

COMMODORE
64/128

Elvira® II



WELCOME TO MY STUDIO

Nice to see you again, since we last met I have been fortunate enough to save up enough dosh (money to some of you) from the sale of that family heirloom Killbragant castle, to buy me that film studio I've always wanted. From the studio I am going to produce the most magnificent Horror films you have ever seen, I only hope that I don't get caught up in all the blood and throat slashing that goes on in these things. I have now got myself a boyfriend, who looks after my every need if you know what I mean. He was expected to be here by now to help me with a few scenes behind the grave stones, but as usual he must have dropped off to sleep somewhere, he seems to sleep during the day and be wide awake at night.

I wonder what that makes him?

If you see him wandering around the parking lot tell him to get himself in here now !

Getting to grips with Elvira

To load the program take DISK 1 side A and type LOAD " * " ,8,1 then follow on screen prompts.

You will now find yourself at the front gates of the film complex, the night is still, a ghostly silence, and the only car you can see in the parking lot is that of your girl friend, Elvira.

But where are the guards ? they are supposed to be on duty at the gate to let me in.

You try the gate but it is locked. You try the guards hut but the door is also locked, but you can see through the window that something is wrong.

Your job is to get into the film studio and see that Elvira is safe, and ready to go home for the evening.

As you look around to find something to break into the guards hut with, you find a ----- to help you. Your quest begins.

THE PLAYING SCREEN BEATING HEART

BODY INDICATOR



Direction
Arrows

DESCRIPTION WINDOW

As you can see from fig.1, the screen is split up to give you different information to enable you to play the game.

TO WALK AROUND

To move around the playing screen you use the Green direction arrows . These arrows allow you to walk forwards, turn around , go left ,right , climb up , drop down. If you wish to view an article on the screen you can take a short cut by pressing fire on your joystick to advance you straight to the article. If you need to open a door just click the cursor on it. (unless you need to solve a particular puzzle before you can enter through the door.)

EXAMINING

To examine an article on the screen, depress the fire button and drag the article to the inventory window.

Once you have the article in the window click (depress fire button) on it, then click on the EXAMINE BOX that has now appeared on screen.

You will now be told all about the article that you have just dragged into the inventory window.

Some articles may be too big to be removed if so you can gain information by simply clicking on them in the main playing screen.

TALKING

Some of the people you meet may be friendly enough to talk with you,if this is the case a Mouth Icon will appear.

Clicking on this icon will give you several options. Click on the option you would prefer then await the reply , continuing until you have finished the conversation.

COPY PROTECTION

Protection Numbers.

ROW

1	7647	5048	4891
2	8424	3456	1890
3	9433	9842	7472
4	2238	8776	2716
5	9814	2329	2229
6	4560	1080	2699
7	2633	3333	8888
8	5794	6724	6745
9	7874	1426	4642
10	3237	3777	5391
11	6267	9433	2866
12	1884	7402	2555
13	9557	4616	4759
14	7464	2037	7143
15	3537	7814	3520
16	3332	2374	1143
17	3312	3985	4616
18	4012	8039	7814
19	3599	5165	7685
20	4717	7685	8927
21	9903	1947	3452
22	1623	1403	4444
23	5188	8927	8768
24	5737	9693	3087
25	2937	3312	4771
26	4921	2793	4852
27	8805	2335	3488
28	6933	1386	8695
29	8121	5977	1890
30	1007	3452	2699
31	6850	4665	5391
32	1997	7554	4759

COLLECTING

When you want to add an item to your inventory , click on the Suitcase icon from the top right of the screen then drag the article you want to collect to the inventory window. It will then be automatically added to your collection.

When you want to use the collected item , simply click on the item , a menu of options will appear, select the option that you require and the item will perform as you have requested. Some items can be dragged directly to the main screen to perform an action., ie. drag a key to the locked door etc.

You can collect a wide assortment of items in you inventory. If you decide that you want to lighten you load and save your strength , you may drop off a number of your previously collected items and possible come back for them if you find they are now needed.

DESCRIPTION WINDOW

This window is where the inventory and messages are displayed.

You can use it to see

- Your collected inventory items.

- Ask questions about those items.

- See what items you have left behind to be collected in a room.

- A talking message window when you have met up with somebody for a chat.

- the state of your Secondary Status.

If the description window is full, you can use the small UP and Down Arrows next to the window to scroll the contained information.

