



ATTRAVERSO LO SPECCHIO
THE LOOKING GLASS

VERSIONE PC

La versione PC è giocabile esclusivamente da disco fisso e necessita di almeno 4 Mb di spazio libero su di esso. Il programma funziona con Ms-DOS dalla versione 3.0 in avanti. Viene fornito un programma di installazione che facilita la copia sul disco fisso o la copia dei dischi originali su 4 dischi da 730 kbytes per chi non possiede un drive ad alta densità.

Seguire queste istruzioni passo-passo:

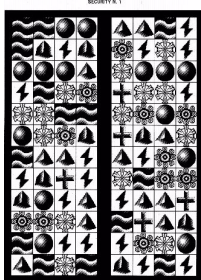
- 1) *Se hai già installato il gioco sul tuo computer, vai direttamente al punto 6), se non l'hai ancora fatto, leggi con cura dal punto 2) in avanti.*
- 2) *Inserisci il disco e digita A: (o B: se il drive da 3,5 pollici è assegnato come B:) e premi INVIO.*
- 3) *Digita INSTALL e premi INVIO*
- 4) *Scegli l'opzione "Installazione Su Disco Rigido".*
- 5) *Segui le istruzioni passo-passo che vengono visualizzate sullo schermo. Se lo spazio o la memoria a tua disposizione non saranno sufficienti ti verrà comunicato.*
- 6) *Una volta completata l'installazione, digita AZIONE e premi INVIO*
- 7) *Scegli l'opzione GIOCA per cominciare l'avventura o DISINSTALLA per rimuoverla dal disco fisso.*
- 8) *Se la memoria RAM disponibile non sarà sufficiente, il programma ti permetterà di utilizzare il programma modificando temporaneamente i tuoi files di sistema.*

Il programma può avere problemi se fatto girare con gestori di memoria (come EMM386 o QEMM) o in ambiente Windows 95 puro.

OPZIONI

Per scegliere la lingua di gioco, cliccare con il pulsante sinistro del mouse sulla bandiera corrispondente alla lingua desiderata.

CODICI DI PROTEZIONE DALLA COPIA



- Cerca sulla tabella SECURITY CHECK la riga e la colonna con le prime due icone uguali a quelle mostrate sullo schermo. Completa i due spazi rimanenti con le icone mancanti.

- Utilizza il mouse sulle frecce adiacenti agli spazi vuoti per selezionare le icone mancanti.

- una volta individuate le due icone mancanti muovi il puntatore del mouse sull'icona OK e premi il tasto sinistro del mouse.

COMBINAZIONI POSSIBILI

Regola generale:

- Pulsante destro per selezionare
- Pulsante sinistro per confermare
- Per esaminare un oggetto o un'icona muovere il puntatore sull'oggetto (icona) e premere il pulsante sinistro del mouse.
- Per utilizzare un oggetto premere il pulsante destro del mouse due volte e quello sinistro una volta

Combinare gli oggetti

- a) Selezionare il primo oggetto con il tasto destro del mouse.
- b) Selezionare il secondo oggetto con il tasto destro del mouse
- c) Confermare premendo il tasto sinistro del mouse su uno dei due oggetti

Parlare con un personaggio riguardo ad un oggetto o fare interagire qualcuno con un oggetto

- a) Selezionare l'oggetto con il tasto destro del mouse
- b) Selezionare l'icona del personaggio con il tasto destro del mouse
- c) Confermare cliccando con il tasto sinistro del mouse sul personaggio

Ogni volta che ti trovi in un posto inesplorato, esamina con cura ogni oggetto che riesci a vedere e se la descrizione che compare sullo schermo ti incuriosisce, prova a utilizzare l'oggetto seguendo le istruzioni di cui sopra.

LE ICONE

Il fondo dello schermo è occupato dalle icone. Questi simboli rappresentano personaggi, oggetti o azioni. All'inizio del gioco ci sono solo tre icone sullo schermo e tutte rappresentano dei personaggi (Dylan Dog, Groucho e l'ispettore Bloch). Durante lo svolgimento del gioco, raccogliendo oggetti o informazioni su persone e cose, appariranno nuove icone le quali verranno aggiunte a quelle già visualizzate. Le icone verranno utilizzate per porre domande ai personaggi che incontrerai o per compiere azioni necessarie a raggiungere la soluzione del gioco.

