

DARKMAN



ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH
ITALIANO

ocean

AMSTRAD
SPECTRUM
COMMODORE

SCENARIO

REVENGE

A once proud man now lives a nightmare.

REVENGE

The explosion. They may have removed his face, but they couldn't remove his anger.

REVENGE

Durant. Strack. These are the men of greed. They have taken his manhood, they have even taken his beloved Julie. Now it is Darkman who will take - the lives of Durant. Strack and all who follow them!

The time for mercy has past.

Now is the time for Darkman.

The time for REVENGE!!



LOADING

SPECTRUM

CASSETTE 128K ONLY

Place the cassette in the recorder ensuring that it is fully rewind.

Select LOADER option and press RETURN key. Press PLAY on your recorder - the game will now load automatically.

AMSTRAD

CASSETTE

CPC 464

Place the rewound cassette in the deck, type RUN" and then press the ENTER/RETURN key. Follow the instructions as they appear on- screen. If there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key (The symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key)

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type | TAPE then press the ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press the ENTER/RETURN key. Follow the on-screen instructions.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type | DISC and press the ENTER/RETURN key to make sure that the machine can access the drive. Now type RUN"DISC and press ENTER/RETURN, the game will load automatically.

COMMODORE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the on-screen instructions - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow on- screen instructions.

DISK

Select 64 mode (if using Commodore 128). Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards.

Type LOAD "*"8.1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.



CONTROLS

This is a one player game controlled by joystick on C64 and Joystick or keyboard on Spectrum and Amstrad.

SPECTRUM AMSTRAD PRESET KEYS

Q	UP
A	DOWN
O	LEFT
P	RIGHT
SPACE	FIRE
1	PAUSE GAME

Whilst in pause press 2 to quit. Press FIRE to unpause.

C64 - Press RESTORE to abort game and P to pause.

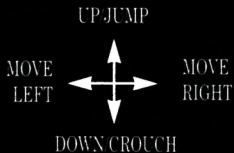


PHOTO SESSIONS

Use Joystick to move cursor and press FIRE to take a picture.

Combat Sections - Levels 1,2,4 & 6

Without Fire



With Fire



ROOFTOP SECTIONS - Level 3



HELICOPTER SECTION - Level 5



GAMEPLAY

PHOTO SESSIONS

Darkman has designed the advanced technology required to disguise himself as anyone he chooses. All he needs is a collection of photographs to feed into his computer.

As Darkman you must distinguish your target and then take a picture of his front and side views to enable the computer to generate a mask. A large bonus is awarded for both side views. Be selective - you only have twelve exposures in your camera.

LEVEL 1 - CHINATOWN

You are Darkman, hideously disfigured in an explosion manufactured by the notorious mobster - Robert G. Durant.

You seek revenge but you will need money to finance this.

Whilst spying on Durant you hear of an impending pickup of illicit drug money in Chinatown.

LEVEL 2 - THE FACTORY

Trapped! You are trapped within the factory by Durant and his henchmen. Escape is paramount but the only way out is up to the roof. However, Durant has supplied power to the ageing factory equipment making every move hazardous. You must fight your way up to the roof collecting your revitalising energy pack on the way.

LEVEL 3 - THE ROOFTOPS

Finally, you escape onto the rooftops but Durant is waiting for you - and he is packing a helicopter armed with a grenade launcher. You must leap across the rooftops to your lab and destroy it.

LEVEL 4 - THE WAREHOUSE LABORATORY

Descending to your lab you prime a set of gas cylinders with a nodding bird-timer - a potentially devastating bomb. However, your exit is surrounded so you must fight your way back up to the roof battling the increasingly ferocious gangsters.

LEVEL 5 - THE FREEWAY

Just as the warehouse explodes, you manage to leap up and grab a rope hanging from Durant's helicopter. Swooping down to the busy freeway below Durant lowers you into the line of traffic. You must swing out of the way of trucks and avoid grenades. Stay alive long enough and you will enter an automatic sequence where you scramble aboard an oil tanker. Here, you will tie the rope, connected to the helicopter, onto the tanker.