BEATING HEART

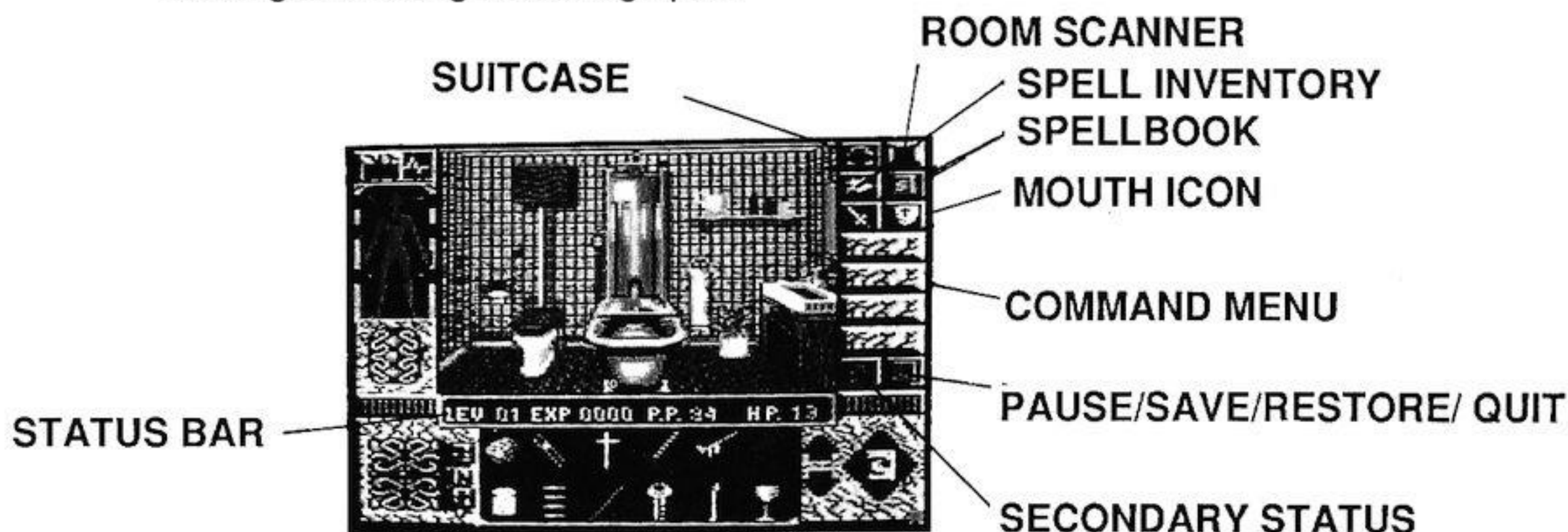
The beating heart situated at the top left of the screen indicates your health as you battle in dangerous circumstances. The heart beat will be erratic when in a dangerous situation , stabilising as you overcome your fear. The small number indicator next to the heart is a total which reflects the state of your various body appendages.

BODY INDICATOR

Your body has six numbered health indicators around it. These indicators monitor the hits that have been made against the Head, Shoulders, Left Arm, Right Arm, Left Leg, Right Leg.

You start the game with a healthy body and as your body takes the hits the counter goes down by one unit a hit until it reaches zero. At that time you are either dead if it was hits to the head or one of your limbs is no longer working, which will greatly effect the rest of your body as you struggle to continue your quest.

It is possible for you body to recuperate from the sustained damage by making and using a healing spell.



SPELL INFO

This small window will display which spell or spells you have active at any one time. To scroll through the spells use the UP and DOWN Small Arrows to the Left of the Inventory Window.

The Six Icons at the top right of the screen are as follows:-

Suitcase :- As already described, An inventory of every thing you are carrying.

Room Scanner:- Clicking on this will show you in the Description Window what you have already collected from that room or what you have deposited in that room for collection later.

Spell Selector/ Talk :- As already described, Allows you to view spells that you have available.

Spell Book:- Clicking on this will allow you to view the Spell Book and help you to mix the correct spell potion. More details in Spell Crafting.

Attack:- Only active in the combat mode - To Lunge and Hack .

Defend:-Only active in the combat mode - To parry the blows.

COMMAND MENU

When you click on an item you will be given a choice of options from the Command Menu situated to the right of the main playing screen. Click on your choice of option to perform the required task.

STATUS INDICATORS

This is a series of indicators to show how well or badly you are progressing through the game.

LEV- LEVEL:- This counter indicates just how well you are progressing through the levels. The more puzzles and aliens that you dispose of the more experience points you receive. The more points you have the better at combat you will be and the more devastating the cast spells will be.

EXP-EXPERIENCE :- This indicates how well you are performing on this level.

PP- POWER POINTS :- The counter rises as you collect power points, the more points collected the greater numbers of spells can be cast.

HP- HIT POINTS :- Reflects how "Resilient" you are.

SECONDARY STATUS

The icon for the Secondary Status is below the Command Menu, clicking on this will unfold a further eight stats in the Description Window.

WS-WEAPON SKILL :- The higher the Counter the better you are with your Weapon.

ACC - ACCURACY :- Indicates how accurate you are at spell casting.

WP - WILL POWER :- If you stand your ground and fight the aliens rather than run for cover your Will Power will soar.

MR - MAGIC RESISTANCE :- The higher the counter the better defence you have towards supernatural forces.

STR - STRENGTH :- If the counter is high ,it will mean that you have probably more strength than the alien.

CONST - CONSTITUTION :- The higher the counter the greater amount of hits points can be taken without damaging your health too much.

PR - POISON RESISTANCE :- Reflects how you are to cope with poisons.

INT - INTELLIGENCE :- This is a level that will increase as you progress through the game.

PAUSE/SAVE/RESTORE/QUIT

To PAUSE the game click on the DISK Icon, then click on Pause.

To RESTART the game simply press fire again.

To SAVE a game click on the DISK Icon, then click on Save

Move Joystick UP/DOWN to select a name for your file and press Fire.

You can save onto **Side B of DISK 4** , or onto one of your own formatted disks.

DO NOT SAVE OUT ON ANY OF THE OTHER DISKS OTHER THAN DISK 4 SIDE B

To RESTORE a game if you have become stuck or have died, you can restart from one of your previously saved games.

Click on the DISK Icon then click on the RESTORE .

Push the Joystick UP or DOWN to select the file you wish to restore and then press FIRE to action Restore.

To QUIT the game Click on the DISK Icon , then click on Quit.

Answer Yes to Quit or No to continue your game.

DEFENSIVE COMBAT

In a combat situation your Icon transforms to a Small Shield. The shield acts as a defensive or protection against hits.

ATTACKING COMBAT

To attack the aliens click on the ATTACK Icon, and the cursor will become a sword. This means you are in an attacking mode and can use a weapon that you should have previously used. If you are not using a weapon at the time of combat, call up your inventory and use anything like a dagger, sword, or axe .

Now move the weapon into the combat screen and onto your opponent.

