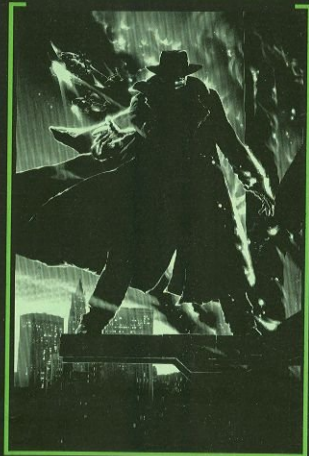


# DARKMAN



ENGLISH  
FRANÇAIS  
DEUTSCH

**ocean**

ATARI ST  
CBM  
AMIGA

# 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 passed.

Now is the time for Darkman.

The time for REVENGE!!



# LOADING

## ATARI ST

THIS GAME REQUIRES A DOUBLE-SIDED DISK DRIVE

Switch on the power to the computer, then insert disk A into the drive. The program will then load automatically. Follow the on-screen instructions.

## AMIGA

Insert the disk into the drive and turn on the computer. The program will then load automatically and run.



# CONTROLS

## PHOTO SESSIONS

Use either the joystick or mouse to move the cursor and press fire to take a picture.

## COMBAT SECTIONS

JOYSTICK UP

JOYSTICK DOWN

JOYSTICK LEFT

JOYSTICK RIGHT

JOYSTICK LEFT & FIRE

JOYSTICK RIGHT & FIRE

FIRE BUTTON ONLY

## ROOFTOP SECTIONS

JOYSTICK UP or FIRE BUTTON

JOYSTICK LEFT

JOYSTICK RIGHT

## 3D HELICOPTER SECTION

JOYSTICK LEFT

JOYSTICK RIGHT

FIRE BUTTON ONLY

- LEVELS 1, 2, 3, 4 & 6

- JUMP

- CROUCH

- MOVE LEFT

- MOVE RIGHT

- LEFT KICK

- RIGHT KICK

- PUNCH

- LEVEL 3

- JUMP

- MOVE LEFT

- MOVE RIGHT

- LEVEL 5

- SWING LEFT

- SWING RIGHT

- JUMP



# 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 attempt to take pictures of your adversaries in order to aid your quest with disguises. Your camera film may contain twenty shots but your time is limited.

When you have taken all of the required photographs the computer will analyze the pictures to extract the necessary information. You need at least 70% of the required data to obtain a disguise. The more data you supply the longer the disguise will last.

## 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.

After attempting to disguise yourself as Durant you set off for Chinatown. You must get the briefcase of money from Durant and eliminate the other gangsters whilst seizing any money they hold. Afterwards, you must escape to your hideaway.

Many gangsters will stand in your way - show no mercy!

## 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 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, leap over cars 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:-

Disguise State Indicator, Lives remaining, Score, Power and Time remaining.

Points are awarded as follows:-

Killing gangsters	100 points
Collecting stolen money	1,000 points
End of level bonus	10,000 points
Leaping each rooftop (Level 3)	1,000 points
Avoiding cars and trucks (Level 5)	1,000 points



## HINTS AND TIPS

1. On the photo sessions use the mouse and try to take two or three shots each time the subject appears.
2. Keep your back to the wall, don't get surrounded.
3. Use the boxes and the ladders - the gangsters are easily confused.
4. On Level 3 take your time, wait until the moment is right before you jump.



## CREDITS

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

Programming by Mick West

Graphics by James Clarke

Music by Jonathan Dunn

Produced by D.C. Ward

© 1991 Ocean Software Limited.

# 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 worldwide.

**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.

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.



# 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 – NIVEAU 5
- JOYSTICK VERS LA DROITE – SE BALANCER VERS LA GAUCHE
- BOUTON DE TIR SEULEMENT – SE BALANCER VERS LA DROITE
- 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

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, 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
Éviter 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 encercler.
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.

# SZENARIO

## RACHE

Ein einstmals stolzer Mann durchlebt ein 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!