LEVEL 6 - THE SKYSCRAPER

Durant has been terminated. Now turn your attention to the mastermind - the evil Strack. He is the man responsible for your disfigurement and the kidnapper of your true love Julie. Strack has retreated into a skyscraper, still under construction, which holds Julie hostage. You have no choice but to go after him. The skyscraper is teeming with Strack's henchmen and riddled with traps. Fight and climb your way to the top for a final confrontation with Strack. If you defeat and throw him from the skyscraper - you will be free at last.



STATUS AND SCORING

The status panel displays from left to right:- Score, Energy, Mask Timer, Picture of Mask in use.

Points are awarded as follows:-

Hitting gangsters	50 points	Collecting stolen money	500 points
Killing gangsters	250 points	Collecting Energy	1000 points

On Level 5 points are awarded for distance travelled.



HINTS AND TIPS

1. On the Photo sessions try to take two or three shots each time the subject appears.
2. On level 3 take your time, wait until the moment is right before you jump.
3. On level 4 try to kill as many enemies as possible on the way down before setting the bomb.
4. On Level 5 try to learn the positions of cars and lorries and how to avoid them.
5. A well timed kick inflicts more damage.



DARKMAN

Its program code, and graphic representation are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form

whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights are reserved.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING. CAREFULLY.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you believe that the product is defective please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester, M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply a replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no extra charge.

Please note that this does not affect your statutory rights.



CREDITS

DARKMAN™ & © 1990 Universal Pictures. All rights reserved.

Written by Twilight

Graphics by Noel Hines

Programming by : 6502 - Finlay Munro

Music by Jonathan Dunn

Z80 - Dave Box & Jason McGann

Produced by D.C. Ward

© 1991 Ocean Software Limited.



Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem. 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.

LE SCENARIO

LA VENGEANCE

Un homme qui était jadis orgueilleux vit un cauchemar.

LA VENGEANCE

L'explosion.

Ils ont peut-être enlevé son visage mais ils n'ont pas pu ôter sa colère.

LA VENGEANCE

Durant. Strack. Ce sont des hommes cupides. Ils lui ont pris sa nature humaine et ils ont même enlevé sa Julie bien-aimée. Et maintenant, c'est Darkman qui va ôter la vie de Durant, de Strack et de tous ceux qui les suivent!

Les temps où on se montrait indulgent ont passé.

Et maintenant, c'est à Darkman de jouer.

C'est le moment de la VENGEANCE!!



CHARGEMENT

AMSTRAD

CASSETTE

CPC 464

Place la cassette réembobinée dans la platine, tape "RUN" puis appuie sur la touche ENTER/RETURN.

Suis les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent à l'écran. Si ton lecteur de cassette est relié à l'ordinateur, tape | TAPE puis appuie sur la touche ENTER RETURN. Tape ensuite RUN" et appuie sur la touche ENTER RETURN. Puis tape RUN" et appuie sur la touche ENTER RETURN. (Le symbole est obtenu en maintenant la touche majuscule abaissée et en appuyant sur la touche @.)

CPC 664 et 6128

Branche un magnétophone à l'ordinateur en t'assurant que les fils sont correctement reliés conformément aux descriptions du livret d'instructions. Place la cassette réembobinée dans le magnétophone, tape | TAPE puis appuie sur la touche ENTER RETURN. Tape ensuite RUN" et appuie sur la touche ENTER RETURN. Suis les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent à l'écran.

DISQUE

Introduis la disquette programme dans le lecteur, la face A au-dessus. Tape | DISC et appuie sur la touche ENTER RETURN pour t'assurer que la machine puisse accéder au lecteur de disquette. Tape ensuite RUN" DISC et appuie sur la touche ENTER RETURN: le jeu se chargera alors automatiquement.

COMMODORE

Place la cassette dans ton enregistreur Commodore, la face imprimée en dessus et assure-toi qu'elle est complètement réembobinée. Vérifie que tous les fils sont reliés. Appuie sur les touches SHIFT et RUN STOP simultanément. Suis les instructions à l'écran. PRESS PLAY ON TAPE. Ce programme se chargera alors automatiquement. Pour le chargement du C128, tape GO 64 (RETURN), puis suis l'instruction C64. Pour charger le C128, tape GO 64 (RETURN), puis suis les instructions du C64.

