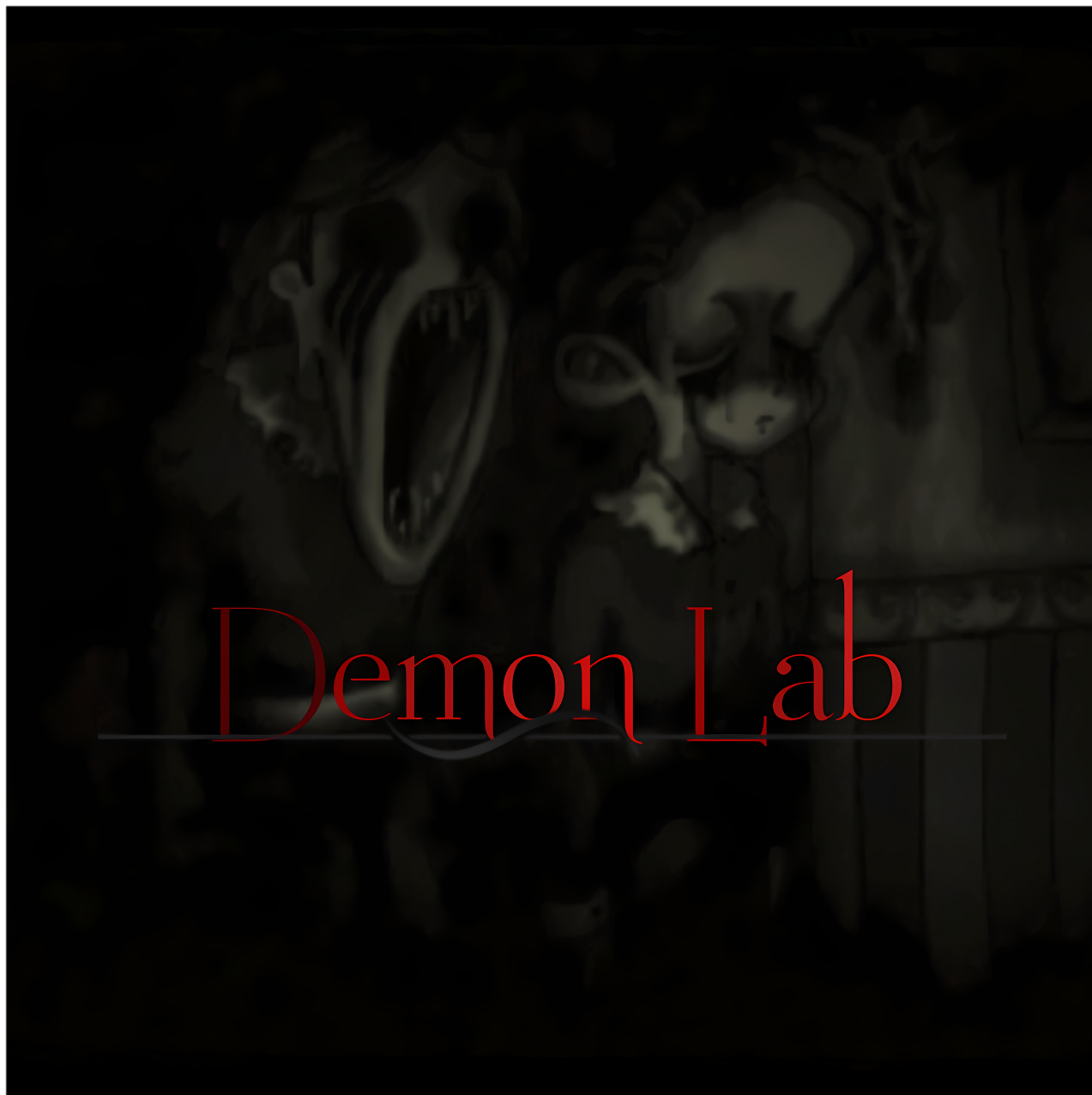


# DEMON LAB

(manuale di gioco)