ESAMINARE UN OGGETTO

Per esaminare un oggetto devi muovere il puntatore del mouse sull'oggetto che ti interessa e premi il pulsante sinistro del mouse una sola volta: verrà visualizzata una descrizione dell'oggetto in cima allo schermo. Ovviamente è possibile esaminare sia gli elementi visibili sullo schermo sia quelli rappresentati come icone (che possono essere personaggi, oggetti o azioni).

INTERAGIRE CON UNO O PIU' OGGETTI

Oltre che esaminarli è anche possibile utilizzare gli oggetti. Per farlo devi porre il puntatore del mouse sull'oggetto che vuoi utilizzare (o sulla sua icona), premere due volte il tasto destro del mouse (il cursore cambierà forma per ricordarti quante volte hai già premuto il pulsante destro) e poi il pulsante sinistro per confermare la tua scelta. E' importante che il cursore sia posizionato sull'oggetto durante questa operazione. Ad esempio, supponiamo di volere aprire un cassetto. Devi posizionare il cursore sul cassetto, premere il pulsante destro del mouse finché il cursore avrà il simbolo **II** sotto di esso e premere il pulsante sinistro. Se il cassetto non è chiuso esso si aprirà.

E' anche possibile fare interagire un oggetto con un altro. Supponiamo che il cassetto sia chiuso. In questo caso utilizzerai una chiave con il cassetto. Per farlo devi posizionare il cursore sulla chiave e premere il tasto destro del mouse, poi muovi il cursore sul cassetto e premi il tasto destro ancora una volta (a questo punto il cursore dovrebbe avere sotto di sé il simbolo **II**) ed infine il tasto destro per confermare. Nello stesso modo è possibile chiedere a qualcuno (che possiede la chiave) presente nella stessa stanza di aprire il cassetto per te, utilizzando la combinazione "cassetto - persona".

PARLARE AD UN PERSONAGGIO

Dopo un'introduzione automatica è possibile rivolgere diverse domande ad uno dei personaggi che incontrerai nel gioco, questo viene fatto cliccando due volte con il tasto destro del mouse su un'icona o sull'oggetto al quale sei interessato e una volta posizionato il puntatore del mouse sull'icona del personaggio e confermare tramite la pressione del tasto sinistro. In alcuni casi, sarà possibile porre la stessa domanda ad un personaggio (dopo un certo lasso di tempo) per ottenere ulteriori informazioni. Puoi velocizzare lo svolgimento dei dialoghi tramite la pressione del tasto sinistro del mouse durante le conversazioni.

VIAGGIARE

Questo può essere fatto selezionando con il tasto destro del mouse l'indirizzo della strada che vuoi raggiungere (essi sono visualizzati sulla parte destra del fondo dello schermo) e confermare la scelta con il pulsante destro del mouse. Le strade verranno aggiunte ogni volta che scoprirai nuove locazioni durante il gioco, ma il computer selezionerà ogni volta i posti dove si può andare (ad esempio non è possibile andare in un ufficio dopo l'orario di chiusura).

L'AUTORE

Se il giocatore non riesce ad ottenere una certa quantità di informazioni durante un certo lasso di tempo, l'autore del fumetto interattivo che stai giocando ti riporterà indietro nel tempo di alcune ore (o di uno o più giorni in alcuni casi) per permetterti di recuperare le informazioni mancanti.