Position the cursor over your opponents body and press the fire button constantly. You are now hacking away at the alien. Depending on how good your weapon is along with how powerful you are yourself, you should soon kill your opponent. Each evil alien should be easier to hit in some areas more than others, and each body part can sustain a different amount of damage, so move the sword around on your opponents body,(still pressing fire) in an effort to find a weak spot.

SPELL CASTING

To help you through the game you need a substantial amount of magic , in the form of spells.

Before you start you **MUST** have collect the following

Elvira's Spell Book.(Given to you as you enter the studio complex.)

The correct ingredients to make the selected spell.

Have the level, experience and opportunity to cast it.

There are several requirements that must be observed before a spell can be created and cast.

1- **LEVEL** :- From the Spell book you will see that each spell has a level number. You must have a minimum of that number before you can make that spell.

2.- **Cost**:- The number of PP (Power Points) used with each casting of the selected spell are also deducted from your PP total.

3.- **Ingredients**:- You must have all the required ingredients needed to create a selected spell in your inventory.

MIXING A SPELL

You must have collected Elvira's Spell Book before you can start mixing Spells. Now click on the **BOOK** Icon at the Right of your screen to reveal the numerous spells at your disposal.

You can turn the pages of the spell book by clicking the **BOOK** Icon at the top left of the page. Once you have selected which spell you need to use click on the spell name to reveal what ingredients you require.

To return to the Spell book index without making a spell, or possibly changing to a different spell , click on the **EXIT** Icon in the Upper right .

Now we get to the interesting stage, to mix a spell click on the **BOOK** Icon at the top left of the page.

The spell page will then appear.

Drag each of the necessary ingredients from your inventory onto the page and drop.

The ingredients will now be all visible on the page.

Click on the **BOOK** Icon and the Spell will enter your inventory as a new Icon. Your inventory can hold a number of different spell Icons until they are ready to be cast.

When you are ready to return to the index , click on the **EXIT** Icon at the Upper right of the page.

CASTING A SPELL

Once you have mixed your spell and placed it in your inventory, it is now ready for casting. When you want to cast the spell click on the spell you want to use from your inventory. Once you have done that a USE Icon will appear on the Command Menu, clicking on this will cast the spell.

All your pre-mixed spells can be viewed by clicking on the UP/DOWN arrows of the Spell Selector situated to the left of the Inventory box.

Certain spells can be used more than once, whilst others will be finished after one casting. If a particular spell icon disappears from your inventory it has either been used and is now finished or it has died through been unused for a length of time.

AVAILABLE SPELLS

This is a list of the spells available for use in the game. Each spell has its own name, amount of Level & Power Points, it uses and what ingredients are needed to make the spell. It also lists the effect the spell has when cast.

As Example.

<u>Name</u>	<u>level</u>	<u>PP</u>	<u>Ingredients</u>
ABSORB MAGICK	: 8 ,	8 ,	A Garnet and any absorbent object.
<u>Effect:</u> All magic has no effect on the caster for a short time.			

ABSORB MAGICK : 8 ,8 , A Garnet and any absorbent object. All magic has no effect on the caster for a short time.

BIND DEMON: 9 , 15 , Unknown. In the correct circumstances demonic life forms will be trapped by this spell.

BLESS: 1 , 5 , Holy water and a crucifix. - a blessed weapon does extra damage to unholy creatures.

BRAINBOOST: 3 , 6 , Anything that stores information. The casters intelligence is improved significantly.

COURAGE: 3 , 8 , A small glass of alcohol. This causes the caster to forget all fear.

CURE WOUNDS: 9 , 12 , A glass of Holy water. The caster's body is restored to full physical health.

ENCHANT WEAPON: 3 , 6 , An emerald and a file (weapon). This spell does extra damage and is easier to wield.

FEAR: 6 , 7 , An eye from the witch. This spell causes great fear in weaker enemies.

FIREBALL: 4 , 8 , A highly ignitable material . A ball of flames is projected towards a target causing moderate damage.

FREEZING BLADE: 8 , 9 , two cold items. The weapon becomes very cold and does extra damage.

HEALING HANDS: 1 , 3 , none. This spell has a minor healing effect on one body area.

HERBAL HEALING: 5 , 6 , An edible fungi. This spell results in a major healing to one body are and minor to all others

HOLY BLAST: 5 , 6 , Two good religious articles. A bolt of goodness is fired causing moderate damage to unholy monsters.

ICE DART: 1 , 4 , No ingredients. When cast, projects a shard of ice at the target, causing low damage.

LIGHTNING BOLT: 7 , 11 , An amethyst and a plate. Electricity streams from the player's fingertips causing serious damage.

LUCK: 2 , 4 , Something associated with good fortune. The caster will become very lucky.

MAGIC MUSCLES: 5 , 7 , Three metal objects. Mighty strength is bestowed upon the user of this spell.

MAGICAL ARMOUR: 7 , 12 , Two items made of precious metal. This is a more powerful version of the Protection spell.

NOVA: 9 ,15 , An inflammable liquid. A stream of fire is produced which devastates all monsters in sight.

PROTECTION : 2 , 6 , A metal object. The caster is encased in a magical field which reduces damage taken.

RESIST FIRE: 5 , 7 , fire extinguisher. While under the influence of this spell the caster is immune to all fire damage.

RESURRECT: 10 , 20 , Unknown. Restores to life a holy person.

REVIVE: 4 , 6 , A strong smelling item. The caster becomes unconscious, he is healed automatically.

SUMMON STORM: 7 , 9 , A barometer. When cast from on high, a storm is summoned.

TRUEFLIGHT: 8 , 9 , Feathers. Magic always hits the most vulnerable areas of the enemy.

TURN UNDEAD: 3 , 12 , A brain. This spell repels undead creatures.

UNHOLY BARRIER: 3 , 5 , A bible. Anything unholy may not pass through the barrier.

