

DARKMAN

ESCENARIO

Venganza

El que una vez fuera un hombre orgulloso de sí mismo ahora vive una pesadilla.

Venganza

La explosión le puede haber arrancado la cara, pero no han podido arrebatarse su furia.

Venganza

Durant y Strack, éstos son los hombres de la codicia. Le han quitado su hombría, le han quitado incluso a su amada Julie. Ahora es Darkman quien se llevará las vidas de Durant y Strack, ¡y a todos los que le sigan!

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

CARGANDO

Spectrum (sólo cassette 128K)

Pon la cinta en el cassette asegurándote de que está completamente rebobinado.

Selecciona la opción **LOADER** y pulsa la tecla **RETURN**. Pulsa **PLAY** en tu cassette. El juego se cargará ahora automáticamente.

Amstrad (cassette CPC 464)

Pon la cinta rebobinada en el cassette, teclea **RUN''** y luego pulsa la tecla **ENTER/RETURN**. Sigue las instrucciones a medida que aparecen en la pantalla. Si hay una unidad de disco, entonces teclea **| TAPE** y luego pulsa la tecla **ENTER/RETURN**. (El símbolo **|** se obtiene manteniendo apretado **SHIFT** y pulsando la tecla **@**).

CPC 664 y 6128

Conecta un cassette adecuado asegurándote de que están conectados los cables correctos como se explica en el libro de instrucciones del usuario. Pon la cinta rebobinada en el cassette, teclea **| TAPE** y luego pulsa la tecla **ENTER/RETURN**. Luego teclea **RUN''** y pulsa la tecla **ENTER/RETURN**. Sigue las instrucciones en la pantalla.

Disco

Mete el disco del programa en la unidad con la cara **A** mirando hacia arriba. Teclea **| DISC** y pulsa la tecla **ENTER/RETURN** para asegurarte de que la máquina puede acceder a la unidad. Ahora teclea **RUN''DISC** y pulsa **ENTER/RETURN**, el juego se cargará automáticamente.

Commodore

Sitúa la cinta en tu cassette Commodore con la parte impresa hacia arriba y asegúrate que está rebobinado hasta el principio. Asegúrate que están conectados los cables correctos. Pulsa la tecla SHIFT y la tecla RUN/STOP simultáneamente. Sigue las instrucciones en la pantalla. Pulsa PLAY en el cassette. Este programa se cargará entonces automáticamente. Para cargar el C128 teclea GO 64 (RETURN), y luego sigue las instrucciones del C64.

Ten en cuenta que: Este juego se carga en una serie de partes. Sigue las instrucciones de la pantalla.

Disco

Selecciona el modo 64 (si estás usando el Commodore 128). Enciende la unidad de disco e introduce el programa en la unidad con la parte etiquetada mirando hacia arriba. Teclea LOAD "*" ,8,1 (RETURN) la pantalla de introducción aparecerá y el programa se cargará entonces automáticamente.

CONTROLES

Este es un juego de un jugador controlado por joystick en el C64 y por joystick o teclado en el Spectrum y en el Amstrad.

TECLAS ESTABLECIDAS EN EL SPECTRUM/AMSTRAD

Q: Arriba.

A: Abajo.

O: Izquierda.

Espacio: Fuego.

1: Juego en pausa.

Mientras estás en pausa, pulsa 2 para abandonar.
Pulsa FUEGO para quitar la pausa.

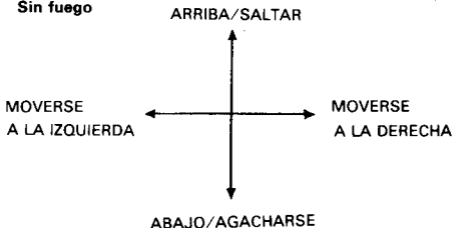
C64. Pulsa RESTORE para abandonar el juego y P para ponerlo en pausa.