L'Episcopo Salvatore  
Alias: **ProjectHandBlood22**  
31.10.2020

## **INDICE:**

I: Introduzione

II: Requisiti di sistema

III: Funzionalità

IV: Modalità di combattimento

V: Oggetti

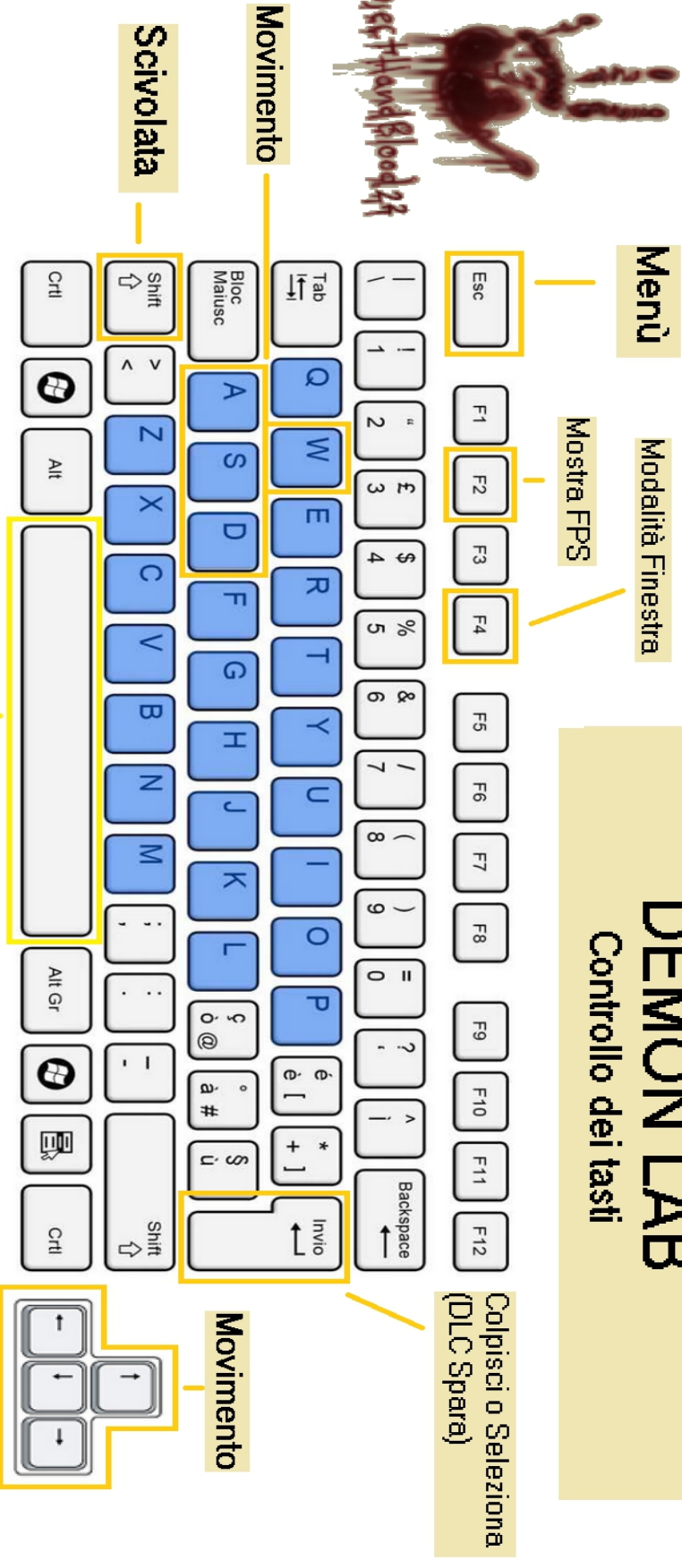
VI: Armi

VII: Sigilli

VIII: Conclusioni

# DEMON LAB

## Controllo dei tasti



Colpisci o Seleziona  
(DLC Spara)

Per l'utilizzo del Joystick  
scarica "Xpadder"



ProjectHandBlood22

www.demonlab.alternvista.org

## **I: Introduzione**

Un inferno senza fine,  
sarai abbastanza coraggioso per giocarci?

Un Action-Horror che metterà a dura prova i tuoi nervi.

Un mondo devastato da demoni, mostri e non morti.

I Demon Quarantine sono incaricati per difendere l'umanità,  
ma qualcosa andrà storto.

Un Action-Horror che vi terrà incollati per molte ore tra enigmi,  
violenza, musiche ansiogene e... Metal!