UNSEEN SHIELD: 1 , 3 , No ingredients. The air around the caster solidifies into a shield which deflects some range attacks and combat damage.

LOST IN MY FILM SET?

Dont worry, because I had a feeling you might need some help and I've put together a really useful Clue and Help book which you can get by sending a Cheque or Money Order for £5.00 We are also able to offer you a video(VHS PAL ONLY) of the whole game, showing how the game is to be played to complete your quest. for £7.00. Available separately or £10.00 the Two. Postage and Packing free.

If you enjoyed **Elvira 2** try the exciting **Elvira 1 "Mistress of the Dark** Available from your local dealer or direct from Flair £19.99 inc P&P

Flair Software, The Smithy Side, Ponteland, Newcastle, NE20 9BD. ENGLAND

Credits:

Flair Software Ltd:

Written and

Programmed by

Graphic Artists

Bruce Le Feaux

Mark Sample

Paul Drummond

Maria Drummond

Kevin Preston

Music:

Shaun Connolly

Designed by Horror Soft Ltd

Elvira image © 1992 Queen 'B' Productions.

Game ©1992 Horror Soft Ltd

Design, Code and all other materials © Flair Software Ltd.

Elvira and Mistress of the Dark are the trademarks of Queen 'B' Productions.

All product and corporate names are trademarks and registered trademarks of their respective owners.

BENVENUTI AL MIO STUDIO

Mi fa piacere incontrarvi nuovamente, dall'ultima volta che ci siamo visti ho fortunatamente potuto realizzare abbastanza cocuzze (per alcuni di voi, si tratta di soldi) dalla vendita del castello di Killbragant, uno dei cimeli dei famiglia, per acquistare lo studio cinematografico dei miei sogni. Da questo studio produrrò i più stupendi film dell'orrore che abbiate mai visto, e spero solo di non rimanere coinvolta nelle situazioni violente da fare accapponare la pelle tipiche di queste storie. Ho finalmente trovato un fidanzato che si prende cura di me - e voi sapete bene di cosa parlo. Dovrebbe già essere qui, per aiutarmi con alcune scene da girare tra le tombe di un cimitero ma come sempre, dev'essersi fermato a dormire in qualche posto - sembra che gli piaccia dormire di giorno per poi star sveglio tutta la notte.

Vorrei proprio sapere cosa lo spinge a ciò

Se lo vedete vagare nel parcheggio, dategli di venire immediatamente qui!

Imparate a familiarizzare con Elvira

Per caricare il programma, inserite il DISCO 1 lato A e digitate
LOAD "*",8,1 e seguite i messaggi che appaiono sullo schermo.

Vi troverete quindi davanti al cancello dell'edificio in cui si trova lo studio. E' notte fonda, tutt'intorno c'è un silenzio raggelante e l'unica macchina che vedete parcheggiata è quella della vostra fidanzata, Elvira. Ma dove sono le guardie di custodia? Dovrebbero sorvegliare il cancello per lasciarvi entrare.

Provate ad aprire il cancello ma è chiuso a chiave. Andate nella guardiola ma anche qui la porta è chiusa a chiave; osservando dalla finestra, notate che c'è qualcosa che non va.

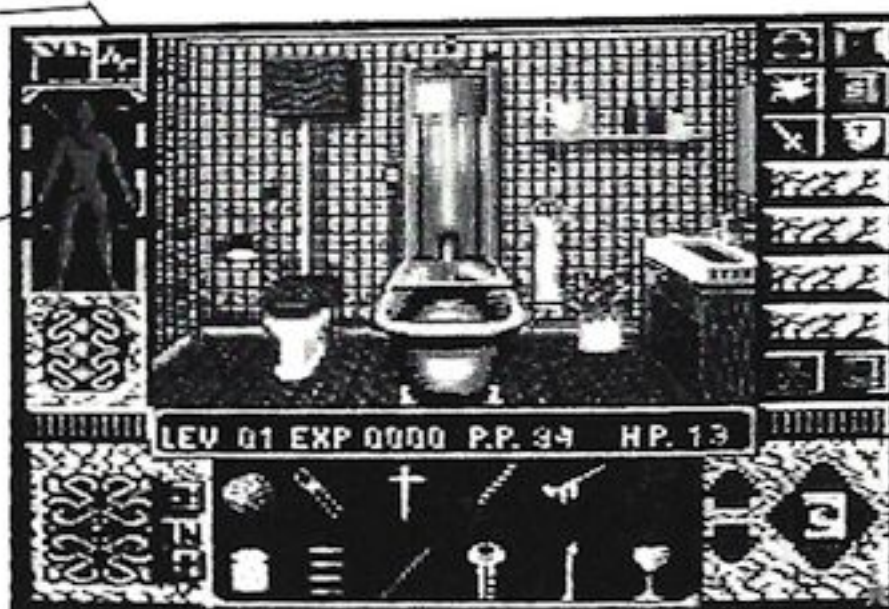
Il vostro compito è quello di penetrare nello studio cinematografico ed accertarvi che Elvira stia bene, e pronta per tornare a casa con voi.

Osservandovi attorno per cercare un oggetto che vi aiuti ad entrare nello stanzino dei sorveglianti, trovate un ----- che vi aiuterà nell'impresa.

La vostra missione ha ora inizio.

LO SCHERMO DI GIOCO CUORE PALPITANTE

INDICATORE DEL FISICO



FINESTRA DI DESCRIZIONE

Come potete osservare dalla fig. 1, lo schermo è suddiviso per offrirvi informazioni diverse per il gioco.