SESIONES DE FOTOS

Usa el joystick para mover el cursor y pulsa FUEGO para tomar una foto.

Secciones de combate. Niveles 1, 2, 4 & 6

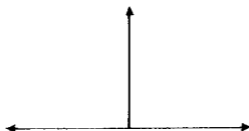
Sin fuego



Con fuego

PATADA

PUÑETAZO
A LA IZQUIERDA

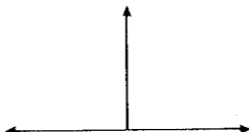


PUÑETAZO
A LA DERECHA

Secciones en el tejado. Nivel 3

SALTAR

MOVERSE
A LA IZQUIERDA



MOVERSE
A LA DERECHA

Sección de helicóptero. Nivel 5

GIRAR
A LA IZQUIERDA



GIRAR
A LA DERECHA

EL JUEGO

Sesiones de fotos

Darkman ha diseñado la tecnología avanzada necesaria para disfrazarse como cualquiera que él elija. Todo lo que necesita es una colección de fotografías para introducir en su computadora.

En tu papel de Darkman debes distinguir tu objetivo y luego tomar una foto de su frente y de los lados para que la computadora pueda diseñar una máscara. Se concede una gran bonificación por las dos vistas laterales. Se selectivo, sólo tienes doce fotos en tu cámara.

Nivel 1. Chinatown

Tú eres Darkman, horriblemente desfigurado en una explosión provocada por el conocido ganster: Robert G. Durant.

Buscas venganza, pero necesitarás dinero para financiar esto. Mientras estás espiando a Durant tienes noticia de una inminente recogida de dinero ilícito procedente de la droga en Chinatown.

Nivel 2. La fábrica

¡Atrapado! Estás atrapado dentro de la fábrica por Durant y sus secuaces. Escapar es primordial, pero el único camino está en el tejado.

Sin embargo, Durant ha suministrado potencia al viejo equipo de la fábrica haciendo que cada movimiento sea peligroso. Debes abrirte paso hasta el

tejado recogiendo tu paquete de energía revitalizante que está en el camino.

Nivel 3. Los tejados

Finalmente, escapas por los tejados, pero Durant te está esperando y tiene un helicóptero armado con un lanzador de granadas. Debes saltar a través de los tejados hasta tu laboratorio y destruirlo.

Nivel 4. El laboratorio almacén

Cuando descienes a tu laboratorio preparas una serie de cilindros de gasolina con un temporizador, una bomba potencialmente devastadora. Sin embargo, tu salida está rodeada, de manera que debes abrirte paso hasta el tejado luchando con los cada vez más feroces gansters.

Nivel 5. La autopista

Justo cuando el almacén laboratorio explota te las arreglas para saltar y agarrar una cuerda que está colgando del helicóptero de Durant. Descendiendo hasta la abarrotada autopista, Durant te deja en pleno tráfico. Debes evitar los camiones y las granadas. Mantente vivo el tiempo suficiente y entrarás en una secuencia automática donde te encuentras encima de un camión cisterna de gasolina. Aquí atarás al depósito la cuerda que está conectada al helicóptero.

Nivel 6. El rascacielos

Durant ha sido eliminado. Ahora dirige tu atención al maestro, el malvado Strack. El es el hombre responsable de tu desfiguración y el secuestrador de tu verdadero amor Julie.

Strack se ha retirado a un rascacielos que todavía está en construcción, donde mantiene a Julie prisionera. No te queda otra elección más que ir detrás de él. El rascacielos está tomado por los hombres de Strack y lleno de trampas. Lucha y ábrete camino hasta la parte superior donde tendrá lugar la confrontación final. Si vences y lo lanzas abajo desde el rascacielos, serás liberado al final.

SITUACION Y PUNTUACION

El panel de situación muestra de izquierda a derecha: Puntuación, energía, tiempo de la Máscara, Dibujo de la Máscara en uso.