## II: Requisiti di sistema

### Requisiti Minimi:

Microsoft Windows Vista / Linux

Per altri sistemi operativi, scaricare dal sito EasyRPGplayer :  
<https://easyrpg.org/player/downloads/>

CPU: Pentium 166MHz

RAM: 32MB

Spazio HD: 1,5 GB

Risoluzione: 800x600

Per maggiori informazioni, contattatemi sul sito:

<https://demonlab.altervista.org/contatti.html>

## III: Funzionalità

I comandi di gioco sono molto semplici:

Con le frecce della tastiera vi muoverete all'interno del gioco.

C'è la possibilità di utilizzare qualsiasi Joystick per PC o PS4 (tecnicamente anche PS5) utilizzando l'apposito programma scaricabile dal sito di Demon Lab: XPADDER.

Premendo il tasto ESC, entrerete nel menù degli oggetti.

Premendo il tasto INVIO o SPACE potrete attaccare i nemici/interagire con gli oggetti circostanti.

Per attaccare vi basterà avvicinarvi al nemico. Evitate di buttarvi addosso o perderete parecchi PV (Punti Vita).

Premendo il tasto SHIFT effettuerete uno “scatto”, dopo alcuni istanti di ripresa, potrete cliccarlo nuovamente.

## IV: Modalità di combattimento

Ci sono due modalità di combattimento ben distinte:

- **Combattimento Laterale (CL)**
- **Combattimento in Tempo Reale (RL)**

**CL:** Simile a giochi come Pokemon per Gameboy. La tipologia di combattimento rispecchia i giochi degli anni 2000. In questa modalità, potrete accumulare \$.

**RL:** Tipico combattimento che rispecchia Zelda, con la vostra arma dovrete avvicinarvi con attenzione al nemico e sferrare colpi su colpi per ucciderlo.

In questa modalità, potrete accumulare EXP.

Il livello massimo raggiungibile dal vostro eroe è LIVELLO 10.

## V: Oggetti

Nel gioco sono presenti molteplici oggetti in continuo aggiornamento:

### **NOTE:**

Questo oggetto serve per essere sempre aggiornati sulle missioni da completare.

### **OROLOGIO TATTICO:**

Un oggetto molto pratico, serve per conoscere il tempo di gioco (ovvero il tempo giocato trascorso senza morire. Se avete giocato 30 minuti e morite senza salvare, questo lasso di tempo non verrà conteggiato).

Oltre a questo, serve anche per sapere la percentuale di gioco, le statistiche del vostro eroe in attacco e difesa per la modalità laterale, il quantitativo di “monete lucenti” trovate. Inoltre, vi ricorda la difficoltà di gioco scelta.

### **MUNIZIONI e CASSE MUNIZIONI:**

Serve per ricaricarvi di munizioni (MU per CL).

Le armi consumano MU, quando arrivano a 0 continuerete comunque a sparare.

Nel gioco avrete anche delle magie (Sigilli) utilizzabili solo con MU.

Sia per le armi che per i sigilli avrete bisogno di MU. Pertanto, sarà difficile usare le magie se non avrete un buon carico di munizioni .

**MONETA LUCENTE:**

Sono degli oggetti ben nascosti nel gioco. Servono per ... chi lo sa!  
Dietro, c'è un segreto molto allettante.

Costo: -

**ERBA VERDE:**

Oggetto indispensabile per curarvi: cura 10 PV (sia per il combattimento laterale CL sia per il combattimento reale RL ).

Costo: \$30

**ERBA SMERALDA:**

Rigenera i PV al 100%.

Costo: \$200

**CARNE DEMONIACA:**

Resuscita un alleato (in CL) o rigenera completamente i PV (sia in CL che RL)

Costo: \$295

**IPERSTENE NERO:**

Rigenera l'eroe senza dover aprire il menù, 2 PV se la vita scende sotto i 15PV  
(sia in CL che RL).

Costo: \$10

**IPERICO:**

Cura gli stati alterati (es: Avvelenamento)  
Sia in CL che RL.

Costo: \$20

**PUPILLA IRRITATA:**

Puoi trovare questo oggetto schiacciando i mostri nelle foreste.  
Se utilizzato, cura 2 PV (sia in CL che RL).

Costo: -

**CELLULE STAMINALI PV:**

Utile per aumentare il livello di PV, per un tetto massimo di 100 PV totali.  
Aumenta la vita di 5 punti massimi.

Costo: \$200

**CELLULE STAMINALI AK:**

Aumenta di 1 l'ATTACCO per la modalità CL.

Costo: \$200

**CELLULE STAMINALI DF:**

Aumenta di 1 la DIFESA per la modalità CL.