PER SPOSTARVI

Per spostarvi sullo schermo di gioco, usate le frecce direzionali verdi, che vi permettono di camminare in avanti, girare, andare a sinistra e a destra, salire o scendere. Se desiderate osservare un oggetto sullo schermo, potete prendere una scorciatoia premendo il pulsante Fire del joystick per andare direttamente a tale oggetto. Se dovete aprire una porta, fate semplicemente clic con il cursore su di essa (a meno che non dobbiate risolvere un particolare rompicampo prima di poter aprire la porta).

ESAMINARE GLI OGGETTI

Per esaminare un oggetto sullo schermo, premete il pulsante Fire e trascinate l'oggetto nella finestra dell'inventario.

Una volta spostato l'oggetto nella finestra, fate clic (premete il pulsante Fire) su di esso, fate quindi clic sulla CASELLA ESAME che appare ora sullo schermo.

Vi verranno fornite tutte le informazioni necessarie sull'oggetto da voi trascinato nella finestra dell'inventario.

Alcuni oggetti potranno essere troppo grandi perché li possiate spostare; in questo caso, potete ottenere le informazioni relative facendo semplicemente clic su di essi nello schermo principale di gioco.

PARLARE

Alcune delle persone che incontrerete potranno dimostrarsi amichevoli al punto da parlarvi; in questo caso, sullo schermo apparirà l'icona di una bocca.

Facendo clic su questa icona, appariranno varie opzioni. Fate clic sull'opzione desiderata ed attendete la risposta, continuando sino alla conclusione della conversazione.

PROTEZIONE DALLA COPIA

Numeri di protezione.
RIGA

1	7647	5048	4891
2	8424	3456	1890
3	9433	9842	7472
4	2238	8776	2716
5	9814	2329	2229
6	4560	1080	2699
7	2633	3333	8888
8	5794	6724	6745
9	7874	1426	4642
10	3237	3777	5391
11	6267	9433	2866
12	1884	7402	2555
13	9557	4616	4759
14	7464	2037	7143
15	3537	7814	3520
16	3332	2374	1143
17	3312	3985	4616
18	4012	8039	7814
19	3599	5165	7685
20	4717	7685	8927
21	9903	1947	3452
22	1623	1403	4444
23	5188	8927	8768
24	5737	9693	3087
25	2937	3312	4771
26	4921	2793	4852
27	8805	2335	3488
28	6933	1386	8695
29	8121	5977	1890
30	1007	3452	2699
31	6850	4665	5391
32	1997	7554	4759

RACCOGLIERE GLI OGGETTI

Quando volete aggiungere un oggetto al vostro inventario, fate clic sull'icona della valigia, nella parte superiore destra dello schermo, e trascinate l'oggetto che volete raccogliere nella finestra dell'inventario. L'oggetto verrà automaticamente aggiunto alla vostra collezione. Quando volete usare l'oggetto collezionato, fate semplicemente clic su di esso: sullo schermo apparirà un menu di opzioni, dalle quali dovete selezionare quella desiderata. L'oggetto eseguirà l'azione da voi richiesta. Per eseguire un'azione, alcuni oggetti possono essere trascinati direttamente sullo schermo principale, ad es., potete trascinare una chiave su una porta chiusa, ecc. Potete raccogliere una vasta selezione di oggetti per il vostro inventario. Se decidete di alleggerire il vostro carico e mantenere le vostre energie, potete abbandonare alcuni oggetti precedentemente collezionati e fare ad essi ritorno, se riuscirete a trovarli, quando ne avrete bisogno.

FINESTRA DI DESCRIZIONE

Questa finestra visualizza l'inventario e i messaggi.

La potrete usare per osservare

- Gli oggetti raccolti nel vostro inventario.

- Fare domande su tali oggetti.

- Gli oggetti che avete lasciato dietro di voi da riunire in una stanza.

- Una finestra di messaggi quando avete incontrato una persona con cui avete fatto una chiacchierata.

- La condizione del vostro Stato Secondario.

Se la finestra di descrizione è piena, potete usare le piccole frecce in alto e in basso accanto ad essa per scorrere le informazioni in essa contenute.

CUORE PALPITANTE

Il cuore palpitante situato nella parte superiore sinistra dello schermo indica il vostro stato di salute man mano che vi cimentate in circostanze pericolose. Il battito cardiaco sarà irregolare in una situazione pericolosa, e si stabilizzerà quando supererete la paura. L'indicatore a numeri piccoli, a fianco del cuore, indica il totale, che riflette la condizione delle varie parti del vostro corpo.