NOTE: Ce jeu se charge en plusieurs parties; suis les instructions à l'écran.

DISQUE

Sélectionne le mode 64. Mets le lecteur de disques en fonction, place le logiciel dans le lecteur de disques, l'étiquette au dessus. Tape LOAD "8.1" (RETURN), la page de présentation apparaîtra et le programme se chargera alors automatiquement.



LES COMMANDES

C'est un jeu à un joueur contrôlé par joystick sur le C64 et par joystick ou clavier sur l'Amstrad.

AMSTRAD TOUCHES PREDEFINIES

Q	-	EN HAUT
A	-	EN BAS
O	-	A GAUCHE
P	-	A DROITE
BARRE D'ESPACEMENT	-	TIR
1	-	FAIRE UNE PAUSE DANS LE JEU

Lorsque tu es sur pause, appuie sur 2 pour sortir. Pour reprendre le jeu, appuie sur TIR.

C64 - Appuie sur RESTORE pour abandonner le jeu et P pour faire une pause.

LES SESSIONS DE PRISE DE PHOTOS

Utilise le joystick ou la souris pour déplacer le curseur et appuie sur TIR pour prendre une photo.

LES SECTIONS DE COMBAT - NIVEAUX 1, 2, 4 & 6

Sans Tir



Avec Tir



SECTIONS SUR LE TOIT - Niveau 3



SECTION DE HELICOPTERE - Niveau 5



LE JEU

LES SESSIONS DE PRISE DE PHOTOS

Darkman a conçu une technologie avancée pour se déguiser en la personne de son choix. Tout ce dont il a besoin est une série de photos qu'il entre dans son ordinateur.

Comme Darkman, tu dois identifier ta cible et prendre une photo de face et de profil pour permettre à l'ordinateur de produire un masque. Un bonus important est accordé pour les prises de profil. Choisis avec discernement. Tu as seulement un film de douze poses.

NIVEAU 1 - LE QUARTIER CHINOIS

Tu es Darkman, affreusement défiguré dans une explosion fabriquée par Robert G. Durant, le célèbre gangster. Tu cherches à te venger mais tu as besoin d'argent pour financer cela. Tout en espionnant Durant, tu apprends qu'une somme d'argent en échange de stupéfiants doit être collectée sous peu dans le quartier chinois.

NIVEAU 2 - L'USINE

Piégé! Tu es enfermé dans l'usine par Durant et ses complices. Fuir est ce qui compte le plus mais la seule façon de sortir de là est de monter sur le toit. Cependant, Durant a alimenté le matériel obsolète de l'usine en électricité, ce qui rend chacun de tes déplacements hasardeux. Tu dois te battre pour monter sur le toit en collectionnant ta réserve d'énergie revitalisante sur le chemin.

NIVEAU 3 - LES TOITS

Enfin, tu réussis à fuir vers les toits mais Durant t'y attend et il charge un hélicoptère, armé d'un lanceur de grenades.

Tu dois traverser le toit d'un bond en direction de ton labo et le détruire.

NIVEAU 4 - LE LABORATOIRE DE L'ENTREPOT

Tu descends à ton labo et amorces une série de cylindres à gaz dotés d'un minuteur ayant l'apparence d'un oiseau hochant la tête, une bombe potentiellement dévastatrice. Cependant, la sortie du labo est cernée et tu dois remonter sur le toit en te battant contre les gangsters devenant de plus en plus impitoyables.

NIVEAU 5 - L'AUTOROUTE

Alors que l'entrepôt explose, tu réussis à faire un bond en hauteur pour attraper une corde accrochée à l'hélicoptère de Durant. Te trouvant au-dessous de Durant, une descente en piqué au-dessus de l'autoroute animée t'amène dans la voie de circulation. Tu dois t'écarter du chemin des camions en te balançant et éviter les grenades. Si tu es toujours vivant, tu passeras à une séquence automatique dans laquelle tu avanceras péniblement sur un camion-citerne à pétrole. Là, tu noueras la corde reliée à l'hélicoptère.

