



MadCap  
Studio

# Delve Deeper

**GUIDA RAPIDA**

**NOTA BENE**

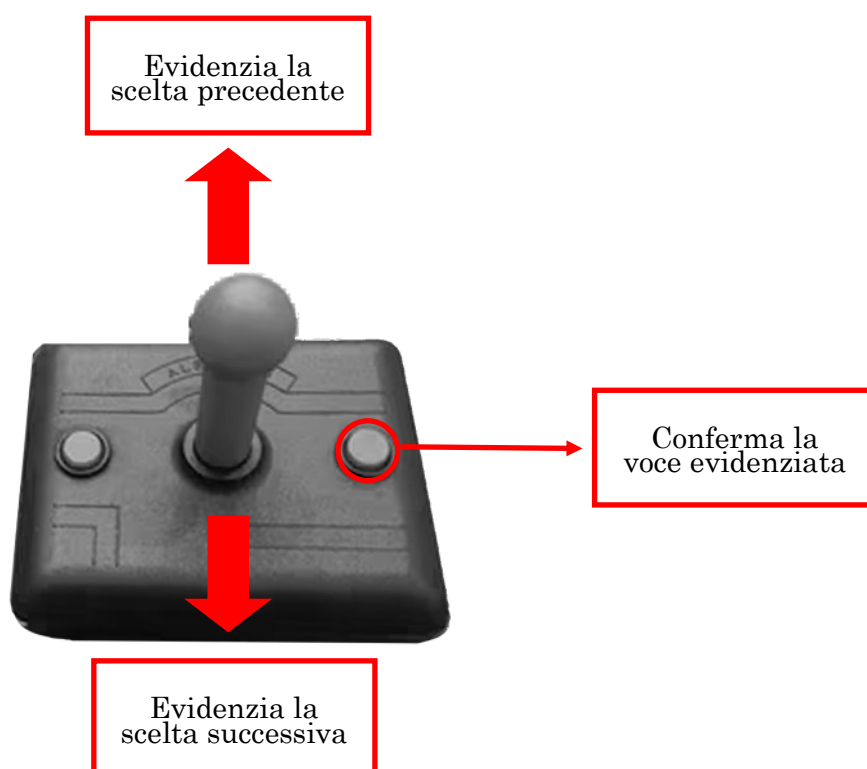
**QUESTO FILE NON E'  
IL MANUALE COMPLETO.  
E' SOLO UNA GUIDA RAPIDA.**

**VEDERE L'ULTIMA PAGINA  
PER ULTERIORI DETTAGLI.**

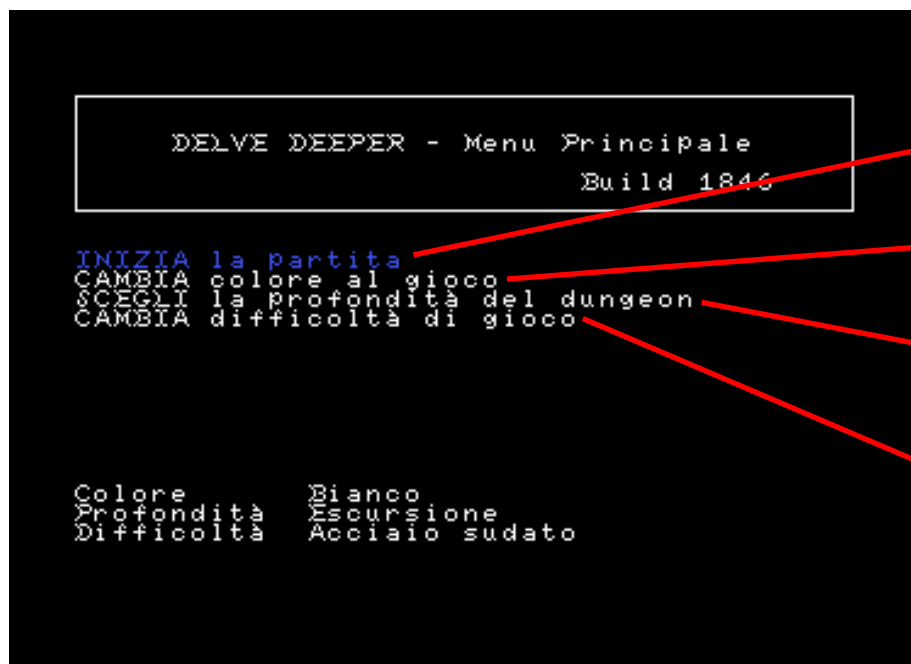
# COMANDI DA TASTIERA



# COMANDI DA JOYSTICK



# MAIN MENU FUNCTIONS



Inizia la partita. Ma va?

Cambia i colori dell'interfaccia di gioco. L'effetto è meramente estetico.

Imposta quanti piani avrà il labirinto.

