weitverbreiteten Software-Piraterie ist der Kopierschutz leider unerlässlich. Wir haben uns bemüht, unseren Kopierschutz so kurz und schmerzlos wie möglich zu gestalten. Folgen Sie einfach unseren Anweisungen und es wird nicht lange dauern, bis Sie das Spiel beginnen können!

(1) Nach der Einleitungsfolge erscheinen auf dem Bildschirm zwei Figuren aus "Lure Of The Temptress".

(2) Blättern Sie durch dieses Handbuch und schauen Sie sich die Figuren unten auf jeder Seite genau an. Haben Sie die Figuren, die mit denen auf Ihrem Bildschirm übereinstimmen, erst einmal gefunden, dann geben Sie einfach die entsprechenden Seitenzahlen ein und drücken RETURN. Waren Ihre Angaben korrekt, wird das Spiel beginnen... Auf geht's! - Denken Sie daran, vor eine einstellige Seitenzahl eine Null zu setzen.

(3) Wenn eine der beiden Seitenzahlen nicht richtig war, dürfen Sie es noch zweimal versuchen. Haben Sie jedoch dreimal nacheinander falsche Zahlen eingesetzt, erhalten Sie keinen Zugang zum Spiel und müssen das Spiel neu starten... Pech gehabt, Spieler 1!



## TEIL 1 - ÜBER DAS HANDBUCH



Hallo! Mein Name ist Ratpouch und ich bin der eigentliche Held in diesem Spiel. Gleich zu Beginn bin ich ganz in der Nähe Ihrer Zelle, in der Sie gerade auf- und abschreiten. Ehrlich! Ich bin Ihnen so nahe, daß Sie zu mir rüberspucken könnten - was eigentlich ganz treffend ist, denn ich bin einer von denen, die oftmals angespuckt werden - besonders seit die Skorl hier in der Stadt sind. Sie haben nicht viel übrig für meine Späße, müssen Sie wissen, und deshalb bin ich in eine Menge Schwierigkeiten geraten. Das Anspucken könnte ich ja ertragen, aber auf einer dieser Folterbänke gestreckt zu werden, ist nun wirklich kein Vergnügen. Aber ich will Sie nicht mit meinen Sorgen belasten - wenn Sie mich jedoch irgendwie retten könnten, wäre ich Ihnen überaus dankbar. Doch ich sollte Ihnen vielleicht erst einmal erklären, was hier eigentlich vorgeht und wie Sie zu mir gelangen, sonst werde ich hier wohl ewig festsitzen...



Dieses kleine Büchlein birgt mehr in sich, als seine Größe verrät (genau wie bei mir!) und stattet Sie mit allem nötigen Wissen aus, das Sie auf Ihrer Reise in die wunderbare Welt von "Lure Of The Temptress" brauchen werden. Aber was kümmert Sie das eigentlich? Machen Sie sich doch einfach auf den Weg und lesen Sie es gar nicht! So machen es nämlich die meisten Leute. Sie geben sich erst gar nicht mit den Handbüchern ab! Warum also sollten gerade Sie es anders machen? Sie können ja auch selbst herausfinden, wie Sie "Lure Of The Temptress" spielen - und das letzte, was Ihnen jetzt noch fehlt, ist irgend so ein Bauer, der der Meinung ist, Ihnen die ersten Schritte erklären zu müssen.

Na dann traben Sie mal los! Meistern Sie es allein! Mir ist es doch egal! Vergessen Sie nur nicht, daß Ihre Maus mehr als nur einen Knopf hat.

### **ÄH...ICH MÖCHTE DOCH LIEBER NICHT AUF EIGENE FAUST LOSZIEHEN**

Ach! Sie lesen also doch Handbücher?! Sehr gut! Dann bereiten Sie sich mal auf ein Abenteuer vor, wie Sie es noch nie zuvor erlebt haben! Halten Sie sich für die Reise nach Turnvale bereit! Sie werden gleich ein "Virtuelles Theater" erleben.



## **TEIL 2**

### **WORUM GEHT ES EIGENTLICH IN DIESEM "VIRTUELLEN THEATER"?**

Das ist eine gute Frage, und sie ist bisher noch nie beantwortet worden, denn "Lure Of The Temptress" ist das erste "Virtuelle Theater"-Spiel in der Geschichte des Sonnensystems. Stellen Sie sich einfach mal vor, Sie befänden sich in der folgenden Situation: Sie stehen in einem Raum, dessen einziges Fenster auf den Dorfplatz hinauszeigt, ja? Ein Dorfplatz mit Kopfsteinpflaster. Auf diesem Platz stehen, sagen wir mal, drei Leute: Tom, Dick und Harry. Sie schauen zufällig aus dem Fenster und sehen, daß Tom und Dick gerade in ein Gespräch vertieft sind - sagen wir mal über das Wetter. Sie sehen auch, daß Harry, der sich offensichtlich nicht für die vorausgesagten Regenfälle für den kommenden Tag interessiert, auf das Haus zuschlendert, in dem Sie sich gerade aufhalten. Plötzlich verschwindet er aus Ihrem Blickfeld und siehe da - die Tür zu Ihrer Rechten öffnet sich. Herein kommt Harry! Nehmen wir einmal an, Harry möchte sich mit Ihnen unterhalten. Sie drehen sich also zu ihm um und reden mit ihm - wie man das in solchen Situationen eben macht. Ist Ihr Gespräch mit Harry beendet, wird sich Harry von Ihnen abwenden, durch die Tür hinausgehen (die er natürlich hinter sich schließt) und, wie Sie vermuten, über den Platz davongehen. Sie sehen also wieder zum Fenster hinaus. Ist er zu sehen? Nein. Keine Spur von ihm! Der Platz ist Harry-los. Nur Tom und Dick sind noch da und unterhalten sich über Ackerbau. Harry ist spurlos verschwunden. Wo ist er nur geblieben?



## WAS HAT DAS DENN NUN MIT "VIRTUELLEM THEATER" ZU TUN?

Derartige "reale" Situationen, wie Sie eben eine gelesen haben, treten in "Lure Of The Temptress" auf. Ich werde dann also aus den gleichen Gründen dieselbe Frage stellen. Wo würde Harry nun sein, wenn er in der Welt des "Virtuellen Theaters" vorkäme?

Geben Sie schon auf?