NIVEAU 6 - LE GRATTE-CIEL

Durant a été éliminé. Le moment est donc venu que tu tournes ton attention vers le cerveau, le mauvais Strack. C'est l'homme responsable de ta défiguration et le ravisseur de ta bien-aimée Julie.

Strack s'est réfugié dans un gratte-ciel en construction où Julie est détenue en otage. Il ne te reste qu'à lui courir après. Le gratte-ciel grouille de complices de Strack et il est criblé de pièges. Bas-toi et monte en haut pour un dernier affrontement avec Strack. Si tu arrives à le vaincre et à le balancer hors du gratte-ciel, tu seras enfin libéré.

ETAT ET AFFICHAGE DES POINTS

Le tableau des états indique de gauche à droite:-

le score, l'énergie, le chronomètre en forme de masque, la photo du masque utilisé.

Les points sont accordés de la façon suivante:-

Cogner les gangsters	50 points
Tuer des gangsters	250 points
Ramasser l'argent volé	500 points
Ramasser l'énergie	1000 points



CONSEILS ET SUGGESTIONS

1. Dans les sessions de prise de photos, essaie de prendre deux ou trois photos chaque fois qu'une personne apparaît.
2. Au niveau 3, prends ton temps, attends le bon moment pour sauter.
3. Au niveau 4, essaie de tuer autant d'ennemis que possible lorsque tu descends au labo avant de poser la bombe.
4. Au niveau 5, essaie de reconnaître la position occupée par les voitures et les camions et apprends la façon de les éviter.
5. Un coup de pied bien calculé cause plus de mal.

DARKMAN

Le code de programmation, les représentations graphiques sont protégés par Ocean Software Limited. Ils ne peuvent être reproduits, enregistrés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite préalable d'Ocean Software Limited. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays.

CREDITS

DARKMAN TM & © 1990 Universal Pictures. Tous droits réservés.

Ecrit par Twilight

Musique par Jonathan Dunn

Programmé par 6502 - Finlay Munro Z80

Réalisé par D.C. Ward

Graphismes par Noel Hines

©1991 Ocean Software Limited.

SZENARIO

RACHE

Ein einstmals stolzer Mann durchlebt einen Alptraum.

RACHE

Die Explosion. Sie mögen ihm sein Gesicht genommen haben, seine Wut aber konnten sie ihm nicht nehmen.

RACHE

Durant, Strack. Diese Männer sind beherrscht von ihrer Gier. Sie haben ihm seine Mannhaftigkeit und sogar seine geliebte Julie genommen. Nun wird Darkman etwas nehmen - das Leben von Durant, Strack und allen, die ihnen folgen.

Nun gibt es keine Gnade mehr.

Nun gibt es nur noch Darkman.

Und blutige Rache!



LADEANWEISUNGEN

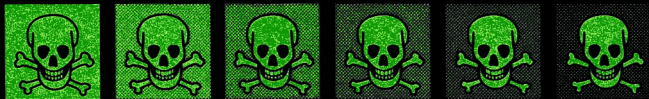
Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und das alle Verbindungskabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirm-anweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und

drücken anschließend die RETURN-Taste. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.

BITTE BEACHTEN SIE: Dieses Spiel wird in mehreren Teilen geladen. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung

Diskette:

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein, und tippen Sie dann LOAD "",8,1, gefolgt von RETURN. Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.



STEUERUNG

Dieses Spiel für einen Spieler wird mit einem Joystick gespielt. RESTORE drücken, um das Spiel zu beenden und P für Pause drücken.

FOTOS SCHIESSEN

Den Cursor mit dem Joystick bewegen und FEUER drücken, um ein Bild zu machen.

Kampfspiele - Stufen 1, 2, 3, 4 & 6

Ohne Feuern

NACH OBEN SPRINGEN



NACH UNTEN HOCKSTELLUNG

Mit Feuern

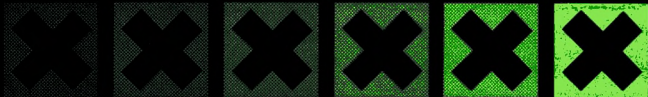


TRITT

ÜBER DIE DÄCHER - Stufe 3



HUBSCHRAUBERKAMPF - Stufe 5



SPIELPLAN

FOTOS SCHIESSEN

Darkman hat eine hochentwickelte Technologie erfunden, durch die er sich in jede beliebige Person verwandeln kann. Dazu braucht er nur eine Reihe von Fotografien, die er in seinen Computer einspeist.

