

DARKMAN

TM



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 ôté 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

ATARI ST

UN LECTEUR DE DISQUETTES A DOUBLE FACE EST REQUIS POUR JOUER A CE JEU.

Mets ton ordinateur en fonction puis introduis la disquette A dans le lecteur de disquettes. Le programme se chargera alors automatiquement.

Suis les instructions à l'écran.

AMIGA

Introduis la disquette dans le lecteur et mets ton ordinateur en fonction. Le programme se chargera alors automatiquement puis se déroulera.

LES COMMANDES

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, 3, 4 & 6

- JOYSTICK VERS LE HAUT – SAUTER
- JOYSTICK VERS LE BAS – S'ACCROUPIR
- JOYSTICK VERS LA GAUCHE – SE DEPLACER VERS LA GAUCHE
- JOYSTICK VERS LA DROITE – SE DEPLACER VERS LA DROITE
- JOYSTICK VERS LA GAUCHE ET TIR – COUP DE PIED VERS LA GAUCHE
- JOYSTICK VERS LA DROITE ET TIR – COUP DE PIED VERS LA DROITE
- BOUTON DE TIR SEULEMENT – COUP DE POING

SECTIONS SUR LE TOIT – NIVEAU 3

- JOYSTICK VERS LE HAUT ou BOUTON DE TIR – SAUTER
- JOYSTICK VERS LA GAUCHE – SE DEPLACER VERS LA GAUCHE
- JOYSTICK VERS LA DROITE – SE DEPLACER VERS LA DROITE

SECTION DU 3EME

HELICOPTERE

- JOYSTICK VERS LA GAUCHE – SE BALANCER VERS LA GAUCHE
- JOYSTICK VERS LA DROITE – SE BALANCER VERS LA DROITE
- BOUTON DE TIR SEULEMENT – SAUTER

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 essayer de prendre tes adversaires en photo afin de pouvoir te déguiser. Ta pellicule de film te permet de prendre peut-être vingt photos mais ton temps de prise est limité.

Lorsque tu as pris toutes les photos demandées, l'ordinateur analysera les images pour en sortir les renseignements nécessaires. Tu dois posséder au moins 70% des données requises pour obtenir un déguisement.

Plus les données que tu fournis sont abondantes, plus ton déguisement durera longtemps.

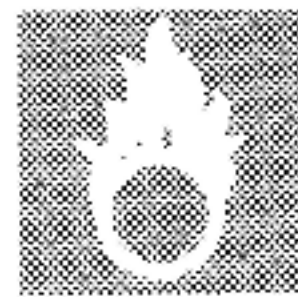
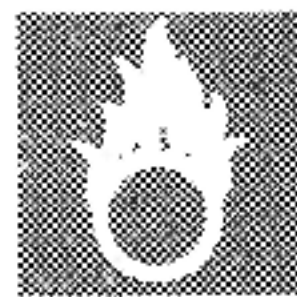
NIVEAU 1 - LE QUARTIER CHINOIS

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.

Après avoir essayé de te déguiser en la personne de Durant, tu te mets en route vers le quartier chinois. Tu dois prendre la mallette de billets de Durant et éliminer les autres gangsters tout en t'emparant de l'argent qu'ils détiennent.

Après quoi, tu dois fuir en direction de ta cachette.

De nombreux gangsters se trouveront sur ton chemin; ne montre aucune indulgence!



NIVEAU 2 - L'USINE

Piege! 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, sauter au-dessus de voitures et éviter les grenades. Si tu restes vivant assez longtemps, 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 une dernière confrontation avec Strack. Si tu arrives à le vaincre et à le balancer hors du gratte-ciel, tu seras enfin libéré.



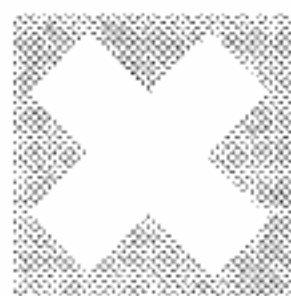
ETAT ET AFFICHAGE DES POINTS

Le tableau des états indique de gauche à droite:-

L'indicateur d'état de déguisement, les vies restantes, le nombre de points, la puissance et le temps qui reste.

Les points sont accordés de la façon suivante:-

Tuer des gangsters	100 points
Ramasser l'argent volé	1.000 points
Fin du bonus du niveau	10.000 points
Sauter chaque toit (niveau 3)	1.000 points
Eviter les voitures et les camions (niveau 5)	1.000 points



CONSEILS ET SUGGESTIONS

1. Dans les sessions de prise de photos, utilise la souris et essaie de prendre deux ou trois photos chaque fois qu'une personne apparaît.
2. Garde le dos au mur, ne te fais pas encerclé.
3. Utilise les cartons et les échelles - les gangsters s'embrouillent facilement.
4. Au niveau 3, prends ton temps, attends le bon moment de sauter.



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.

Programmé par Mick West

Graphismes par James Clarke

Musique par Jonathan Dunn

Réalisé par D.C. Ward

© 1991 Ocean Software Limited.