Nun, wenn "Lure Of The Temptress" ein reines Illusionstheater wäre, könnten Sie sich sicher damit abfinden, daß Harry ganz einfach verschwunden ist. In manchen Abenteuerspielen passiert tatsächlich genau das. Hier haben wir es aber mit "Virtuellem Theater" zu tun, welches eben anders als die üblichen Abenteuerspiele ist - und wie Sie sicher schon aus dem Wort "Virtuell" geschlossen haben, sind die Dinge hier etwas realistischer. Die Leute verschwinden nicht einfach und wenn Harry nicht auf dem Platz ist, kann nur eins von zwei Dingen passiert sein... (a) Er wartet entweder auf der anderen Seite der geschlossenen Tür. Oder (b) er hat einen anderen Ausgang des Gebäudes benutzt - einen, der nicht auf den Platz hinausführt und vom Fenster aus nicht gesehen werden kann.



## ICH WETTE, ER WARTET VOR DER TÜR!

Sie öffnen also die Tür, um nachzusehen. Es kann jedoch passieren, daß sich die Tür nicht öffnen läßt, weil sie vielleicht abgeschlossen hat. Typisch! Wir wollen uns in der Einleitung jedoch nicht damit befassen, "wie man eine verschlossene Tür öffnet", denn darauf kommt es uns hier nicht an. Nehmen wir einfach mal an, daß Sie in Ihren Taschen nachschauen, einen zweiten Schlüssel finden und die Tür öffnen können. Und? Steht er vor der Tür? Nein. Aber wie Sie schon erwartet hatten gibt es einen anderen Ausgang, der nicht auf den Platz hinausführt. Sie nehmen also hitzig die Verfolgung auf und finden sich in einer Gasse wieder. Sie ist leer. Es folgt eine andere Gasse. Auch hier ist niemand. Dann stehen Sie mit einem Mal vor einer Schenke. Ist Harry vielleicht hineingegangen? Oder hat er eine andere Straße genommen und eine ganz andere Richtung eingeschlagen? Dann können Sie ihn jetzt bestimmt nicht mehr einholen, Sie gehen also in die Schenke (nachdem Sie zuerst natürlich die Tür geöffnet haben) - und siehe da, Harry redet mit dem Wirt und bestellt gerade fünfzehn "Schlangenbisse". Er starrt Sie ärgerlich an. Plötzlich erwacht in Ihnen das Interesse am Wetter, und Sie verlassen die Schenke, um mit Tom und Dick zu reden. Also zurück zum Platz mit dem Kopfsteinpflaster! Die beiden sind natürlich nicht mehr dort! Diese Gauner! Also dann zurück ins Haus, von dem Sie ursprünglich losgegangen sind, um dann aus dem Fenster zu schauen. Vielleicht können Sie sie noch sehen! Nein, der Platz ist leer. Keine Menschenseele weit und breit! Was hatten Sie auch erwartet? Das ist "Virtuelles Theater" - genau wie im Leben! Was nicht da ist, können Sie auch nicht sehen.



### OKAY, OKAY, ICH HABE ES JA KAPIERT

Es tut mir ja schrecklich leid, daß ich so darauf herumreite, aber in "Lure Of The Temptress" ist tatsächlich alles wie im wirklichen Leben. Das ist die Grundidee und auch die Erklärung für den Gebrauch des Wortes "Virtuell". Alle Figuren, die in der Geschichte vorkommen (und das sind nicht wenige), führen ihr eigenes Leben. Sie spazieren in der Stadt herum, tun dies und jenes und unterhalten sich mit den anderen Personen, um Informationen und auch Tratschgeschichten auszutauschen... Und Sie? Sie können sich natürlich auch an den Gesprächen beteiligen. Aber warum sollten Sie sonst wohl auch gerade hier sein? Wenn ich es mir genau überlege, werden Sie bestimmt schon ungeduldig darauf brennen, die Stadt zu erkunden und die Leute kennenzulernen. Doch zuvor wäre es eine gute Idee zu wissen, wer Sie eigentlich sind, wo Sie sich befinden, was zu tun ist und wie es zu tun ist. Die folgenden Abschnitte beschäftigen sich nacheinander mit allen diesen Fragen. Lassen Sie uns also beginnen....



### TEIL 3 - WER BIN ICH?

Sie sind Diernot - ein unfreiwilliger Held, der ein ruhiges Leben vorziehen würde - und in jeder Beziehung ein guter Mensch. Ihre Vorgeschichte wird in der Einleitungsfolge von "Lure Of The Temptress" erzählt. Wenn Sie es jedoch vorziehen, Ihre Geschichte auf dem Papier anstatt auf dem Bildschirm zu lesen, dann lesen Sie hier weiter...

Nach jahrzehntelangen Unruhen ist es dem König endlich gelungen, seine streitsüchtigen Untertanen miteinander zu versöhnen - es herrscht wieder Frieden in seinem Königreich. Aber halt, nicht ganz! Ein unruhiges Gebiet gibt es noch! In der fernen Stadt Turnvale fand vor kurzem erst eine Aufruhr statt, die von Selena, einer Schülerin des Zauberers, angeführt wurde. Mehr weiß man darüber nicht.

"Das kann ich nicht einfach zulassen", sagt der König, als ein schmutziger Bote die Nachricht über die Aufruhr überbringt. Er ruft daraufhin seine besten Ritter zusammen, unterrichtet sie von der Aufruhr und zieht mit ihnen gen Turnvale (und Sie begleiten ihn natürlich).

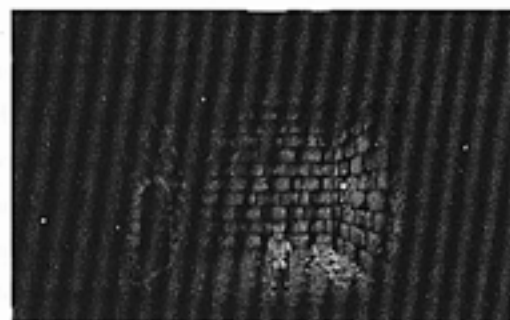
Als die Nacht zum Morgen wird und die Reiter sich Turnvale nähern, hebt sich der Nebel. Nicht aber, um - wie erwartet - eine starke Gegenwehr von mit



Heugabeln bewaffneten Bauern zu enthüllen, sondern eine Armee grotesker Figuren, wie man sie noch nie zuvor gesehen hat. Sie sind - mal ganz nebenbei bemerkt - höllische, gewinnsüchtige Monster, die man Skorl nennt. Alle sind bis zu den Zähnen bewaffnet. Die Schlacht, die nun beginnt, endet in einem schrecklichen Massaker, in dem die Reiter niedergemetzelt werden und auch der König den Tod findet. Sie dagegen werden nicht verwundet - nun ja, ein wenig vielleicht - Sie fallen vom Pferd und schlagen mit dem Kopf hart auf dem Boden auf. Ihnen schwinden die Sinne. Langsam sinken Sie in einen schweren Schlummer, in dem Sie - wie man so schön sagt - nur noch Sterne sehen.