Als Darkman mußt du deine Zielfigur ausmachen, und sie dann von vorne und von beiden Seiten fotografieren, damit der Computer eine Maske erzeugen kann. Für die beiden Seitenansichten wird ein großer Bonus vergeben. Sei dabei wählerisch - du hast nur 12 Aufnahmen in deiner Kamera.

STUFE 1 - CHINATOWN

Du bist Darkman, schrecklich entstellt durch eine Explosion, die der gefährliche Gangster Robert G. Durant verursachte. Jetzt willst du Rache nehmen, aber um das zu finanzieren, brauchst du Geld. Während du Durant beobachtest, erfährst

du, daß die Bezahlung für eine geheime Drogenlieferung in Chinatown abgeholt werden soll.

STUFE 2 - DIE FABRIK

Gefangen! Es ist Durant und seinen Dunkelmännern gelungen, dich in der Fabrik in die Enge zu treiben. Du mußt unbedingt entkommen, aber der einzige Fluchtweg führt nach oben auf das Dach. Durant hat jedoch die altersschwachen Produktionsmaschinen angestellt, so droht mit jedem Schritt Gefahr. Du mußt dich bis auf das Dach durchkämpfen, und dein belebendes Energiepaket auf dem Weg dorthin abholen.

STUFE 3 - ÜBER DIE DÄCHER

Es gelingt dir schließlich, auf die Dächer zu fliehen, aber Durant wartet dort schon auf dich - und er macht gerade einen Hubschrauber fertig, der mit einem Granatwerfer bewaffnet ist. Du mußt über die Dächer zu deinem Labor sprinten und ihn zerstören.

STUFE 4 - DAS LABOR IM LAGERHAUS

Du steigst in dein Labor hinab und bereitest einen Satz Gaszylinder vor, die von einem wassertrinkenden Nick-Vogel gezündet werden - eine äußerst gefährliche Bombe. Inzwischen haben dich die Gangster jedoch umstellt und du mußt dir den Weg zurück aufs Dach gegen die gemeinen Gangster freikämpfen.

STUFE 5 - DIE AUTOBAHN

Gerade als das Lagerhaus explodiert, schaffst du es, nach oben zu springen und ein Seil zu packen, das von Durants Hubschrauber herunterhängt. Durant hält auf die stark befahrene Autobahn zu und versucht, dich im Verkehr abzuschütteln. Nun mußt du an deinem Seil schwingen und den Lastern und Granaten ausweichen. Wenn du lange genug am Leben bleibst, gelingt es dir - in

einem automatischen Ablauf - auf einen Tankklasten zu klettern. Du knüpfst dann das Seil, das am Hubschrauber festgemacht ist, an den Öltank.

STUFE 6 - DER WOLKENKRATZER

Durant ist erledigt. Jetzt kannst du deine Aufmerksamkeit dem Superhirn zuwenden - dem teuflischen Strack. Er ist für deine Entstellung verantwortlich und hat Julie, deine große Liebe, entführt. Strack hat sich in den Wolkenkratzer, der noch im Bau ist, zurückgezogen und hält Julie dort als Geisel. Du hast keine Wahl, du mußt ihn erwischen. Im Wolkenkratzer wimmelt es von Stracks Gangstern und überall sind Fallen für dich gestellt. Kämpfe dich durch und klettere aufs Dach. Dort kommt es zu einem letzten, tödlichen Zweikampf mit Strack. Wenn du ihn besiegst und vom Wolkenkratzer wirfst, so wirst du endlich frei sein.



STATUS UND PUNKTSTAND

Das Status-Feld zeigt von links nach rechts an:

Punktstand, Energie, Maskenzeituhr, Bild der eingesetzten Maske.