Imposta quanto saranno duri a morire i nemici.

# SCHERMATA DI GIOCO (BATTAGLIA)

**FORZA DEL NEMICO**  
Ti da un'idea di quanto ti faranno male.

**NEMICO**  
Lo uccidi. Di solito. Sennò lo farà lui.

**ARMATURA DEL NEMICO**  
Ti da un'idea di quanto poco danneggerai il tuo avversario.

**TORCIA N. 1**  
È bellissima.



**TORCIA N. 2**  
È gelosa di quanto sia bella la sorella.

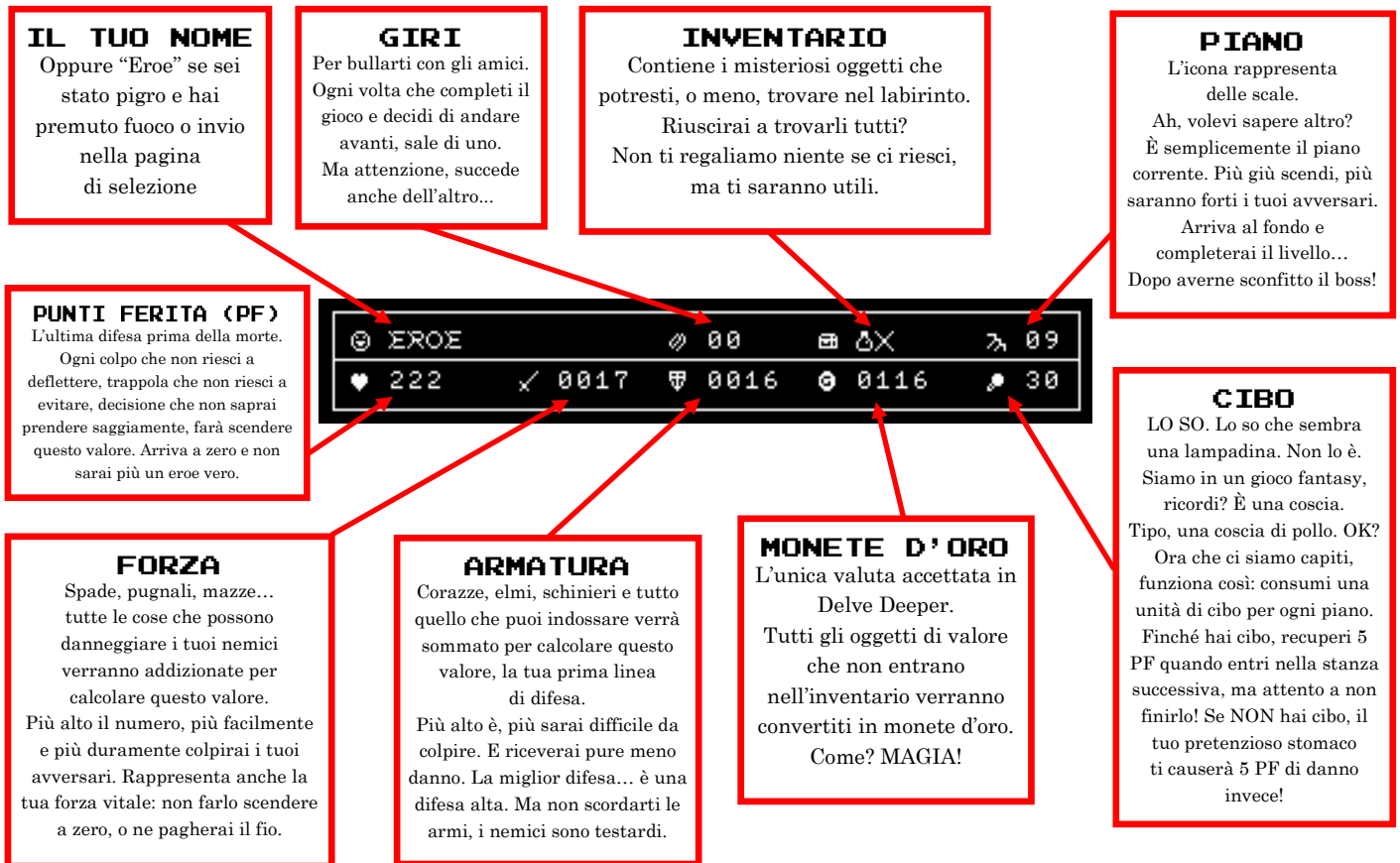
**PERGAMENA CHIACCHERONA**  
Descrizioni, informazioni sul combattimento, eccetera: questa pettegola ti dirà di tutto.