#### TEIL 4 - WO BIN ICH?



Nun beginnt das eigentliche Spiel. Sie befinden sich irgendwo in der Nähe von Turnvale. So glauben Sie jedenfalls. Aber schließlich waren Sie lange bewußtlos, und so können Sie wer weiß wo sein. Sie befinden sich auf jeden Fall in einer winzigen Zelle, soviel ist sicher. Links von Ihnen entdecken Sie eine verschlossene Tür. Vor dem Fenster hoch oben in der Wand sind Gitterstäbe eingelassen. Auf der rechten Seite hängt eine Fackel an der Wand und darunter liegt ein ziemlich übelriechender, feuchter Strohhaufen, der anscheinend das Bett sein soll. Das ist Ihr neues "Zuhause" und von Zeit zu Zeit schaut ein Wächter nach Ihnen, um sich zu vergewissern, daß Sie auch noch da sind. Er ist ein Skorl und nicht gerade freundlich. Das stellen Sie sofort fest, als Sie versuchen, ein Gespräch mit ihm anzufangen. Sie sollten vielleicht lieber versuchen, so schnell wie möglich hier zu verschwinden. Aber das ist sicher unmöglich! He... ist da nicht ein schmaler Spalt in der rechten Wand?



## TEIL 5 - DIE STEUERUNG

### DIE MAUS

"Lure Of The Temptress" wird ausschließlich mit der Maus gesteuert. Bei einer Maus mit drei Knöpfen hat der mittlere die Funktion eines Rettichs - nämlich gar keine. Vergessen Sie ihn also am besten und konzentrieren Sie sich ausschließlich auf den linken und rechten Knopf. Bei einer Maus mit zwei Knöpfen haben natürlich beide eine bestimmte Funktion, also ignorieren Sie keinen davon! Spielen Sie die MS DOS-Version und haben keine Maus, ziehen Sie sicher sofort in Erwägung, ärgerlich zum Fachgeschäft zurückzueilen. Aber keine Sorge! Im Anhang dieses Handbuchs sind die der Maussteuerung entsprechenden Tastaturfunktionen aufgelistet.

### ZEIGEN UND ANKLICKEN

Das Zeigen und Anklicken ist kinderleicht. Sie wissen wahrscheinlich schon, was damit gemeint ist. Sie bewegen den ZEIGER über den Bildschirm auf den Gegenstand/die Person, den/die Sie aktivieren möchten und KLICKEN sie dann mit einem der Mausknöpfe an, sei es nun mit dem linken oder dem rechten. Von nun an, und um die ganze Sache zu vereinfachen, nenne ich den linken Mausknopf einfach KNOPF A und den rechten KNOPF B.

### WIE MAN DIERMOT STEUERT

Diermot kann, wie Sie sehen werden, viele Dinge tun - anfangen vom Gehen über Sprechen und Kämpfen bis hin zu... nun ja, wie ich schon sagte, er kann



eine ganze Menge. Alles, was Sie hier jedoch wissen müssen, ist, daß der Zeiger im Bildschirm - Ihre direkte Verbindung zur Welt von "Lure Of The Temptress" - von Zeit zu Zeit verschiedene Formen annimmt und Ihnen erlaubt, verschiedene Handlungen auszuführen. "Also, jetzt blicke ich wirklich nicht mehr durch!" rufen Sie. Haben Sie keine Angst, sogar ich habe es kapiert! Leeren Sie ein paar Ihrer Gehirnzellen und speichern Sie dort folgendes...

### BEWEGUNG



Zuallererst möchten Sie Diermot sicher in der Umgebung umherwandern lassen. Nichts leichter als das! Der Mauszeiger auf dem Bildschirm hat normalerweise die Form eines kleinen weißen Pfeils. ZEIGEN Sie mit ihm genau auf die Stelle, an die Diermot gehen soll, DRÜCKEN Sie KNOPF A und schon wird Diermot losgehen. Keine Sorge, falls ihm etwas im Weg steht - er ist klug genug, es zu umgehen.

Gibt es einen Ausgang am Rand des Bildschirms, in dem sich Diermot gerade aufhält, und Sie ZEIGEN darauf, dann wird sich der kleine weiße Pfeil in einen GROSSEN weißen Pfeil verwandeln. Sie können ihn wirklich nicht übersehen! Er weist die Richtung, in die Sie gehen müssen. DRÜCKEN Sie - wie oben - KNOPF A und Diermot wird zum nächsten Bildschirm übergehen.



### TRINKEN, UNTERSUCHEN, BETRACHTEN oder STATUS

Dieses Menü können Sie im Spiel jederzeit aufrufen, indem Sie den Zeiger einfach



auf eine beliebige Stelle des Bildschirms bewegen (solange diese nicht gerade genau über einer Person oder einem Gegenstand ist) und KNOPF B drücken. Wenn Sie das Menü nicht brauchen, drücken Sie einfach KNOPF B und es verschwindet. Möchten Sie das Menü jedoch nutzen, dann markieren Sie die gewünschte Option und drücken KNOPF A. Hier ist eine kurze Beschreibung der einzelnen Optionen:

**TRINKEN:** Mit dieser Option kann Diernot einiges trinken: z.B. Wasser, Mixturen, etc. Haben Sie diese Option markiert und KNOPF A gedrückt, wird Diernot einen Schluck der Flüssigkeit zu sich nehmen, die er gerade bei sich trägt. Führt er mehr als nur eine Flüssigkeit mit sich, scrollen Sie durch das angegebene Verzeichnis, indem Sie die Maus nach vorn und nach hinten ziehen. Es wird dabei jeweils nur eine Option markiert. Klicken Sie also das gewünschte Getränk an (wieder mit KNOPF A) und Diernot wird es trinken.