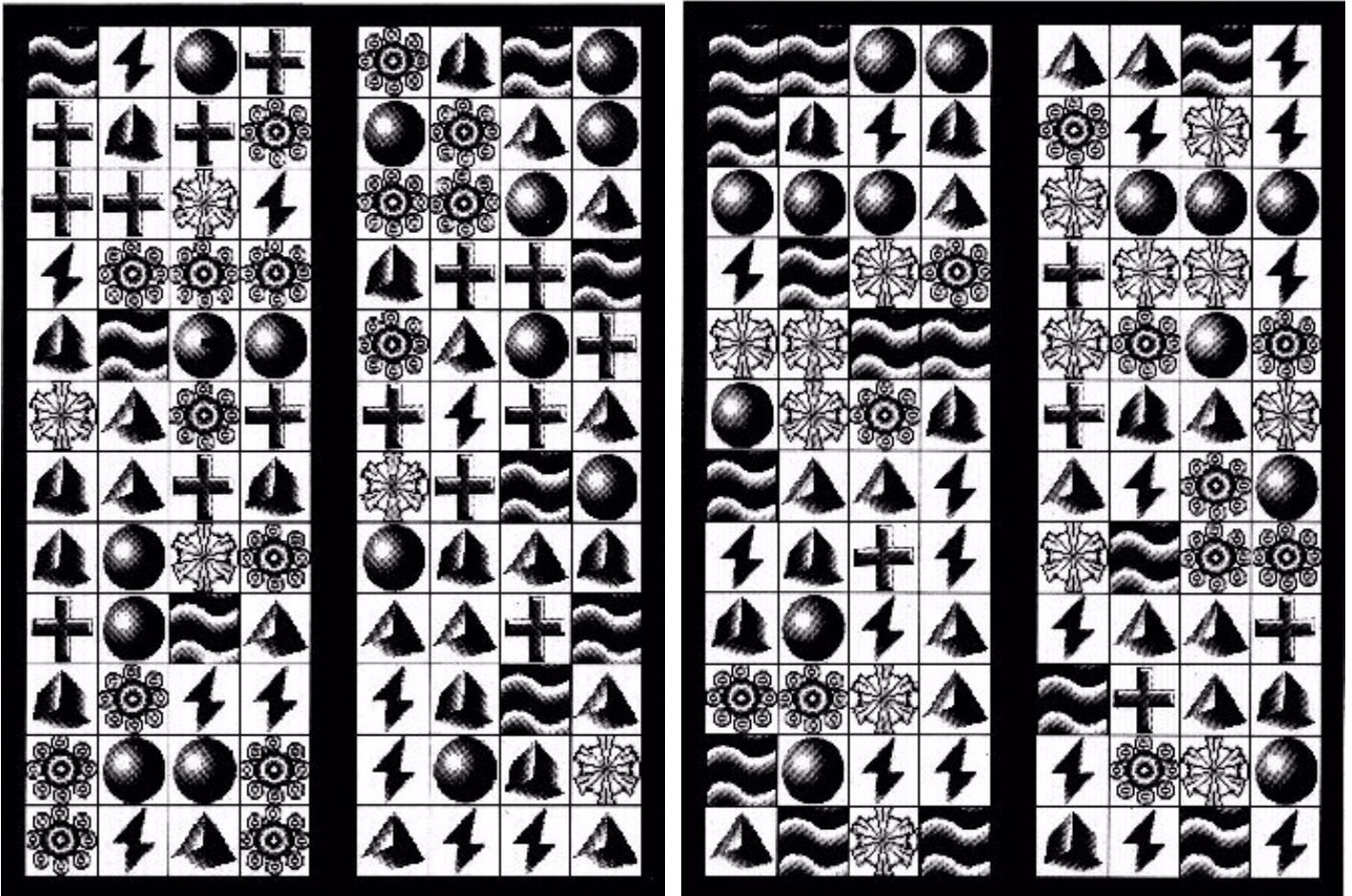
CARICARE E SALVARE UNA PARTITA

E' possibile salvare la partita durante il suo svolgimento. Per farlo devi recarti nell'ufficio di Dylan Dog ed aprire il primo cassetto della scrivania. Comparirà un blocco per gli appunti con le opzioni LOAD - SAVE e CANCEL selezionando SAVE con il pulsante sinistro del mouse comparirà la lista con le posizioni sulle quali puoi salvare, per esempio, seleziona "Game 1". Per caricare una posizione salvata la procedura è simile ma bisogna selezionare LOAD sul blocco. CANCEL deve essere utilizzato nel caso in cui non volevi aprire il cassetto degli appunti e vuoi tornare al gioco.

SECURITY CHECK

SECURITY N. 2

SECURITY N. 1



Consultare la sezione del manuale
CODICI DI PROTEZIONE DALLA COPIA

Autore

Versione elettronica di Fabyo

Diritti

Questo manuale è proprietà esclusiva di TAGP.

DYLAN DOG è proprietà di Edizioni Bonelli

"Dylan Dog - Attraverso lo specchio" è proprietà di Simulmondo

Disclaimer

Questo manuale può essere distribuito solo da TAGP; se hai prelevato questo manuale da TAGP unitamente al gioco sei pregato di rimuoverlo dal pacchetto zip se sei intenzionato a ridistribuirlo in altro modo.

WWW.TAGP.TOO.IT
<http://members.xoom.it/pagina/ag>