**FINESTRA DI STATO**  
No, la politica non c'entra. Vedi la pagina successiva per i dettagli.

**MENU SCELTE**  
Scelte, scelte, scelte. Questo gioco è pieno di scelte. Le fai qui sotto.

**ICONA STATO MUSICA**  
Nel caso tu abbia problemi di udito, ti dirà se stai ammorbandò il vicinato con il tema di Delve o no. E ti ricorderà che tasto può cambiare la situazione.

# STATUS WINDOW EXPLAINED



## COME FUNZIONA IL COMBATTIMENTO

In Delve Deeper, il combattimento viene gestito confrontando i valori di attacco e difesa tuoi e del tuo avversario, con l'aggiunta di un po' di casualità per rendere il tutto più speziato. Dettagli a seguire!

## FARE SCELTE OCULATE E PRENDERE COMUNQUE PESSIME DECISIONI

Ancora qui? Vuoi sapere come si calcolano i punteggi? Va bene!

- Il Commodore 64 tira due d20 virtuali d20 (ovvero 2 dadi da 20 facce, il dado standard da nerd di giochi di ruolo): uno per te e uno per il tuo avversario;
- Il tuo punteggio di forza e quello dell'avversario vengono sommati al risultato del dado corrispondente;
- Un certo valore viene aggiunto ai precedenti, a seconda dalla tattica di combattimento scelta;
- Il punteggi totali dei due litiganti vengono confrontati: il più alto vince, e infligge danni sul più basso.

In breve, se l'eroe ottiene un punteggio più elevato, sconfigge gloriosamente i mostri, in caso contrario viene menato male da qualche infausta o disgustosa creatura. Per i più curiosi, la tattica di combattimento menzionata prima funziona così:

- Affondo: aggiunge 4 punti bonus al punteggio forza, ma sottrae 4 punti dal punteggio armatura;
- Squarcio: aggiunge 2 punti bonus al punteggio forza, mentre il punteggio armatura rimane inalterato;
- Colpo di scudo: nessun bonus al punteggio forza, 4 punti bonus al punteggio armatura.

# DANNI, PERDITA DI APPENDICI, MORTE INATTESA

Capito tutto? Eh, sei ancora qui? Come dici, vuoi sapere come si calcolano i danni? Wow, sei proprio masochista! Ma ci sta, hai scaricato questo gioco dopotutto!

Ma torniamo a noi. Come si calcolano i danni? È facile.