**UNTERSUCHEN:** Klicken Sie mit KNOPF A diese Option an, dann erscheint ein Menü mit einer Liste aller Gegenstände, die Diernot gerade bei sich trägt. (Hat er eine Menge Gegenstände bei sich, können Sie die Liste durch Ziehen der Maus nach vorn und nach hinten hoch- und runterscrollen.) Drücken Sie wieder KNOPF A, wenn der gewünschte Gegenstand markiert ist, um eine Beschreibung darüber abzurufen.

**BETRACHTEN:** Klicken Sie mit KNOPF A diese Option an, erhalten Sie eine Beschreibung des Ortes, an dem sich Diernot gerade aufhält. Solche Orts-



beschreibungen enthalten nicht selten einen Hinweis. Daher würde ich Ihnen raten, diese Option öfter mal zu benutzen.

**STATUS:** Klicken Sie diese Option mit KNOPF A an, erhalten Sie einen Informationsbildschirm, der Ihnen einen Überblick über alle Gegenstände gibt, die Diernot bei sich hat, einschließlich sein Geld.

Eines sollte ich vielleicht an dieser Stelle noch sagen! Ganz am Anfang des Spiels werden Sie noch keine Flüssigkeiten oder Gegenstände bei sich haben. Daher stehen dann auch nur die Optionen BETRACHTEN und STATUS zur Verfügung.

#### BETRACHTEN... (EINEN GEGENSTAND ODER EINE PERSON)

Wenn Sie den Zeiger auf eine Person ziehen, wird er sich in ein kleines Fadenkreuz verwandeln. Dasselbe geschieht auch, wenn Sie den Pfeil über bestimmten Gegenständen platzieren. Es bedeutet, daß Sie alles betrachten können, was markiert ist, sei es ein Mensch, eine Gemüsesorte oder etwas noch Kleineres. Drücken Sie nun KNOPF A. Diernot wird dann einfach losgehen und den betreffenden Gegenstand in Augenschein nehmen. Wenn Sie KNOPF A noch einmal drücken, verschwindet das Fenster mit der Beschreibung des Gegenstandes.



#### GEGENSTÄNDE BEWEGEN

Diernot kann die Gegenstände oft nicht nur betrachten, sondern auch bewegen. Befindet sich das Fadenkreuz über einem Gegenstand, dann drücken Sie KNOPF





B. Daraufhin erscheint ein Befehlsmenü, das Sie mit Hilfe der Maus hoch- und runterscrollen können. Drücken Sie KNOPF A, um den gewünschten Befehl zu wählen. Mit KNOPF B können Sie den Menükasten wieder abbrechen und zum Spielbildschirm zurückkehren.

### DURCH FENSTER SCHAUEN

Ich sollte Ihnen hier unbedingt erzählen, daß Sie, wenn Sie durch einen Spalt oder ein Fenster schauen möchten, auf dieselbe Weise vorgehen wie beim Bewegen von Gegenständen. Erscheint das Fadenkreuz, dann drücken Sie KNOPF B. Sie erhalten daraufhin die Option "Schau durch Fenster", "Schau durch Spalt" oder etwas ähnliches. Drücken Sie KNOPF A, um die Handlung zu aktivieren, oder KNOPF B, um die Option verschwinden zu lassen. Übrigens können Sie in dieser Option weder mit Leuten Kontakt aufnehmen noch Gegenstände bewegen - Sie können lediglich schauen. Mit einem Druck auf einen Ihrer beiden Knöpfe gelangen Sie an den Ort des Geschehens zurück.

### MIT DEN LEUTEN SPRECHEN



Sie können in "Lure Of The Temptress" mit den Leuten in ähnlicher Weise verfahren wie beim Bewegen der Gegenstände. Ziehen Sie den Zeiger dazu auf eine Person. Er wird sich dann in ein Fadenkreuz verwandeln. Zur selben Zeit erscheint in der oberen linken Ecke des Bildschirms der Name oder die Beschreibung dieser Person. Drücken Sie KNOPF A, dann wird Diernot die Person BETRACHTEN (wie ich schon sagte). Soll er aber mit der Person sprechen, dann drücken Sie KNOPF B. Daraufhin erscheint das Menü



SPRECHEN, welches Ihnen ermöglicht, die Person anzusprechen, sie nach etwas zu fragen, ihr etwas zu geben - oder manchmal auch - sie zu einer bestimmten Handlung aufzufordern, d.h. ihr Befehle zu erteilen. Wenn sich Personen gerade unterhalten (mit Ihnen, mir oder jemand anderem), erscheint eine Sprechblase über ihrem Kopf. So wissen Sie also Bescheid.

### ALLGEMEINES GESPRÄCH

Ich sollte wohl besser etwas mehr zur Führung eines Gesprächs sagen, denn ich hoffe, Sie werden sich recht oft mit den Leuten in "Lure Of The Temptress" unterhalten. Haben Sie sich für eine Person entschieden, mit der Sie sprechen möchten, wählen Sie SPRICH MIT auf dem Menü SPRECHEN, das ich kurz zuvor erwähnt hatte. Daraufhin kann folgendes passieren:

(1) Vor Ihren Augen wird sich ein Gespräch entspinnen, das in Dialogkästen erscheint. Haben Sie gelesen, was einer der Gesprächspartner gesagt hat, und möchten das Gespräch fortsetzen, dann bewegen Sie den Zeiger auf den Namen über dem Dialogkasten und drücken einen der beiden Mausknöpfe. (Wenn Sie nichts dergleichen tun, wird das Gespräch in kurzen Intervallen automatisch fortgeführt.)

(2) Sprechen Sie mit bestimmten Personen, dann haben Sie manchmal die Wahl zwischen verschiedenen Fragen oder Antworten. Die möglichen Varianten erscheinen am oberen Bildschirmrand. Nachdem Sie sich für eine entschieden haben (und seien Sie immer schön vorsichtig mit dem, was Sie sagen!), bewegen Sie den Zeiger auf die gewünschte Zeile und drücken KNOPF A. Ihr



Gesprächspartner antwortet Ihnen dann und Sie haben daraufhin möglicherweise wieder die Wahl zwischen mehreren Fragen oder Antworten. Wiederholen Sie den beschriebenen Vorgang so lange, bis das Gespräch beendet ist. Wollen Sie es selbst irgendwann abbrechen, dann drücken Sie KNOPF B. Die Option SPRECHEN wird daraufhin abgebrochen und Sie kehren zum Spielbildschirm zurück.

