

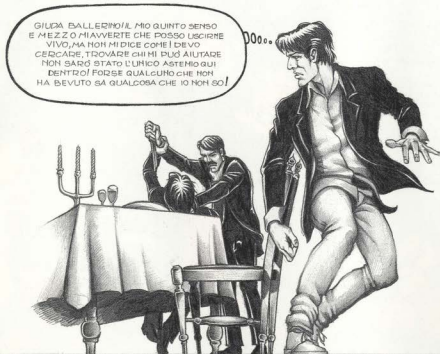
DYLAN DOG



MANUALE

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

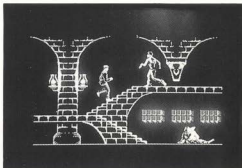
È un sogno, oppure no? Dylan Dog non lo sa, ma l'odore del sangue è così vicino, è così terrificante... questo non è un sogno, ma la tremenda realtà! Evil ha bloccato le uscite. Le porte sul giardino sono sbarrate e le finestre irraggiungibili. Non c'è niente da fare. Se c'è una soluzione, deve essere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



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.



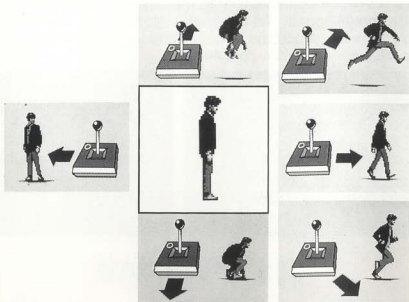
LE SEQUENZE ANIMATE

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.



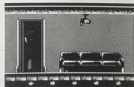
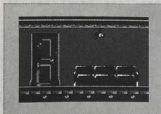
I MOVIMENTI PRINCIPALI

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.



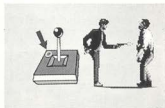
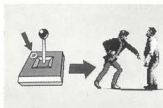
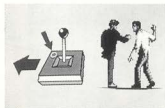
I CONTROLLI PARTICOLARI

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.

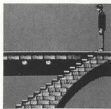


IL PULSANTE DEL JOYSTICK

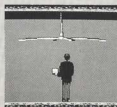
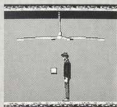
Tenendo il pulsante premuto, potremo usare il pugno o l'arma che abbiamo selezionato oppure potremo parare l'eventuale colpo che starà per arrivarci (premendo il pulsante e muovendo il joystick in direzione opposta rispetto a quella che ha Dylan). Nella versione C64, se l'arma selezionata è la pistola, 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, perchè il loro uso è automatico, e nel caso che fossimo così fortunati da trovarne altri, Dylan li raccoglierà ed essi saranno immediatamente a disposizione.



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

DYLAN DOG



IL RITORNO DEGLI UCCISORI

DYLAN DOG

GLI UCCISORI

È un videogioco interattivo di
SIMULMONDO srl

© 1991/92 **SIMULMONDO srl**
DYLAN DOG

© **SERGIO BONELLI EDITORE**
IL RITORNO DEGLI UCCISORI
FUMETTO INEDITO DI
SCLAVI-MONTANARI-GRASSANI
Ideazione e soggetto:

Ivan Venturi

Grafica e art:

Michele Sanguinetti

Programmazione:

Stefano Balzani, Giuseppe e

Andrea Alleva, Nicola Ferioli

Audio e colonna sonora:

**Lorenzo Toni, Gianluca "Bo-
ka" Galiba**

Tema originale:

Cristiano "Cicci" Cieri

Effetti audio:

Ivan Venturi, Andrea Salvatori

Art addizionale:

Ricky Cangini, Ivan Venturi

Collaborazione:

Gaetano Dalboni

Programmazione addizionale:

Mario Bruscella

Data e testing:

Andrea Bradamanti

Regia:

Ivan Venturi

Prodotto da:

Francesco Carlà

Copertina:

Claudio Villa

Stampa:

PUNTOSTAMPA srl

Via Matteotti 9

Villanova di Castenaso

Bologna

Impianti:

SAETTI FOTOLITO

Via E. Mattei 88

Bologna

© 1991/92 **SIMULMONDO srl**

ITALIA

UNA LETTERA DELL'EDITORE

Cari Amici Simulati,

SIMULMONDO ha in-
contrato **DYLAN DOG**.
DYLAN adesso è simu-
lato nei vostri compu-
ters.

È nato, è bello, sogna,
ama, corre, spara, sal-
ta e fa un sacco di al-
tre cose sui vostri video.
DYLAN è un amico
mio.

