



SIMULMONDO srl
Viale Bertè Pichat, 28/A - 40127 Bologna
Tel. 051/251338 - Fax 051/6570349



MANUALE

Ora Dylan Dog è solo, nella casa di Evil insidiato dagli Uccisori, gli altri invitati trasformati in belve assetate di sangue.

È un sogno, oppure no? Dylan Dog non lo sa, ma l'odore del sangue è così vicino, è così terrificante... questo non è un sogno, ma la tremenda realtà! Evil ha bloccato le uscite. Le porte sul giardino sono sbarrate e le finestre irraggiungibili. Non c'è niente da fare. Se c'è una soluzione, deve essere dentro questa maledetta casa. Per fortuna Dylan Dog ha con sé la pistola. Carica. Ma dovrà stare attento, perchè non ha altri proiettili a parte quelli nel tamburo dell'arma.

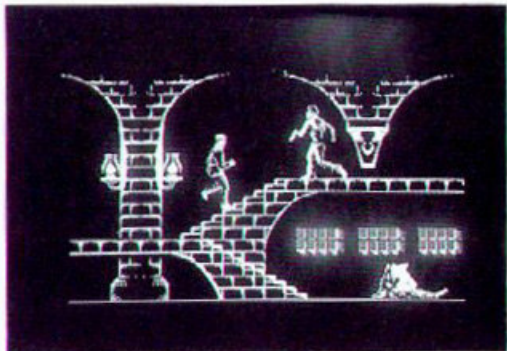
GIUDA BALLERINO! IL MIO QUINTO SENSO
E MEZZ'O MI AVVERTE CHE POSSO USCIRTE
VIVO, MA NON MI DICE COME! DEVO
CERCARE, TROVARE CHI MI PUÒ AIUTARE
NON SARÒ STATO L'UNICO ASSEMIO QUI
DENTRO! FORSE QUALCUNO CHE NON
HA BEVUTO SA QUALCOSA CHE IO NON SO!



Evil ti sta mettendo alla prova, Dylan Dog! Forse devi cercare di arrivare a lui! Forse devi unicamente scappare?... No, non è questo che Evil vuole da te. Ti lascerà una possibilità certo. MA TU ORA SEI SOLO, DYLAN DOG, E DOVRAI TROVARE EVIL PER RIUSCIRE A SALVARTI DAGLI UCCISORI, E PER SALVARE TUTTI COLORO CHE COME TE NON HANNO BEVUTO. MA IL CAMMINO NON È FACILE. TUTTO SARÀ CONTRO DI TE. TUTTI VORRANNO UCCIDERTI. EVIL TI STA ASPETTANDO!

COME SI INTERAGISCE

Tramite il joystick muoviamo Dylan Dog attraverso le stanze delle casa. Possiamo camminare, correre, saltare, scegliere cosa avere in pugno e usarlo. Possiamo ricevere delle informazioni che ci possono avvicinare alla soluzione e usarle, possiamo chinarci, proteggerci dai colpi degli uccisori e interagire con gli oggetti che troveremo. Nella casa ci sono delle armi da poter usare contro gli uccisori, chiavi, e altri oggetti che magari ci saranno utili per risolvere situazioni complesse.



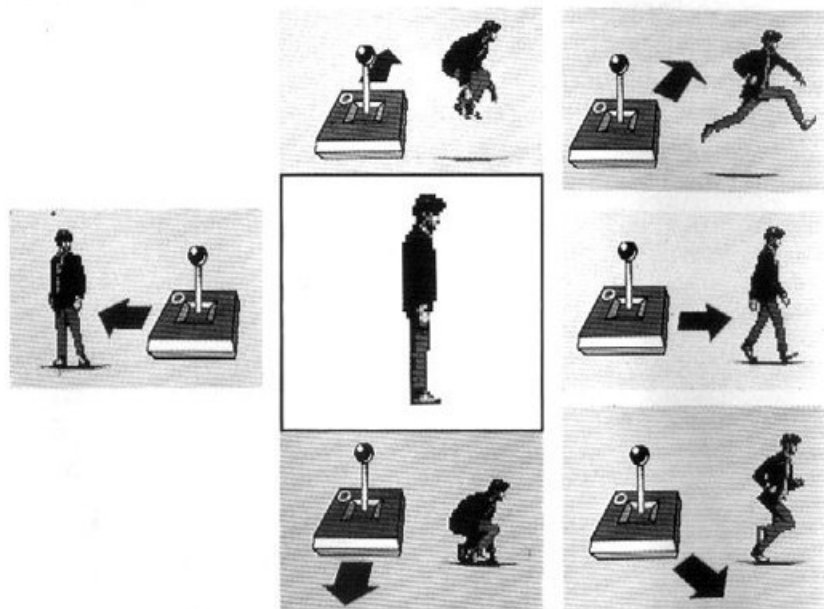
LE SEQUENZE ANIMATE

Risolte certe situazioni in vari punti del gioco, vedremo una sequenza animata, che ci mostrerà molto realisticamente cosa sta succedendo, attraverso immagini a tutto schermo. È in questi momenti che riceviamo gli HINTS, cioè le informazioni, gli indizi che ci permetteranno di sbloccare situazioni difficili. Ogni volta che ci apparirà una sequenza animata vorrà dire che avremo raggiunto un punto fondamentale ai fini della soluzione. Nella versione C64, invece, gli HINTS si trovano allo stesso modo degli oggetti.



