

REDGRAVE MANOR



COMANDI DI GIOCO

Comandi di base

— Esamina [oggetto/persona/luogo]

Permette di osservare da vicino un oggetto, una persona o una parte dell'ambiente circostante.

— Usa [oggetto]

Utilizza un oggetto dell'inventario in un determinato contesto.

— Parla con [personaggio]

Avvia un dialogo con un personaggio, utile per raccogliere informazioni o sbloccare eventi.

— Prendi [oggetto]

Aggiunge un oggetto all'inventario.

— Vai a [luogo/direzione]

Sposta il protagonista in una direzione o verso un luogo specifico.

— Salva la partita

Permette di salvare i progressi del gioco copiando le informazioni testuali.

— Carica la partita

Per caricare la partita salvata, copiare nel prompt il testo salvato.

Gestione del personaggio e delle risorse

— Inventario

Mostra tutti gli oggetti attualmente posseduti dal protagonista.

— Visualizza lo stato attuale

Permette di visualizzare lo stato attuale della partita.

— Riposa

Utilizza questa opzione per far riposare il protagonista, recuperando energia o lucidità. Potrebbe richiedere un luogo sicuro.

— Combina

Serve per combinare oggetti tra loro.

REDGRAVE MANOR

COMANDI DI GIOCO



Interazione con l'ambiente e l'esplorazione

— Ascolta

Usa questo comando per percepire suoni nell'ambiente circostante, utile per anticipare eventi o nemici.

— Odora

Analizza eventuali odori nell'ambiente per identificare pericoli nascosti o particolari dettagli.

— Controlla

Controlla in modo più approfondito l'ambiente circostante per trovare oggetti nascosti o dettagli importanti.

— Fuggi

Usato per tentare di scappare da una situazione pericolosa o da un nemico.

— Spingi [oggetto]

Interagisce fisicamente con l'ambiente per sbloccare passaggi o rivelare segreti.

Comandi speciali

— Ricorda

Permette al protagonista di riflettere sul passato, svelando dettagli della sua storia personale.

— Urla

Fa urlare il protagonista, che potrebbe attirare nemici o sbloccare un evento particolare.

— Elimina [oggetto]

Un comando morale forte per sacrificare qualcosa con possibili gravi conseguenze sulla trama.

— Consulta diario

Mostra appunti raccolti dal protagonista, come indizi o ricordi rilevanti.

— Attacca [nemico]

Permette di sferrare un attacco a un nemico, se il protagonista ha un'arma a disposizione.

— Crea immagine [oggetto/persona/scena]

Genera l'immagine di un oggetto, di una persona o di una scena.

Comandi legati al gameplay

— Mappa

Visualizza una mappa incrementale, se disponibile, per orientarsi nell'ambiente di gioco.

— Aspetta

Fa passare del tempo in-game, permettendo al giocatore di attendere che accada qualcosa.