Costo: \$200

**SANGUE ANGELICO:**

Vi permette di salvarvi da un possibile GameOver.

L'oggetto si attiva automaticamente quando i PV sono tra 1 e 5, consentendovi di effettuare due scelte: consumare l'oggetto e ricaricare i PV/non consumare l'oggetto e arrendervi (GameOver).

Funziona solo in modalità RL.

Se il danno ricevuto è maggiore dei vostri PV, l'oggetto non si attiverà e sarà Game Over.

Costo: \$500

**Oggetti da sbloccare nel laboratorio:****STAMINA:**

Vi permetterà di aumentare temporaneamente la vostra velocità di spostamento (durata: 2min)

Costo in Laboratorio: \$300

Costo nello Shop: \$50

**SANGUE IN VERITAS:**

Vi permetterà di subire molti meno danni per 15 secondi.  
Sarete Semi-Immortali.

Costo in Laboratorio: \$400

Costo nello Shop: \$50



### **MELA DELLA DISCORDIA:**

Mangiandola, guadagnerete immediatamente 100 EXP.

Costo in Laboratorio: \$500

Costo nello Shop: \$300

### **UNGUENTO UMANO:**

Un repellente creato con pelle umana che vi permette di evitare per una durata di tempo variabile gli incontri con i nemici (CL)

Costo in Laboratorio: \$500

Costo nello Shop: \$45

### **TELEFONO “USA E GETTA”:**

Nel gioco normalmente potete salvare la partita solo quando trovate i telefoni sparsi per le mappe. Questo oggetto vi permetterà di salvare quando volete. Una volta cliccato, dovrete obbligatoriamente salvare poiché l'oggetto si autodistruggerà.

Costo in Laboratorio: \$500

Costo nello Shop: \$500

## **VI: Armi e Attrezzature**

Nel gioco avrete a disposizione un bell'arsenale per il CL e RL.

### **Per RL:**

Nel gioco senza espansioni, inizierete con un Coltello.

[Per il resto evito SPOILER.](#)

### **Per CL:**

#### **REVOLVER:**

Arma iniziale: pratica, versatile, infligge poco danno.

Costo: -

Danno: 10

Consumo Munizioni: 1

### **ARCO CON FRECCHE IN URANIO:**

Classico arco da caccia, tuttavia le frecce hanno la punta in uranio.

Costo: \$700  
Danno: 15  
Consumo Munizioni: 1

### **AK-74:**

Fucile d'assalto di tipo AKM modificato.

Costo: \$800  
Danno: 20  
Consumo Munizioni: 5

### **M4:**

Fucile d'assalto, tipica Colt USA.

Costo: \$900  
Danno: 20  
Consumo Munizioni: 3

### **LANCIAFIAMME:**

Lanciafiamme artigianale.

Costo: \$1500  
Danno: 40  
Consumo Munizioni: 10

### **LANCIARAZZI:**

Lanciarazzi da 4 missili, devastante.

Costo: \$2500  
Danno: 60 ad area  
Consumo Munizioni: Svuota tutte le munizioni.

## **VII: Sigilli**

I Sigilli corrispondono alle magie acquisite nel gioco.  
Come ogni magia, consumano PM (nel gioco, MU)

Usare attacchi normali, consuma sempre MU

# VIII: Conclusione



## Gioco con Diritti d'autore

### **Ideatore e Creatore:**

Salvatore L'Episcopo  
(ProjectHandBlood22)

### **Musica Intro:**

Odyssey

### **Supporto Tecnico e Morale:**

Anabella N.  
Amedeo T.

### **Disegnatrice:**

Alice Misaki

### **Beta Tester:**

Alice Misaki  
Andrea Palamidesi  
Amedeo T.  
Anabella N.  
Danilo C.

**Con la partecipazione musicale di:**

Federico Carbone  
Lorenzo Beltrami

Rocket Propelled Granade

Andrea Falaschi  
Matteo Argenti

ORGANIC ILLUSION

Giacomo Artico – Vocals  
Luca Tossici – Guitar  
Massimo Mannucci – Guitar  
Giuseppe Cardinali – Bass  
Omar Moretti – Drums

**Suoni, Musiche, Rtp:**

Pacchetti gratuiti (fonte... L'INTERNET :D)

Il gioco, la storia e i personaggi sono totalmente inventati.

Per eventuali problemi di copyright non esitate a contattarmi subito.

Grazie mille per la vostra attenzione.

**ProjectHandBlood22**