Los puntos se conceden de la siguiente manera:

Alcanzar a gansters: 50 puntos.

Matar gansters: 250 puntos.

Coger dinero robado: 500 puntos.

Coger energía: 1.000 puntos.

En el nivel 5 se conceden puntos por la distancia viajada.

CONSEJOS Y SUGERENCIAS

1. En las sesiones de fotos intenta tomar dos o tres fotos cada vez que el sujeto aparezca.

2. En el nivel 3 tómate tu tiempo espera al momento adecuado antes de saltar.

3. En el nivel 4 intenta eliminar tantos enemigos como sea posible en el camino hacia abajo, antes de poner la bomba.

4. En el nivel 5 intenta aprenderte las posiciones de los coches y camiones y cómo evitarlos.

5. Una patada bien sincronizada hace más daño.

CREDITOS

DARKMAN TM & © 1990 Universal Pictures. Todos los derechos reservados.

Programación por: 6502 - Finlay Munro.

Z80: Dave Box & Jason McGann.

Gráficos por Noel Hines.

Música por Jonathan Dunn.

Producido por D. C. Ward.

© 1991 Ocean Software Limited.

DARKMAN ST/AMIGA

CARGANDO

Atari (este juego necesita una unidad de disco de doble cara)

Enciende el ordenador, luego introduce el disco A en la unidad. El programa se cargará entonces automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

Amiga

Introduce el disco en la unidad y enciende el ordenador. El programa se cargará entonces automáticamente y funcionará.

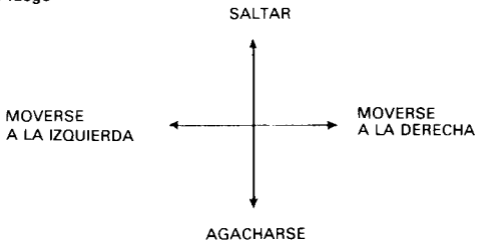
CONTROLES

Sesiones de fotos

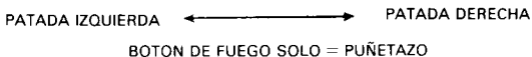
Usa el joystick o el ratón para mover el cursor y pulsa fuego para tomar una foto.

Secciones de combate. Niveles 1, 2, 3, 4 & 6

Sin fuego



Con fuego



Secciones del tejado. Nivel 3



Sección de helicóptero en tres dimensiones. Nivel 5

GIRAR A LA IZQUIERDA ←————→ GIRAR A LA DERECHA

BOTON DE FUEGO SOLO = SALTAR

EL JUEGO

Sesiones de fotos

Darkman ha diseñado la tecnología avanzada necesaria para disfrazarse como cualquiera que él elija. Todo lo que necesita es una colección de fotografías para introducir en su computadora.

En tu papel de Darkman debes intentar tomar fotografías de tus adversarios para poder conseguir tu objetivo con los disfraces. La película de tu cámara puede contener 20 fotos, pero tu tiempo es limitado.

Cuando hayas tomado las fotografías apropiadas, la cámara analizará los dibujos para extraer la información necesaria. Necesitas al menos el 70% de los datos para obtener un disfraz. Cuantos más datos proporciones a la computadora, más durará el disfraz.

Nivel 1. Chinatown

Tú eres Darkman, horriblemente desfigurado en una explosión provocada por el conocido ganster: Robert G. Durant.

Buscas venganza, pero necesitarás dinero para financiar esto. Mientras estás espiando a Durant

tienes noticia de una inminente recogida de dinero ilícito procedente de la droga en Chinatown.

Después de intentar disfrazarte como Durant te diriges a Chinatown. Debes conseguir la maleta con el dinero de Durant y eliminar a los otros gansters, al tiempo que te apoderas de todo el dinero que lleven encima.

Después debes escapar hacia la autopista.

Muchos gansters se interpondrán en tu camino. ¡No tengas piedad!