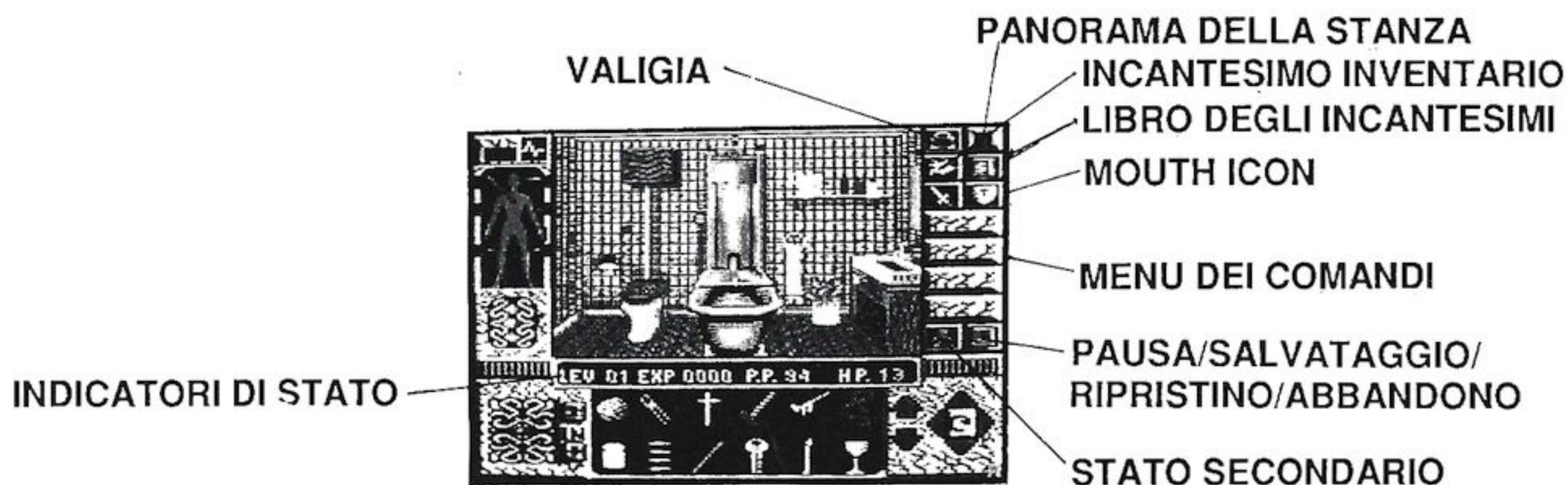
INDICATORE DEL FISICO

Il vostro corpo è circondato da sei indicatori dello stato di salute numerati, che monitorizzano i colpi alla testa, spalle, braccio sinistro, braccio destro, gamba sinistra e gamba destra.

Iniziate il gioco in condizioni fisiche ottimali e man mano che venite colpiti, il contatore diminuisce di un'unità, sino a raggiungere lo zero.

A questo punto, se venite colpiti alla testa morite oppure una delle vostre estremità non funziona più, il che influirà enormemente sul resto del vostro corpo durante la vostra lotta alla ricerca della fidanzata.

E' possibile che il vostro corpo si recuperi dai danni subiti se create ed usate un incantesimo di guarigione.



INFORMAZIONI SUGLI INCANTESIMI

Questa piccola finestra visualizza uno o più incantesimi da voi invocati in qualsiasi momento. Per scorrere tra gli incantesimi, usate le piccole frecce in alto e in basso, situate a sinistra della finestra dell'inventario. Le sei icone visualizzate nella parte superiore destra dello schermo indicano:-

Valigia:- Come già descritto in precedenza, contiene l'inventario di tutti gli oggetti che state trasportando.

Panorama della stanza:- Facendo clic su quest'icona, la finestra di descrizione vi mostrerà gli oggetti da voi raccolti in questa stanza o quelli da voi depositati, che passerete a prendere più tardi.

Selezione incantesimo/Dialogo:- Come già descritto in precedenza, quest'icona vi permette di visualizzare gli incantesimi disponibili.

Libro degli incantesimi:- Facendo clic su quest'icona, potrete osservare il Libro degli incantesimi, che vi aiuterà a preparare la corretta pozione richiesta. Per ulteriori informazioni, consultate la sezione Lanciare un incantesimo.

Attacco:- Quest'icona è attiva solo nel modo di combattimento - Vi servirà per saltare e sferrare i colpi.

Difesa:- Quest'icona è attiva solo nel modo di combattimento - Vi servirà per parare i colpi.

MENU DEI COMANDI

Quando fate clic su un oggetto, sullo schermo apparirà una scelta di opzioni del Menu dei Comandi, situato a destra dello schermo principale di gioco. Fate clic sull'opzione desiderata per eseguire l'azione richiesta.

INDICATORI DI STATO

Si tratta di una serie di indicatori che vi mostrano i progressi da voi compiuti durante il gioco.

LEV - LIVELLO:- Questo indicatore mostra il vostro passaggio da un livello all'altro. Tanti più rompicapo e alieni riuscite a eliminare, tanti più punti d'esperienza riceverete. Il punteggio da voi ottenuto influirà sulla vostra efficacia di combattimento e sulla potenza devastante dei vostri incantesimi.

EXP - ESPERIENZA:- Questo indicatore mostra la vostra bravura nell'affrontare questo livello.

PP - PUNTI DI POTENZA:- Questo indicatore aumenta quando vi aggiudicate punti di potenza: tanti più punti otterrete, tanto maggiore sarà il numero di incantesimi che potrete lanciare.

HP - PUNTI PER I COLPI:- Questo indicatore mostra la vostra "resilienza" ai colpi.

STATO SECONDARIO

L'icona dello Stato Secondario si trova sotto al Menu dei Comandi. Se la selezionerete, vi mostrerà altre otto condizioni di stato nella Finestra di Descrizione.

WS - ABILITA' NEL MANEGGIARE LE ARMI:- Tanto maggiore sarà il punteggio, tanto più abili sarete nell'usare la vostra arma.

ACC - ACCURATEZZA:- Indica l'accuratezza dei vostri incantesimi.

WP - FORZA DI VOLONTA':- Se farete fronte agli alieni anziché correre al riparo, l'indicatore della vostra forza di volontà salirà alle stelle.

MR - RESISTENZA MAGICA:- Tanto più alto sarà questo indicatore, tanto migliore sarà la vostra difesa contro le forze soprannaturali.

STR - FORZA:- Se l'indicatore é alto, avrete probabilmente piu` forza dell'alieno.

CONST - COSTITUZIONE:- Tanto piu` alto é questo indicatore, tanto maggiore sara` il numero di punti per i colpi che da esso si potranno sottrarre senza che il vostro stato di salute fisica venga troppo indebolito.

PR - RESISTENZA AI VELENI:- Questo indicatore mostra la vostra abilita` nel resistere ai veleni.

INT - INTELLIGENZA:- Questo livello aumenta man mano che progredite nel gioco.