Die Punkte werden wie folgt vergeben:

Gangster treffen	50 Punkte
Gangster töten	250 Punkte
Gestohlenes Geld erwischen	500 Punkte
Energie abholen	1000 Punkte

Auf der Stufe 5 werden Punkte für die zurückgelegte Entfernung vergeben.

TIPS UND TRICKS

1. Versuche beim Schießen der Fotos jedesmal, wenn die Zielfigur erscheint, zwei oder drei Bilder zu knipsen.
2. Laß dir bei der Stufe 3 Zeit, und springe erst im richtigen Moment.
3. Versuche bei der Stufe 4 so viele Feinde wie möglich auf dem Weg nach unten zu töten, bevor du die Bombe präparierst.
4. Versuche bei Stufe 5 zu lernen, wie die Autos und Lastwagen angeordnet sind, und wie man ihnen am besten ausweicht.
5. Ein gut gezielter Tritt richtet größeren Schaden an.



DARKMAN

Die Firma Ocean Software Limited besitzt das Copyright für Programmierung und Grafikdarstellung. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Firma Ocean Software Limited dürfen diese in keiner Form reproduziert, gespeichert, gemietet oder übertragen werden.

DANKSAGUNGEN

DARKMAN TM & © 1990 Universal Pictures. Alle Rechte vorbehalten.

Autoren: Twilight

Programmiert von 6502 - Finlay Munro

Z80 - Dave Box & Jason McGann

Grafik von Noel Hines

Musik von Jonathan Dunn

Produziert von D.C. Ward

©1991 Ocean Software Limited

SCENARIO

VENDETTA

Un uomo una volta orgoglioso di sé, è ora vittima di un incubo.

VENDETTA

L'esplosione. Gli hanno tolto il viso, ma non la sua collera.

VENDETTA

Durant. Strack. Sono questi gli uomini avidi di danaro e di potenza. Gli hanno tolto la virilità: gli hanno persino rapito la sua adorata Julie. Tocca ora a Darkman far fuori Durant, Strack e tutti i loro seguaci! Non è più tempo di perdono. E' l'ora di Darkman. E' ora della VENDETTA!



CARICAMENTO

Inserisci la cassetta nel mangiacassette Commodore con il lato stampato rivolto verso l'alto e controlla che sia riavvolta fino all'inizio. Controlla che i cavi siano debitamente connessi. Premi il tasto MAIUSCOLE e il tasto RUN/STOP simultaneamente. Segui le istruzioni a video: PREMI PLAY SUL MANGIACASSETTE. Da qui in poi il programma si carica automaticamente. Per il computer C128, scrivi GO 64 (INVIO), poi segui le istruzioni per il C64. AVVERTENZA: Il gioco si carica in diverse parti: segui le istruzioni a video.

DISCO

Scegli il modo 64 (se usi il Commodore 128). Accendi il disk drive, inserisci il programma nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto. Scrivi LOAD "8,1 (INVIO); compare la videata introduttiva e il programma si carica automaticamente.



COMANDI

Questo è un gioco per un giocatore controllato mediante joystick.
Premi RESTORE (RIPRISTINO) per abbandonare il gioco e P per interromperlo.

SEZIONI FOTOGRAFICHE

Usa il joystick per spostare il cursore e premi il pulsante di TIRO per scattare una foto.

Sezioni di combattimento: Livelli 1,2,4 & 6

Senza premere il pulsante di TIRO

Premendo il pulsante di TIRO



SEZIONI SUI TETTI: Livello 3



SEZIONE DELL'ELICOTTERO: Livello 5

DONDOLI A SINISTRA ← → DONDOLI A DESTRA



ESECUZIONE DEL GIOCO

SEZIONI FOTOGRAFICHE

Darkman ha realizzato l'avanzata tecnologia che gli consente di travestirsi come gli pare. Gli serve soltanto una serie di fotografie da inserire nel suo computer. Nei panni di Darkman dovrai identificare il tuo nemico, poi scattare una foto di fronte lateralmente per consentire al computer di generare una maschera. Ti verranno assegnati molti punti supplementari per le due fotografie laterali. Sii selettivo: le pose nella tua macchina fotografica sono soltanto dodici.