### EIN GESPRÄCHSBEISPIEL

Stellen Sie sich vor, Sie sehen einen Skorf vorbeilaufen und wollen mit ihm einen kurzen Schwatz abhalten. Rufen Sie das Menü SPRECHEN auf, indem Sie darauf zeigen, und drücken Sie KNOPF B. Klicken Sie dann SPRICH MIT an (mit KNOPF A). Sie haben den Skorf damit angesprochen. Nehmen wir mal an, er sagt: "Ich werde dich töten!" Und nehmen wir weiterhin an, er tötet Sie nicht auf der Stelle, sondern Sie erhalten in Ihrem übergroßen Glück drei mögliche Antworten am oberen Bildschirmrand: "Bitte töte mich nicht!", "Nur zu, ich wollte dich gerade darum bitten!" und "Du und wessen Armee, du Rübenkopf?" Treffen Sie Ihre Wahl! Und was passiert dann? Äh... Hatten Sie auch nicht vergessen, Ihre Spielposition zu sichern? (Ich werde Ihnen später erklären, wie man das macht.)

### BEFEHLE ERTEILEN

Unterhalten Sie sich in "Lure Of The Temptress" mit bestimmten Personen, dann werden Sie feststellen, daß das Menü SPRECHEN nicht nur die Optionen GIB, VERLANGE und SPRICH MIT, sondern auch BEFEHL AN (was ich schon einmal



kurz erwähnt hatte) auflistet. Mit der Option BEFEHL AN können Sie jemanden mit einer ganz konkreten Aufgabe betrauen. Sie können z.B. mir, Ratpouch, einen Befehl erteilen. - Lesen Sie dazu hier weiter! Nachdem Sie mich angeklickt haben und im Menü SPRECHEN die Option BEFEHL AN aktiviert haben (mit KNOPF A), erscheint der Satzanfang am oberen Bildschirmrand. Er heißt: "Befehl an Ratpouch..." Aber was? Was wollen Sie befehlen? Okay, Sie werden nun bemerken, daß ein neues Menü mit einer Liste von Tätigkeiten geöffnet wurde, durch das Sie mit Hilfe der Maus scrollen können. Haben Sie sich für eine der Optionen entschieden, dann markieren Sie sie und drücken KNOPF A. Nehmen wir an, Sie haben GEH ZU ausgewählt. Der Satz heißt nun: "Befehl an Ratpouch: Geh zu..." Nun erhalten Sie eine Liste von Orten. Wie wäre es z.B. mit der Kanalisationsöffnung? Okay, markieren Sie sie und drücken dann KNOPF A. "Befehl an Ratpouch: Geh zu der Kanalisationsöffnung..." Und wieder erscheint das Menü mit den Tätigkeiten. Markieren Sie nun NIMM! Sie erhalten wieder ein Menü mit den ganzen Gegenständen, die man dort nehmen kann. Wählen Sie "Abwasser"! Das Menü mit den Tätigkeiten erscheint wieder. Wählen Sie TRINK! Sie erhalten nun ein Menü mit allen trinkbaren Flüssigkeiten. Wählen Sie wieder "Abwasser" und dann befehlen Sie ZURÜCK. Ihr vollständiger Satz lautet nun: "Befehl an Ratpouch: Geh zu der Kanalisationsöffnung und dann nimm das Abwasser und dann trink das Abwasser und dann zurück!" Wenn Sie möchten, daß ich den Befehl ausführe, markieren Sie SCHLUSS, drücken Sie KNOPF A, und schon trabe ich los, um Ihrem Befehl Folge zu leisten. Aber wissen Sie, das Trinken von Abwasser ist nicht gerade eine angenehme Angelegenheit. Ja, wenn ich es mir genau überlege, ist es unzumutbar - sogar für mich! Es wäre also



denkbar, daß Sie sich entschließen, einen Befehl oder einen Teil eines Befehls rückgängigzumachen. Zu meinem Glück ist das auch möglich! Jedesmal, wenn Sie KNOPF B drücken, wird ein Befehl aus dem Satz entfernt, angefangen mit dem zuletzt eingegebenen. Hoffentlich entfernen Sie den Teil "Nimm das Abwasser und dann trink das Abwasser". Der Befehl lautet nun: "Befehl an Ratpouch: Geh zu der Kanalisationsöffnung und dann zurück!" Wenn Sie SCHLUSS anklicken, ziehe ich los. Sie können mir folgen, wenn Sie möchten, aber es ist nicht unbedingt nötig, denn ich tue wirklich, was man mir aufträgt. (Nebenbei bemerkt - zur Kanalisationsöffnung zu gehen, dort nichts zu tun und dann wieder zurückzukehren, ist doch echt bekloppt.)

#### SINNVOLLERER GEBRAUCH DER OPTION "BEFEHL AN..."

Diese Option kann sehr nützlich sein, aber das werden Sie sicherlich selbst schnell herausfinden. Vor allen Dingen können Sie eine Menge Zeit sparen, wenn Sie jemandem wie mir ein paar Aufträge erteilen. Manchmal werden Sie sogar einen Befehl erteilen **müssen**, z.B. wenn Diernot nicht in der Lage ist, eine Handlung selbst auszuführen. Andernfalls kann ein Befehl auch nützlich sein, wenn Diernot zwar in der Lage ist, eine Handlung auszuführen, aber zur selben Zeit eine andere dringende Angelegenheit an einem anderen Ort zu erledigen hat.

#### GEBEN UND NEHMEN

Wählen Sie die Option GIB im Menü SPRECHEN und drücken KNOPF A, dann wird angenommen, daß Sie der zuvor gewählten Person etwas geben möchten. Daraufhin erscheint ein Verzeichnis mit den zur Verfügung stehenden Gegenständen,



den, das Sie - wenn nötig - scrollen können. Markieren Sie den Gegenstand, den Sie gern loswerden wollen, und drücken Sie wieder KNOPF A. Wenn die Person, der Sie den Gegenstand geben wollen, ihn auch haben will, dann nimmt sie ihn daraufhin. Wenn sie ihn aber nicht will, so wird sie ihn verständlicherweise auch nicht nehmen! Der gleiche Vorgang läuft ab, wenn Sie einen Gegenstand annehmen möchten. Haben Sie eine Person gewählt und die Option VERLANGE im Menü SPRECHEN markiert, dann erscheint ein Menü mit den Gegenständen, die Sie bis dahin entweder gesehen oder von denen Sie gehört haben. Wählen Sie den begehrten Gegenstand und drücken Sie KNOPF A. Wenn die gefragte Person (a) den Gegenstand besitzt und (b) Ihnen auch geben will, dann können Sie ihn nehmen. Wenn sie den Gegenstand aber behalten will, dann können Sie ihn natürlich nicht nehmen!