## LADIANWEISUNGEN

### ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer ein. Legen Sie die Diskette A in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen - befolgen Sie bitte die Anweisungen am Bildschirm.

### AMIGA

Legen Sie die Diskette in das interne Laufwerk ein und schalten Sie den Computer an. Das Programm wird automatisch geladen.





# STEUERUNG

## FOTOS SCHIESSEN

Den Cursor entweder mit Joystick oder Maus bewegen und Feuerknopf drücken, um ein Bild zu machen.

### KAMPFSPIELE

- STUFEN 1,2,3,4 & 6
- JOYSTICK NACH OBEN – SPRINGEN
- JOYSTICK NACH UNTEN – HOCKSTELLUNG
- JOYSTICK NACH LINKS – BEWEGUNG NACH LINKS
- JOYSTICK NACH RECHTS – BEWEGUNG NACH RECHTS
- NUR FEUERKNOPF – BOXHIEB

### ÜBER DIE DÄCHER

- STUFE 3
- JOYSTICK NACH OBEN oder FEUERKNOPF – SPRINGEN
- JOYSTICK NACH LINKS – BEWEGUNG NACH LINKS
- JOYSTICK NACH RECHTS – BEWEGUNG NACH RECHTS

### 3-D-HUBSCHRAUBER

- KAMPF – STUFE 5
- JOYSTICK NACH LINKS – NACH LINKS SCHWINGEN
- JOYSTICK NACH RECHTS – NACH RECHTS SCHWINGEN
- NUR FEUERKNOPF – SPRINGEN



# 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 versuchen, dein Gegner zu fotografieren, damit du dich besser verwandeln kannst. Deine Kamera kann 20 Bilder haben, aber die Zeit ist begrenzt. Wenn du alle erforderlichen Bilder aufgenommen hast, analysiert sie der Computer, um die nötige Information zu gewinnen. Du kannst nur eine andere Gestalt annehmen, wenn du mindestens 70% der erforderlichen Daten gesammelt hast. Je mehr Daten du sammeln kannst, desto länger hält deine Verkleidung stand.

## STUFE 1 - CHINATOWN

Du bist Darkman, schrecklich entstellt durch eine Explosion, die der gefährliche Gangster Robert G. Durant verursachte. Während du Durant beobachtest, erfährst du, daß die Bezahlung für eine geheime Drogenlieferung in Chinatown abgeholt werden soll. Du versuchst, dich als Durant zu verkleiden und machst dich auf nach Chinatown. Du mußt Durant die Aktentasche mit dem Geld abnehmen und die anderen Gangster ausschalten, und auch ihnen alles Geld abnehmen, das sie haben. Danach mußt du in dein Versteck fliehen.

Es werden sich dir viele Gangster in den Weg stellen - zeige keine Gnade!

## 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 - DAS DACH

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 Tanklaster 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:

Anzeige der Verkleidung, verbleibende Leben, Punktstand, Energie, verbleibende Zeit.

Die Punkte werden wie folgt vergeben:

Gangster töten	100 Punkte
Gestohlenes Geld erwischen	1000 Punkte
Stufenendbonus	10.000 Punkte
Jeder Sprung auf ein Dach (Stufe 3)	1.000 Punkte
Autos und Lastern ausweichen (Stufe 5)	1.000 Punkte



## TIPS UND TRICKS

1. Arbeite beim Schießen der Fotos mit der Maus und versuche jedesmal, wenn die Zielfigur erscheint, zwei oder drei Fotos zu knipsen.
2. Bleib' mit dem Rücken zur Wand und laß' dich nicht umzingeln.
3. Nimm' die Schachteln und die Leitern - die Gangster sind leicht zu verwirren.
4. Laß' dir bei Stufe 3 Zeit, und springe erst im richtigen Moment.



# 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. Alle Rechte weltweit vorbehalten.



## DANKSAGUNGEN

DARKMAN™ & © 1990 Universal Pictures.

Alle Rechte vorbehalten.

Programmiert von Mike West

Grafik von James Clarke

Musik von Jonathan Dunn

Produziert von D.C. Ward

© 1991 Ocean Software Limited