LIVELLO 1 - CHINATOWN

Sei Darkman, orribilmente sfigurato in un'esplosione macchinata dal noto capo della banda: Robert G. Durant. Cerchi vendetta, ma hai bisogno di soldi per finanziarla. Mentre pedini Durant, ti giunge all'orecchio la notizia di un imminente ritiro di soldi illeciti in Chinatown ricavati dalla vendita di stupefacenti.

LIVELLO 2 - LO STABILIMENTO

Senza scampo! Durant e i suoi scagnozzi ti hanno intrappolato nello stabilimento. Devi necessariamente dartela a game, ma la sola via d'uscita è la fuga sui tetti. Durant ha però azionato i vecchi impianti dello stabilimento, rendendo pericolosa ogni tua mossa. Dovrai cercare di raggiungere il tetto raccogliendo nel contempo erogatori di energia rivitalizzante durante la tua fuga.

LIVELLO 3 - I TETTI

Finalmente riesci a raggiungere i tetti, ma Durant ti aspetta, con il suo elicottero munito di lanciabombe. Dovrai saltare sui tetti per raggiungere il tuo laboratorio e distruggere l'elicottero.

LIVELLO 4 - IL LABORATORIO DEL MAGAZZINO

Nello scendere al tuo laboratorio provvedi ad innescare una serie di bombole a gas munite di un timer a forma di uccello dal capo dondolante: una bomba estremamente pericolosa. L'uscita è però circondata; dovrai ritornare sul tetto e vedertela con gangster sempre più agguerriti.

LIVELLO 5 - L'AUTOSTRADA!

Subito dopo l'esplosione del magazzino, riesci a prendere il volo ed afferrare una corda penzolante dall'elicottero di Durant. Durant ti cala sull'autostrada pullulante di traffico. Dovrai cercare di schivare gli autocarri e le bombe. Se sopravviverai abbastanza a lungo, entrerai in una sequenza automatica, che ti porterà eventualmente a bordo di una petroliera. Qui annoderai alla petroliera la corda collegata all'elicottero.

LIVELLO 6 - IL GRATTACIELO

Durant è eliminato. Dovrai ora vedertela con il cervellone della banda, il malvagio Strack. E' lui che ti ha sfigurato il viso e ha rapito la tua adorata Julie. Strack si è rifugiato in un grattacielo, in corso di edificazione, dove è prigioniera la tua Julie. Il grattacielo pullula di scagnozzi di Strack e di trappole. Affronta i tuoi avversari e cerca di raggiungere il tetto per trovarti faccia a faccia con Strack. Se lo sconfiggi e lo butti giù dal grattacielo, riacquisterai finalmente la tua libertà.



POSIZIONE E PUNTEGGIO

Il pannello informativo presenta, da sinistra a destra: Il punteggio, l'energia, il timer per la maschera, la fotografia della maschera in uso. I punti vengono assegnati con il seguente criterio:

Ferimento di un gangster	50 punti
Uccisione di un gangster	250 punti
Raccolta di soldi rubati	500 punti
Raccolta di energia:	1000 punti

Sul livello 5 i punti vengono assegnati in base alla distanza coperta.



CONSIGLI

1. Sulle sezioni fotografiche, cerca di sparare due o tre colpi ogni volta che appare il personaggio.
2. Sul livello 3 non avere fretta; aspetta il momento opportuno prima di saltare.
3. Sul livello 4 cerca di uccidere il maggior numero di nemici durante la discesa prima di innescare la bomba.
4. Sul livello 5 cerca di imparare le posizioni delle macchine e degli autocarri e di schivarli.
5. Un calcio dato al momento opportuno è estremamente efficace.



DARKMAN

La codifica del programma e la rappresentazione grafica sono il copyright della Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, conservati, noleggiati o trasmessi in nessuna forma senza il permesso per iscritto della Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati.

COLLABORATORI

DARKMAN™ & © 1990 Universal Pictures.

Tutti i diritti sono riservati.

Creazione: Twilight

Z80 - Dave Box & Jason McGann

Musica: Jonathan Dunn

© 1991 Ocean Software Limited.

Programming by : 6502 - Finlay Munro

Grafica: Noel Hines

Produzione: D.C. Ward



ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited.