ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited.

DARKMAN

ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH
ITALIANO

ocean

AMSTRAD
SPECTRUM
COMMODORE

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 ôte 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, tapez 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

VERS LE HAUT SAUTER
SE DEPLACER VERS LA GAUCHE — SE DEPLACER VERS LA DROITE
VERS LE BAS S'ACCROUPIR

Avec Tir

COUP DE POING A GAUCHE — COUP DE POING A DROITE
COUP DE PIED

SECTIONS SUR LE TOIT - Niveau 3

SAUTER
SE DEPLACER VERS LA GAUCHE — SE DEPLACER VERS LA DROITE

SECTION DE HELICOPTERE - Niveau 5

SE BALANCER VERS LA GAUCHE — SE BALANCER VERS LA DROITE

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 défigure 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 obsolescent 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 ™ & © 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.