Suona il clarinetto e
mette insieme un ga-
leone e mi fa un pò rab-
bia per via delle belle
ragazze che insiste a
portarsi a letto.

Ma decisamente lo
adoro, perchè è un ami-
co e non ci farebbe mai
una cosa sporca.

E adesso è vivo, plasti-
co, interagibile e nessu-
no può fermarlo.

E a **SIMULMONDO** ab-
biamo fatto tutto, tutto
quello che si poteva fa-
re per lui.

DYLAN e **TIZIANO**
SCLAVI ci hanno rega-
lato un fumetto inedito
che vi spinge nel gioco.
E **DYLAN** sarà con noi

per un sacco di tempo
per amicizia e per sim-
patia. Per affetto e per
stima.

Un matrimonio felice: il
numero uno dei video-
games (immodesta-
mente) con il numero
uno dei fumetti (mode-
stia a parte); un matri-
monio interattivo, rapido,
affascinante.

Per dare a voi, amici no-
stri, il massimo che ci
sia in giro: un videoga-
me italiano fino al mi-
dollo, curato fino allo
spasimo, amato tantissi-
mo da noi e speriamo
da voi.

Prima di esser preso
dalla commozione, ap-
profito degli ultimi atti-
mi di lucidità per augu-
rarvi buon divertimento,
in attesa delle vostre af-
fettuose e attesissime
lettere.

Grazie da tutti noi di
SIMULMONDO,

VS.

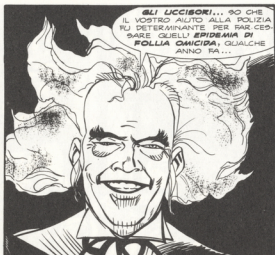
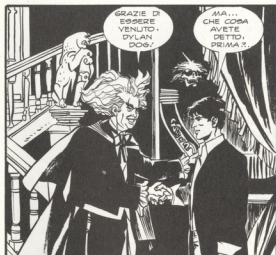
Francesco Carlà

IL RITORNO DEGLI UCCISORI

DI SCLAVI E MONTANARI & GRASSANI





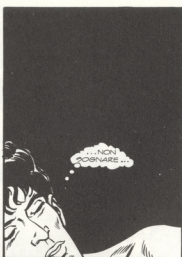


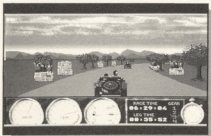
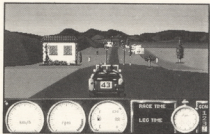
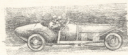












Su queste strade simulate corrono le mitiche:
**FERRARI, ALFA ROMEO,
 LANCIA, BMW, MERCEDES,
 PEUGEOT, CITROEN, JAGUAR,
 ASTON MARTIN, SAAB.**

1000
MIGLIA

Car Driven by the Pair Chosen

Model	Mercedes 300
Chassis	300
Engine	3000cc
Power	100hp
Year	1933

Subtype: 300
 Chassis: 300
 Engine: 3000cc
 Power: 100hp
 Year: 1933

Continue

Powerful and very reliable.

1000 MIGLIA >

1927-1933
VOLUME 1

256
COLOR

THE ROARING YEARS
OF SPORTS CARS

SIMULMONDO

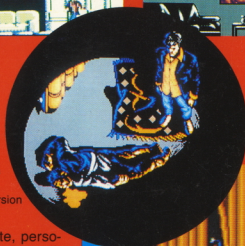




C64 version

Au cours d'un été torride, des gens comme vous et moi deviennent fous et se transforment en de terribles assassins. Dylan Dog sera seul contre tous dans cette absurde aventure sangninaire dans un château a Londres.

AMIGA version

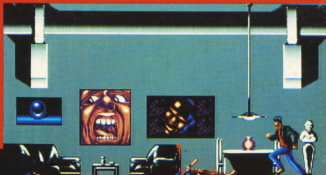


In una torrida estate, persone comuni impazziscono, diventando feroci assassini... Ha inizio un crescendo di orrore che porterà a un'assurda, sanguinaria avventura in un castello di Londra, e Dylan Dog sarà solo contro tutti a fronteggiare la minaccia degli "uccisori"!

THE N. 1 ITALIAN COMIC BOOK!

DYLAN DOG

© Sergio Bonelli Editore Spa
© 1991/92 SIMULMONDO srl



PC VGA 256 color version

A long torrid summer, simple folk start going mad as they are transformed into ferocious killers... This is only the beginning of the blood-filled nightmare which will transpire in a London castle where Dylan Dog alone must face the threat of the "murderers".



AMIGA version



PC VGA 256 color version