#### TÖDLICHER KAMPF

Sie haben doch nicht etwa geglaubt, Sie kämen davon, ohne kämpfen zu müssen? In einem Land, in dem es nur so von böartigen Skorl wimmelt? Nun falls Sie das wirklich dachten, dann haben Sie sich gewaltig geirrt! Falls Sie einmal vergessen haben, Ihr Spiel zu sichern, wird es sich auszahlen, wenn Sie vorher diesen Abschnitt sorgfältig gelesen haben.



Sobald sich eine Kampfsituation ergibt, ändert sich das Zeiger-System. Abhängig von der Position der Maus nimmt der Zeiger nun die Form eines "Vorrückpfeils", eines "Rückzugpfeils" oder einer "Axt" an. Lassen Sie uns das im einzelnen durchgehen.



**VORRÜCKPFEIL:** Befindet sich der Zeiger vor Diermot, dann handelt es sich dabei um den Vorrückpfeil. Er funktioniert auf die übliche Weise. Drücken Sie KNOPF A, dann wird sich Diermot in Bewegung setzen - und zwar vorwärts.

**RÜCKZUGPFEIL:** Er ist offensichtlich das genaue Gegenteil vom Vorrückpfeil. Befindet sich der Zeiger hinter Diermot und drücken Sie KNOPF A, dann wird sich Diermot zurückziehen.

**AXT:** Abhängig von der Position der Maus erscheint dieses Zeichen an drei verschiedenen Stellen. Die Sache wird hier also schon schwieriger! Der Zeiger muß zunächst über (oder in unmittelbarer Nähe von) Diermots Körper sein. Ist der Zeiger Diermots Kopf nahe, dann erscheint die Axt auf hoher Position. Befindet sich der Zeiger auf der Ebene von Diermots Hüfte, so erscheint die Axt in mittlerer Position. Ziehen Sie den Mauszeiger dagegen in die Nähe von Diermots Füßen, dann erscheint die Axt unten. Dies sind die drei verschiedenen Angriffspositionen, die gleichzeitig - auch wenn das komisch klingen mag - Verteidigungspositionen sind. Ob Diermot nun angreift oder pariert hängt vollkommen davon ab, welchen Knopf Sie drücken. Die Wahl des entsprechenden Knopfes hängt nun wiederum davon ab, von welcher Seite Diermot angegriffen wird. Weil dies so wichtig ist, habe ich es noch einmal aufgeschrieben: **DER ANGRIFFSKNOPF IST DER, DER DEM FEIND AM NÄCHSTEN IST. DER VERTEIDIGUNGSKNOPF IST DER, DER AM WEITESTEN VOM FEIND ENTFERNT IST.**

Das ist also das ganze Geheimnis: drei Angriffsstellungen, drei Verteidigungsstellungen, eine Vorrück- und eine Rückzugsbewegung - alles von der Maus gesteuert. Ein Kinderspiel! Wer braucht da noch einen Joystick?



## ZWEI ANDERE ZEIGERSYMBOLS

Immer wenn der Zeiger im Spiel eine ungewohnte Form annimmt, werden Sie rufen: "Oh nein! Warum das jetzt? Was habe ich denn falsch gemacht?" Nur keine Sorge, Sie haben überhaupt nichts falsch gemacht...



Verwandelt sich der Zeiger in das winzige Bild einer Filmkamera, dann ist das lediglich ein Hinweis für Sie, daß eine Grafik (z.B. eine sich öffnende Tür) aktiviert wird.

Unmittelbar nachdem Sie auf Diermot GEZEIGT, ihn ANGEKLIKT und irgendwohin geschickt haben, wird sich der Zeiger in eine Uhr verwandeln. Das bedeutet, daß der Computer über den Weg 'nachdenkt', den Diermot am besten gehen sollte.



## TEIL 6 - DAS SPIEL SICHERN UND LADEN

Hierbei gibt es Unterschiede entsprechend der Version, die Sie spielen. Amiga- und ST-Benutzer können den folgenden Abschnitt überspringen.

### MS DOS-BENUTZER

Wenn Sie nicht von der Festplatte spielen, werden Sie eine leere, FORMATIERTE Diskette brauchen. Legen Sie diese in das Laufwerk ein und ziehen Sie den Zeiger an den oberen Bildschirmrand. Daraufhin erscheint eine Menüleiste. Zeigen Sie auf DATEI und halten Sie Knopf A gedrückt. Sie erhalten nun ein Menü, das die Optionen SPIEL SICHERN und SPIEL WIEDERAUFNEHMEN beinhaltet. Wenn Sie Ihre Position sichern wollen, zeigen Sie auf SPIEL



SICHERN, lassen den Knopf los und geben dann einen Dateinamen ein (den Sie sich aussuchen können). Drücken Sie Knopf A, dann wird Ihre Position gesichert. Der Vorgang zum Wiederaufnehmen des Spiels ist ähnlich. Legen Sie die Sicherungsdiskette in das Laufwerk ein und klicken Sie SPIEL LADEN auf dem DATEI-Menü an. Markieren Sie die gewünschte Sicherungsposition (denn es wird nicht lange dauern, bis Sie mehrere davon haben) und drücken Sie RETURN. Das Spiel wird dann automatisch geladen und Sie können es dort wiederaufnehmen, wo Sie es zuletzt verlassen hatten.

#### AMIGA- UND ST-BENUTZER

Zuerst sollten Sie sich eine Daten-Diskette anfertigen. Legen Sie dazu eine leere Diskette in das Laufwerk ein (Laufwerk 0 auf Amiga oder A auf ST/E) und ziehen Sie den Zeiger zum oberen Bildschirmrand. Sie erhalten daraufhin eine Menüleiste. Zeigen Sie auf DATEI und halten Sie Knopf A gedrückt. Wählen Sie DISKETTE FORMATIEREN und lassen Sie dann den Knopf los. Daraufhin erscheint die Nachricht, daß Sie gerade formatieren. Drücken Sie Knopf A, um eine Daten-Diskette anzulegen. Wenn Sie Ihre Position sichern wollen, wählen Sie SPIEL SICHERN auf dem DATEI-Menü, lassen den Knopf los und wählen dann eine der 9 Sicherungspositionen auf Ihrer Daten-Diskette. Ist eine Position leer, erscheint ihr Name in Kleinbuchstaben. Wird sie dagegen genutzt, dann werden Großbuchstaben verwendet. Um ein Spiel WIEDERAUFZUNEHMEN, wiederholen Sie den Vorgang und wählen die gewünschte Sicherungsposition von der gegebenen Liste.



#### TEXTGESCHWINDIGKEIT

Beinahe hätte ich es vergessen: wenn Sie die Geschwindigkeit ändern möchten, mit der der Text auf dem Bildschirm erscheint, wählen Sie einfach das HILFSMENÜ am oberen Bildschirmrand. Zwei Optionen stehen dort zur Auswahl: langsam und schnell.

#### TEIL 7 - SCHNELLER HINWEIS ZUM SPIELSTART

Ich mache es Ihnen wirklich leicht, vielleicht sogar zu leicht! Wenn Sie nicht das ganze Handbuch lesen wollen, aber dennoch ein paar Tips benötigen, dann fasse ich hier noch einmal die wesentlichen Punkte für Sie zusammen.

Im Umgang mit den Menüs ist es im allgemeinen so, daß Sie mit dem LINKEN Knopf eine Wahl treffen, während Sie mit dem RECHTEN Knopf die Wahl wieder rückgängig machen können. Mit anderen Worten, drücken Sie den linken Knopf, wenn Sie zum nächsten Menü übergehen möchten, und den rechten Knopf, wenn Sie zum vorherigen zurückkehren wollen.

Wenn der Zeiger die Form eines kleinen Pfeils hat, funktionieren die Mausknöpfe wie folgt:

**LINKS:** Zur gewählten Stelle GEHEN.

**RECHTS:** TRINKEN, UNTERSUCHEN, BETRACHTEN und STATUS (Verzeichnis) zeigen.



Wenn der Zeiger die Gestalt eines Fadenkreuzes hat:

**LINKS:** Einen Gegenstand oder eine Person **UNTERSUCHEN**.

**RECHTS:** Kontakt mit einem Gegenstand - **NIMM**, **ZIEHE**, etc.

Kontakt mit einer Person - **SPRICH MIT**, **GIB**, **BEFEHL AN**, etc.

## TEIL 8 - WAS IST MEINE AUFGABE?

Nun, die Antwort auf diese Frage würde alles verraten und dem Spiel damit jede Spannung nehmen, nicht wahr!? Denn schließlich ist das hier ein Abenteuer - und Abenteuer wären keine, wenn Sie schon im vornherein wüßten, was auf Sie zukommt. Aber ich kann Ihnen trotzdem ein paar Tips geben.

Wenn Sie sich gern als ein hartgesottener Bursche sehen und meinen, Sie brauchen keine Ratschläge, dann überspringen Sie einfach diesen Abschnitt. Wenn Sie jedoch denken, daß Ihnen meine Tips nützen könnten, dann lesen Sie nur weiter. Falls Sie mit dem Spiel schon begonnen hatten, irgendwo hoffnungslos steckengeblieben und nun an diese Stelle zurückgekehrt sind, um herauszufinden, was Sie falsch gemacht haben, dann kann ich dazu nur eins sagen: Sie hätten eben beim ersten Mal nicht so kopflos loslaufen dürfen!



## Hints

**Sprechen:** Sprechen Sie mit jedem. Die Leute können gelegentlich etwas langweilig sein, ebenso wie die Leute im wahren Leben manchmal etwas langweilig sind, aber sie können doch manchmal auch unentbehrliche Informationen für Sie haben. Es gibt nur einen Weg, das herauszufinden, und der besteht in einem Gespräch. (Seien Sie aber vorsichtig mit dem, was Sie sagen... siehe *Feinde*).

**Schauen:** Einige Gegenstände sind so offensichtlich, daß man sie sogar von der anderen Seite eines Ackers noch sehen könnte, andere dagegen nicht. "Da muß doch irgendwo ein ... sein, das gibt's doch gar nicht...", werden Sie zuweilen denken, und Sie könnten damit vollkommen recht haben. Suchen Sie Ihre Umgebung sorgfältig ab.

**Spähen:** Manchmal können Sie von einem Raum in einen anderen spähen - durch einen Spalt in der Wand, ein Fenster, eine schmale Öffnung... Es kann Diermot von großem Nutzen sein zu wissen, was woanders gerade vorgeht, ohne daß er selbst dort ist: (a) Es ist doch erstaunlich, was einige Leute so hinter Ihrem Rücken reden. (b) Sie werden sich vergewissern wollen, ob eine bestimmte Person in einem Raum ist (oder nicht), bevor Sie etwas unternehmen. (c) Wenn Sie einen Gegenstand gesehen haben, wird er Ihrem Verzeichnis hinzugefügt. - Sie können also jemanden danach fragen, ohne daß Sie selbst jemals in der Nähe des betreffenden Gegenstandes waren.

**Bestechen:** Wenn Sie das notwendige Kleingeld haben, dann können Sie damit vielleicht eine überaus wichtige Information in Erfahrung bringen, die Ihnen gerade fehlt, ohne daß Sie lange fragen müssen. Seien Sie aber auch hier vorsichtig, sonst werden Sie bald nichts mehr haben, womit Sie noch etwas herausbekommen können.