- Facciamo un passo indietro e ripeschiamo il valore vincitore dello scontro da prima, ok? Quello più alto;
- Aggiungiamo a quel numero l'eventuale modificatore all'armatura causato dalla tattica scelta;
- Sottraiamo dal totale il punteggio armatura dell'avversario, modificato dalla tattica che ha usato lui.

Tutto qua. Ah, visto che i residenti del labirinto non hanno la raffinatezza in battaglia dell'eroe, le loro tattiche sono meno potenti, ovvero hanno bonus meno estremi.

## TECNICA DI COMBATTIMENTO DIVERSAMENTE ESPERTA

Sia i nemici che l'eroe possono usare affondi, squarci o... il loro equivalente di colpo di scudo, ma solo l'eroe è in grado di aggiungere proprietà speciali ai propri attacchi. Anni di esperienza, o roba del genere.

- Affondo ha un 10% chance di colpire un punto debole, causando sanguinamento. Tutto ciò si converte in danno extra. Quando ciò accade, il gioco te lo farà sapere.
- Squarcio ha la possibilità del 60% di dimezzare il danno ricevuto, combinando attacco e parata in un unico movimento che manco le anime oscure. Una riga extra ti informerà del fatto, causando l'invidia di tutti i non-morti.
- Ultimo, ma non per importanza, il colpo di scudo ti permette di giocare in difensiva, con il mirabolante effetto di annullare completamente i danni che il nemico ti avrebbe inferto il 50% delle volte, assestandogli una bella scudata dritta nel cranio che li stordirà fino al prossimo turno.

A questo punto avrai già capito che gli affondi ti permettono di giocare in stile alto rischio/alta ricompensa, visto che migliorano sia i tuoi danni che la tua possibilità di colpire... Cosa potrà mai andare storto? Beh, tipo trovare un nemico con più attacco della tua difesa, che ti assesta 30 danni a colpo finché non muori.

Usare squarcio ti dà meno potenza di fuoco, ma ti permette di giocartela più in sicurezza, grazie alla chance di dimezzare il danno, che funziona piuttosto bene con certi tipi di nemici.

Colpire con lo scudo è utile in due casi completamente opposti: quando trovi una creatura con statistiche basse e vuoi puntare a sconfiggerla senza prendere danni, oppure quando trovi una bestia scatenata e sei a corto di punti ferita, e provi a puntare tutto sulla chance di stordire il nemico mentre lo danneggia pian piano..

## SETTE PASSI PER LA VITTORIA. O FORSE NO.

- 1) Tieni d'occhio i tuoi punteggi;
- 2) Fai attenzione ai punteggi del nemico. Sono negli angoli in alto se te ne sei scordato;
- 3) Calcola la probabilità che il dado cacci un punteggio decente, tenendo anche conto dei modificatori tattica;
- 4) Ripensa i tuoi pessimi calcoli, ricordandoti delle sconosciute e nefaste macchinazioni della Dea Bendata;
- 5) Ricordati della legge di Murphy;
- 6) Controlla di nuovo i tuoi punteggi e quelli del nemico, e premi invio/spazio/fuoco;
- 7) Urla come un pazzo contro i risultati a schermo, afferma che il gioco è iniquo e maledici il game designer.

Oppure aspetta che esca il manuale completo per leggere strategie avanzate, il bestiario e altri consigli..

Nel frattempo... Buona fortuna!

**ED E' TUTTO PER QUESTA  
GUIDA RAPIDA.**

**BUONA FORTUNA,  
AVVENTURIERO!**

**NEL PROSSIMO FUTURO FAREMO  
USCIRE UN PACCHETTO EXTRA  
PER CHI CI VOGLIA  
SUPPORTARE, CON  
UN MANUALE COMPLETO  
DI LORE E ILLUSTRAZIONI  
E LA SOUNDTRACK ESTESA DEL  
GIOCO (CON MUSICHE EXTRA!)  
E FORSE QUALCHE ALTRO  
PICCOLO BONUS.**

**RESTATE SINTONIZZATI!**