PAUSA/SALVATAGGIO/RIPRISTINO/ABBANDONO

Per INTERROMPERE il gioco, fate clic sull'icona DISCO, e quindi su Pause (Pausa).

Per RIPRENDERE il gioco, premete semplicemente il pulsante Fire.

Per SALVARE un gioco, fate clic sull'icona DISCO e quindi su Save (Salva). Spostate il joystick IN ALTO/IN BASSO per selezionare un nome per il file e premete il pulsante Fire.

Potete salvare il gioco sul Lato B del DISCO 4 o su uno dei vostri dischetti formattati.

NON SALVATE IL GIOCO SU NESSUN ALTRO DISCO AD ECCEZIONE DEL DISCO 4, LATO B.

Per RIPRISTINARE il gioco quando rimanete bloccati o siete morti, lo potete riavviare da uno dei giochi precedentemente salvati.

Fate clic sull'icona DISCO e quindi su RESTORE (Ripristina).

Spostate il joystick IN ALTO o IN BASSO per selezionare il file che desiderate ripristinare e premete quindi il pulsante FIRE per attivare l'azione di ripristino.

Per ABBANDONARE il gioco, fate clic sull'icona DISCO e quindi su Quit (Abbandona).

Rispondete Si se desiderate abbandonare il gioco, oppure No per continuare.

COMBATTIMENTO DI DIFESA

In una situazione di combattimento, la vostra icona si trasforma in un piccolo scudo, che agisce come strumento difensivo o protezione contro i colpi nemici.

COMBATTIMENTO DI ATTACCO

Per attaccare gli alieni, fate clic sull'icona **ATTACCO** e vedrete che il cursore si trasformerà in una spada. Ciò significa che avete attivato il modo di attacco e potete usare l'arma che avete già usato in precedenza. Se al momento del combattimento non state usando nessun'arma, chiamate sullo schermo l'inventario e scegliete un oggetto qualsiasi: un pugnale, una spada o un'ascia.

Spostate ora l'arma sullo schermo di combattimento e quindi sul vostro opponente.

Portate il cursore sul corpo del vostro nemico e premete costantemente il pulsante **Fire**. In questo modo, farete letteralmente "a pezzi" il nemico. A seconda della combinazione di efficacia dell'arma da voi usata e della vostra potenza, dovrete uccidere dopo poco tempo il nemico. Ogni alieno malvagio ha delle aree deboli da colpire, ed ogni parte del suo corpo può opporre più o meno resistenza ai vostri attacchi; per cui vi consigliamo di spostare la spada sul corpo dell'opponente (continuando a premere **Fire**) nel tentativo di trovare il punto debole.

LANCIARE GLI INCANTESIMI

Per progredire nel gioco, dovrete servirvi di forze magiche, che vi vengono offerte sotto forma di incantesimi.

Prima di iniziare, **DOVETE** aver raccolto:

Il Libro degli incantesimi di Elvira (che vi verrà dato quando riuscirete a entrare nell'edificio).

Gli ingredienti corretti per preparare l'incantesimo selezionato.

Disporre del livello, esperienza e opportunità per lanciare l'incantesimo.

Vari sono i requisiti da osservare prima di creare e lanciare un incantesimo.

1.- **LIVELLO**:- Dal Libro degli incantesimi, noterete che ciascun incantesimo è accompagnato da un numero di livello. Per poter creare e lanciare tale incantesimo, dovrete avere tale numero come minimo.

2.- **Costo**:- Il numero di PP (Punti di Potenza) usati con ciascun lancio dell'incantesimo selezionato viene sottratto dal vostro totale PP.

3.- **Ingredienti**:- Dovrete avere tutti gli ingredienti necessari per creare un incantesimo presente nel vostro inventario.

PREPARARE UN INCANTESIMO

Prima di prererare un incantesimo, dovrete aver raccolto il Libro degli incantesimi di Elvira. Fate ora clic sull'icona LIBRO, nella parte superiore sinistra della pagina.Una volta selezionato l'incantesimo da usare, fate clic sul suo nome, per scoprire quali sono gli ingredienti che lo compongono.

Per ritornare all'indice degli incantesimi senza lanciare un incantesimo, o eventualmente per cambiare magia, fate clic sull'icona ESCI nella parte superiore destra.

Passiamo ora alla parte piu` interessante: per preparare un incantesimo, fate clic sull'icona LIBRO, nella parte superiore sinistra della pagina. Apparira` ora la pagina dell'incantesimo, contenente tutti gli ingredienti di cui avrete bisogno. Fate clic sull'icona LIBRO e l'incantesimo verra` inserito nel vostro inventario come una nuova icona. Il vostro inventario puo` contenere varie icone di incantesimi, sino a quando non li avrete preparati e intendete lancialli.

Quando siete pronti a ritornare all'indice, fate clic sull'icona ESCI, nella parte superiore destra della pagina.

LANCIARE UN INCANTESIMO

Una volta creato l'incantesimo e dopo averlo aggiunto al vostro inventario, potrete lancialo. Quando volete fare cio`, fate clic sull'incantesimo da usare, presente nell'inventario: a questo punto, nel Menu dei Comandi apparira` l'icona USA e, facendo clic su di essa, lancerete l'incantesimo. Potrete osservare tutti gli incantesimi gia` preparati facendo clic sulle frecce IN ALTO/IN BASSO dell'opzione Selezione incantesimi, situata nella parte sinistra della casella Inventario.

Alcuni incantesimi possono essere usati piu` volte, mentre altri non saranno pio` disponibili dopo il primo lancio. Se l'icona di un incantesimo particolare scompare dal vostro inventario, l'incantesimo e` stato usato e non e` piu` disponibile oppure ha perso effetto perche` e` rimasto inutilizzato per troppo tempo

INCANTESIMI DISPONIBILI

Segue ora una lista di incantesimi disponibili durante il gioco. Ciascuno di essi ha un nome, un totale corrispondente al Livello e Punti di potenza usati, e gli ingredienti necessari per crearlo. Vengono inoltre descritti gli effetti prodotti quando lo si lancia.