**Helfen:** Seien Sie nicht zu stolz, auch mal um Hilfe zu fragen. Wenn Sie meinen, daß Sie selbst etwas nicht tun können, dann könnten Sie ja durchaus jemand anderen bitten,





*Ihnen dabei behilflich zu sein oder - sei es auch - ihm verbieten, Ihnen zu helfen.*

***Feinde:** Sie sind in einer Situation, in der Ihnen Feinde gerade so willkommen sind wie Steuereintreiber. Wenn Sie mit einer Person reden und diese verärgern, kann es passieren, daß es nicht dabei bleibt. Diese Person könnte später einer anderen begegnen und ihr von dem Vorfall berichten. "Dieser Diernot!" werden die beiden sagen. "Er ist entschieden zu frech, was mich betrifft." Und so weiter. Gerüchte und Tratsch breiten sich in einem Ort wie Turnvare wie ein Lauffeuer aus. Sie jedoch merken es erst, wenn es längst zu spät ist.*

***Untersuchen:** Sie haben einen Gegenstand und wissen nicht, was Sie damit machen sollen. Also untersuchen Sie ihn erst einmal. Die detaillierte Beschreibung, die Sie erhalten, mag Ihren Gehirnzellen den entscheidenden Stoß versetzen: Natürlich, wie dumm von mir, vielleicht könnte ich das Ding für..." - und Sie haben die Nuß geknackt! Vergessen Sie nie: Alles kann untersucht werden - und damit meine ich nicht nur die Gegenstände, die Sie bei sich haben.*

## TEIL 9 - NOCH EIN WORT ZUM SCHLUSS

Nun, ich denke, das war's! Hoffentlich habe ich Ihnen das Wichtigste von "Lure Of The Temptress" erzählt, ohne Ihnen dabei zuviel vom Spiel verraten zu haben. Gut, ich hätte Ihnen einen kurzen Überblick über den Verlauf der Handlung geben können, auch ein paar Karten und Statistiken und genauso gut eine vollständige Liste aller handelnden Personen. Aber ich habe mich anders entschieden. Es wäre, als würde ich Ihnen die ganze Handlung verraten, kurz bevor Sie selbst ins Theater gingen, um das Stück anzuschauen. Und dafür wären Sie mir bestimmt nicht dankbar, oder!? Na dann - viel Spaß!



## ÜBER REVOLUTION SOFTWARE (ABER WIRKLICH ZUM SCHLUSS!)

Revolution Software wurde 1990 gegründet, als Charles Cecil und David Sykes sich in einer Disco in Sunderland trafen und auf ihrem Heimweg dann noch Tony Warriner begegneten. David war an der Bar in ein kleines Geplänkel geraten, saß nun draußen im Regen und wischte seine blutige Nase ab, als Charles ihn ansprach und sagte, er dachte, ihn von irgendwoher zu kennen. Dann fiel ihnen ein, daß sie beide dieselbe Arcade-Halle besucht hatten, als sie noch in Norfolk wohnten, und beide die Top Ten-Liste in "Operation Wolf" erreichten. Was aber noch wichtiger war, sie hatten es beide am selben Tag geschafft und ungefähr zur selben Zeit - an einem überfüllten Samstagnachmittag im Mai. Es war einer dieser seltsamen Zufälle im Leben! Als Charles und David den Bus heimwärts nahmen, stieg ein Fahrgast zu, zahlte sein Fahrgeld und setzte sich zu ihnen. Er stellte sich als Tony Warriner vor. Er hatte gerade ein Kylie Minogue-Konzert besucht und war in toller Stimmung, strahlte vor Stolz in seinem Kylie-Sweatshirt. Die drei gerieten ins Gespräch und entdeckten bald voller Erstaunen, das auch Tony ein Top Ten-Ergebnis in "Operation Wolf" erreicht hatte - in derselben Stadt, derselben Spielhalle, am selben Tag und sogar am selben Nachmittag.

War das Zufall? Oder war es Vorhersehung? Wer könnte das schon sagen, doch das Schicksal hatte sie nun einmal in Verbindung gebracht und das Unvermeidbare geschah. Revolution Software wurde gegründet!



#### DIE MITARBEITER VON "LURE OF THE TEMPTRESS"

**Charles Cecil:** Als Geschäftsführer hatte er die schwierige Aufgabe, die unglaublich langen Geschäftsessen zu bewältigen, wobei er sehr erfolgreich war - sein bisheriger Rekord steht bei 9 Stunden. Zwischen den Essen organisiert er und hat viele Ideen.

**Tony Warriner:** Tony hat schon Computerspiele geschrieben, als er noch in kurzen Hosen steckte. Jetzt kommuniziert er nur noch in Hexadezimalen. Wenn Sie der Meinung sind, daß "Lure Of The Temptress" eine ziemlich clevere Idee ist, dann danken Sie Tony dafür - er selbst ist auch ziemlich clever.

**David Sykes:** David programmierte aeronautische Systeme für Flugkontrolltürme, bis er zu der Ansicht kam, daß diese Arbeit zu hart für ihn war. Heute lebt er im selbstgewählten Exil in Kingston-upon-Hull, dem "Tor zu Europa".

**Dave Cummins:** Dave ist seit der Erfindung des Rechenbretts in der Computerbranche. Er könnte ein minderwertiges Spiel noch vom Mars aus erkennen. Danken Sie Ihren Glückssternen, denn es war Dave, der dieses Spiel gestaltet hat.

**Noirin Carmody:** Was kann man über Noirin sagen? Nun, sie ist eine tüchtige Geschäftsfrau, die sich nicht für dumm verkaufen läßt. Am Telefon ist sie ein wahrer Teufel.

**Adam Tween:** Adam ist einer unserer beiden hausangestellten Künstler, der Turnvale für Sie auf den Bildschirm gebracht hat. Er wurde in Newcastle geboren - wahrscheinlich hatte er bereits in der Wiege eine Maus.



**Stephen Oades:** Als andere Hälfte der Kunstabteilung ist er auch für die Hälfte der dort vollbrachten Arbeit verantwortlich. Er führt die Maus genauso gut, wie Sie unschwer an den Resultaten erkennen können.

**Paul Docherty:** Was wäre die Landschaft ohne die kleinen Figuren, die darin umherwandern? Paul hat die meisten der Sprite-Grafiken im Spiel erstellt.

**Richard Joseph:** Richard hat sich voll und ganz der Musik und den Soundeffekten gewidmet. Er hat die Themen und Effekte für zahlreiche, erstklassige Computerspiele entworfen und auch die Originalmusik für "Lure Of The Temptress" geschrieben.

#### ... UND DIE ZUKUNFT?

Das gesamte Team arbeitet hart daran, die Idee des "Virtuellen Theaters" auszubauen und ein zweites Spiel zu schreiben, wofür es Dave Gibbons als Mitarbeiter gewonnen hat. Dave ist bereits als Co-Autor und künstlerischer Gestalter von "Watchmen" (und anderen Spielen) bekannt. Genug geredet!