Nivel 2. La fábrica

¡Atrapado! Estás atrapado dentro de la fábrica por Durant y sus secuaces. Escapar es primordial, pero el único camino está en el tejado.

Sin embargo, Durant ha suministrado potencia al viejo equipo de la fábrica haciendo que cada movimiento sea peligroso. Debes abrirte paso hasta el tejado recogiendo tu paquete de energía revitalizante que está en el camino.

Nivel 3. Los tejados

Finalmente, escapas por los tejados, pero Durant te está esperando y tiene un helicóptero armado con un lanzador de granadas. Debes saltar a través de los tejados hasta tu laboratorio y destruirlo.

Nivel 4. El laboratorio almacén

Cuando descienes a tu laboratorio preparas una serie de cilindros de gasolina con un temporizador,

una bomba potencialmente devastadora. Sin embargo, tu salida está rodeada, de manera que debes abrirte paso hasta el tejado luchando con los cada vez más feroces gansters.

Nivel 5. La autopista

Justo cuando el almacén laboratorio explota te las arreglas para saltar y agarrar una cuerda que está colgando del helicóptero de Durant. Descendiendo hasta la abarrotada autopista, Durant te deja en pleno tráfico. Debes evitar los camiones y las granadas. Mantente vivo el tiempo suficiente y entrarás en una secuencia automática donde te encuentras encima de un camión cisterna de gasolina. Aquí atarás al depósito la cuerda que está conectada al helicóptero.

Nivel 6. El rascacielos

Durant ha sido eliminado. Ahora dirige tu atención al maestro, el malvado Strack. Él es el hombre responsable de tu desfiguración y el secuestrador de tu verdadero amor Julie.

Strack se ha retirado a un rascacielos que todavía está en construcción, donde mantiene a Julie prisionera. No te queda otra elección más que ir detrás de él. El rascacielos está tomado por los hombres de Strack y lleno de trampas. Lucha y ábrete camino hasta la parte superior donde tendrá lugar la confrontación final. Si vences y lo lanzas abajo desde el rascacielos, serás liberado al final.

SITUACION Y PUNTUACION

El panel de situación muestra de izquierda a derecha: Indicador de la Situación del Disfraz, Vidas que te quedan, Puntuación, Potencia y Tiempo que te queda.

Los puntos se conceden de la siguiente manera:

Eliminar gansters: 100 puntos.

Coger dinero robado: 1.000 puntos.

Finalizar un nivel de bonificación: 10.000 puntos.

Saltar por cada tejado (nivel 3): 1.000 puntos.

Evitar coches y camiones (nivel 5): 1.000 puntos.

CONSEJOS Y SUGERENCIAS

1. En las sesiones de fotos usa el ratón e intenta tomar dos o tres fotos cada vez que el sujeto aparezca.

2. Mantén tu espalda contra la pared, no dejes que te rodeen.

3. Usa las cajas y las escaleras, los gansters se confunden fácilmente.

4. En el nivel 3 tómate tu tiempo, espera el momento adecuado antes de saltar.

CREDITOS

DARKMAN TM & © 1990 Universal Pictures. Todos los derechos reservados.

Programación por Mick West.

Gráficos por James Clarke.

Música por Jonathan Dunn.

Producido por D. C. Ward.

© 1991 Ocean Software Limited.

DARKMAN TM

Este programa, representación gráfica y trabajo artístico están protegidos por el copyright de Ocean Software Limited y no pueden ser reproducidos, almacenados, alquilados o emitidos de ninguna forma sin el permiso escrito de Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados.

ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE HA SIDO CUIDADOSAMENTE DESARROLLADO Y FABRICADO BAJO LOS MAS ALTOS CONTROLES DE CALIDAD. POR FAVOR LEE CUIDADOSAMENTE LAS INSTRUCCIONES PARA CARGAR.



LA
PIRATERIA
ES DELITO