Esempio:

Nome	Livello	PP	Ingredienti
ASSORBI MAGIA: oggetto assorbente.	8,	8,	Un granato e qualsiasi

Effetto: Qualsiasi magia non ha alcun effetto su di voi per un breve periodo di tempo.

ASSORBI MAGIA: 8, 8, Un granato e qualsiasi oggetto assorbente.

Effetto: Qualsiasi magia non ha alcun effetto su di voi per un breve periodo di tempo.

BLOCCA DEMONE: 9, 15, Sconosciuti. Nelle corrette circostanze, le forme di vita demoniaca verranno intrappolate da questo incantesimo.

BENEDIZIONE: 1, 5, Acqua santa e un crocifisso. Un'arma benedetta provoca maggiori danni alle creature demoniache.

GENIALITA': 3, 6, Qualsiasi cosa che memorizzi informazioni. La vostra intelligenza aumenta notevolmente.

CORAGGIO: 3, 8, Un bicchierino di liquore. Ciò vi permette di dimenticare la paura.

CURA FERITE: 9, 12, Un bicchiere di acqua santa. Il vostro corpo recupererà completamente il benessere fisico.

ARMA INCANTATA: 3, 6, Uno smeraldo ed una lima (arma). Questo incantesimo provoca ulteriori danni ed è facile da usare.

PAURA: 6, 7, Un occhio di strega. Questo incantesimo spaventa terribilmente i nemici più deboli.

PALLA DI FUOCO: 4, 8, Un materiale facilmente incendiabile. Una palla di fiamme viene lanciata contro l'obiettivo, causando danni moderati.

LAMA CONGELANTE: 8, 9, Due oggetti gelati. L'arma diventa estremamente fredda e provoca molti danni.

MANI GUARITRICI: 1, 3, Nessuno. Questo incantesimo ha un potere minore su una parte del corpo.

FUNGO GUARITORE: 5, 6, Un fungo edibile. Questo incantesimo fa sì che un corpo guarisca dalle ferite e che gli altri subiscano miglioramenti di minore entità.

ESPLOSIONE SANTA: 5, 6, Due utili oggetti sacri. Una palla di bontà viene lanciata contro il nemico, causando danni moderati ai mostri sacrilegi.

FRECCIA DI GHIACCIO: 1, 4, Nessun ingrediente. Quando lanciato, questo incantesimo proietta una freccia di ghiaccio sul nemico, causando danni moderati.

FULMINE: 7, 11, Un'ametista ed una piastrina. Dalle vostre dita viene emanata elettricità, che causerà seri danni al nemico.

FORTUNA: 2, 4, Qualche oggetto associato alla buona sorte, che vi farà diventare molto fortunati.

MUSCOLI MAGICI:	5,	7,	Tre oggetti di metallo.
Quando lancerete quest'incantesimo, riceverete una forza incredibile.			
CORAZZA MAGICA:	7,	12,	Due oggetti di metallo
prezioso. Si tratta della versione piu` potente dell'incantesimo di			
Protezione.			
NOVA:	9,	15,	Un liquido infiammabile.
Si produrra` una scia di fuoco che devastera` tutti i mostri all'orizzonte.			
PROTEZIONE:	2,	6,	Un oggetto metallico.
Verrete racchiusi in un campo magico che ridurra` i danni subiti.			
RESISTI FUOCO:	5,	7,	Estintore. Quando vi
troverete sotto l'influenza di questo incantesimo, sarete immuni a tutti i			
danni causati dal fuoco.			
RESURREZIONE:	10,	20,	Sconosciuti. Riporta in
vita una persona santa.			
RIPRENDI I SENSI:	4,	6,	Un oggetto dall'odore
piuttosto forte. Se svenite, riprenderete immediatamente i sensi.			
TEMPORALE:	7,	9,	Un barometro. Quando
lanciato dall'alto, scatenerete un temporale.			
VOLO:	8,	9,	Piume. La magia
colpisce sempre le aree piu` vulnerabili del nemico.			
FUGA ZOMBIE:	3,	12,	Un cervello. Questo
incantesimo mette in fuga le creature redivive, gli zombie.			

BARRIERA SACRA:	3,	5,	Una bibbia. Tutto cio`
che e` malvagio non potra` superare la barriera.			
SCUDO INVISIBILE:	1,	3,	Nessun ingrediente.
L'aria circostante il castello si solidifica sino a formare uno schermo che			
vi ripara da alcuni attacchi e dai danni dei colpi nemici.			

VI SIETE PERSI NEL SET DEL MIO FILM?

Non preoccupatevi, perche` tanto lo sapevo gia` che avreste avuto bisogno di aiuto. Ecco perche` ho compilato un utilissimo libro di Suggerimenti e di Aiuto, che potrete ottenere inviando un assegno o un vaglia postale di 5 sterline.

Sono inoltre in grado di offrirvi un video (SOLO VHS PAL) dell'intero gioco, che vi spieghera` cosa dovrete fare per completare la vostra impresa. Il prezzo? 7 sterline.

Il libro ed il video sono disponibili separatamente, oppure al prezzo di 10 sterline per entrambi. Spedizione e imballaggio gratuiti.

Se vi siete divertiti con Elvira 2, provate l'eccitante Elvira 1 "Mistress of the Dark (La Signora della Notte)", disponibile presso il vostro concessionario locale o direttamente presso la Flair, al costo di 19,99 sterline, incluse spese di spedizione e imballaggio.