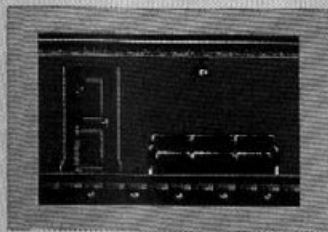
I MOVIMENTI PRINCIPALI

Ecco come possiamo muovere Dylan Dog. Nello schema sono indicati i movimenti relativi a Dylan voltato verso destra. I movimenti a sinistra sono invertiti rispetto a quelli di destra nel salto, nella camminata e nella corsa.



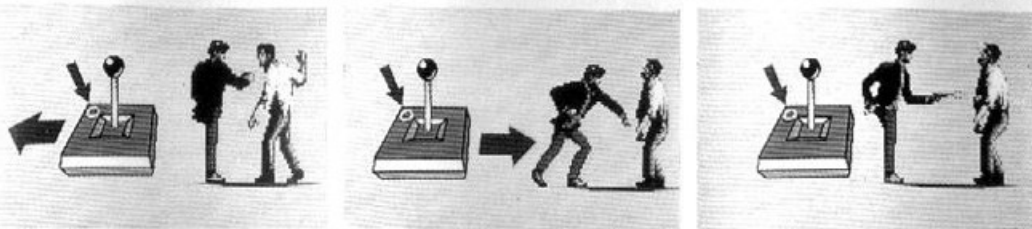
I CONTROLLI PARTICOLARI

Se Dylan è davanti a una porta o un'uscita, e muoviamo il joystick verso l'alto, Dylan entrerà nella stanza adiacente. Se la porta è chiusa a chiave e la chiave non è in nostro possesso, Dylan salterà verso l'alto secondo i normali controlli.

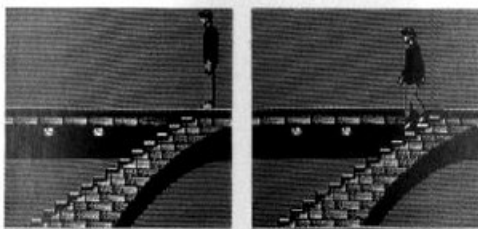


IL PULSANTE DEL JOYSTICK

Tenendo il pulsante premuto, potremo usare il pugno o l'arma che abbiamo selezionato oppure potremo parare l'eventuale colpo che starà per arrivarci (premendo il pulsante e muovendo il joystick in direzione opposta rispetto a quella che ha Dylan). Nella versione C64, se l'arma selezionata è la pistola, la pressione del pulsante equivarrà immediatamente ad uno sparo.



I movimenti del joystick in diagonale, se usati vicino a una scala, faranno scendere o salire Dylan su di essa.



Lo stesso meccanismo funziona per gli oggetti sullo schermo con i quali vogliamo interagire. Per esempio, per accendere un ventilatore mettiamo Dylan davanti all'interruttore e muoviamo il joystick verso l'alto. Se l'oggetto sarà interagibile, e se avremo messo Dylan nella giusta posizione rispetto ad esso, Dylan si girerà verso l'interruttore e il ventilatore comincerà a muoversi. Nella versione C64, inoltre, per interagire con un oggetto, usare un HINT oppure aprire porte chiuse a chiave, dovremo ancora premere il pulsante del joystick, ed eventualmente muoverlo di lato.



IL PANNELLO DI INTERAZIONE

Durante il gioco, in qualsiasi momento, premendo la BARRA SPAZIATRICE, avremo accesso al pannello di interazione.



L'INTERAZIONE CON GLI OGGETTI

Col joystick, in questo schermo, muoviamo un cursore (una freccia sul C64, un piano lampeggiante nelle altre versioni) con il quale potremo modificare o usare l'inventario di Dylan. Premendo il pulsante del joystick selezioneremo l'oggetto indicato dal cursore, mentre invece, operando sulle frecce in fondo allo schermo, decideremo se lasciarlo ai piedi di Dylan (freccia rivolta in basso) oppure se raccoglierlo (freccia rivolta in alto). L'oggetto selezionato si distinguerà dal suo lampeggiare, e, se sarà un'arma, durante il gioco Dylan lo userà per combattere fino a quando non accederemo di nuovo al pannello.

Nella versione C64, il tempo e l'energia rimanenti saranno visibili anche durante il gioco nella parte superiore dello schermo.



LUNA

Indica il tempo che rimane a Dylan. Quando sarà scomparsa dall'orizzonte, il nostro eroe avrà bruttissime sorprese.

666 HORROR POINTS

All'inizio sono 666. Oltre a trovare la via d'uscita il vostro scopo è anche quello di farli diminuire il più possibile, e sta a voi trovare il modo. Quando gli Horror Points giungeranno a zero, vorrà dire che
**AVRETE RISOLTO
L'AVVENTURA IN MANIERA
PERFETTA.**



LAPIDE

La lapide indica l'energia rimasta a Dylan. Quando sarà totalmente uscita dal terreno, per Dylan sarà la fine.



PROIETILI

I proiettili a disposizione sono indicati a lato della pistola. Non sono selezionabili, perché il loro uso è automatico, e nel caso che fossimo così fortunati da trovarne altri, Dylan li raccoglierà ed essi saranno immediatamente a disposizione.