

HUDSON HAWK

Hudson Hawk, ladro gentiluomo, è appena uscito di prigione - e non ha nessuna intenzione di ritornarci. Ma un gruppo di pericolosi criminali richiede il suo aiuto, e non è certo disposto ad accettare un rifiuto. Con suo grande disappunto, Hudson scopre che il suo migliore amico è stato rapito, e che se non riuscirà a rubare tre manoscritti di Leonardo da Vinci... il suo amico sarà presto un uomo morto.

Ma dietro a tutto ciò, il nostro eroe scopre un piano diabolico: si tratta del Progetto Alchimista, e i protagonisti sono i criminali che vogliono usare i manoscritti di Leonardo per costruire la Macchina Filosofale, una macchina per produrre oro! Questa macchina sarà il loro strumento per governare il mondo, grazie al potere economico che può fornire. Il tuo compito è quello di aiutare Hudson Hawk a rubare i manoscritti per poi usarli per ricattare i criminali e far rilasciare il suo amico, ed evitare poi che la micidiale Macchina Filosofale possa vedere la luce.

ISTRUZIONI

CASSETTA

Inserisci la cassetta nel registratore Commodore, con il lato stampato rivolto verso l'alto e facendo attenzione a che sia completamente riavvolta. Controlla che tutti i cavi siano collegati. Premi contemporaneamente il tasto SHIFT e quello RUN/STOP. Segui le istruzioni che compaiono sullo schermo: PREMI PLAY SUL REGISTRATORE. Il programma viene caricato automaticamente. Se utilizzi un Commodore 128, digita GO 64 e premi RETURN; segui poi le istruzioni per il C64.

ATTENZIONE: il gioco viene caricato in più parti, ed è quindi importante NON RIMUOVERE LA CASSETTA, e seguire le istruzioni sullo schermo.

DISCO

Seleziona la modalità 64 (se usi il Commodore 128). Attiva il drive del disco, inserisci il programma con l'etichetta rivolta verso l'alto. Digita LOAD " ", 8, 1 e premi RETURN. Appare la videata introduttiva, e il programma viene caricato automaticamente.

ATTENZIONE: il gioco viene caricato per parti, è importante NON RIMUOVERE IL DISCO, e seguire le istruzioni che compaiono a schermo.

COMANDI

Questo gioco è stato ideato per un solo utente, che lo controlla con il joystick collegato solamente alla porta 2.

Joystick

- SU - SALTA, AFFERRA FUNE, SALE SCALA, APRE PORTA/ENTRA
- GIU' - ABBASSA LA TESTA, SCENDE LA SCALA
- SINISTRA - SI SPOSTA A SINISTRA
- DESTRA - SI SPOSTA A DESTRA
- FUOCO - SE PREMUTO VELOCEMENTE LANCIA UN PALLONE, LENTAMENTE SFERRA UN PUGNO

NELLE PAUSE DI GIOCO SI SENTONO EFFETTI SONORI O MUSICA

TASTI SPECIALI

SHIFT/LOCK - PAUSA/VISUALIZA LA SITUAZIONE

Nota: Gli ascensori entrano in funzione automaticamente se ci si ferma sopra per un breve periodo.

REGOLE DEL GIOCO

LIVELLO 1

Per completare il livello 1 devi entrare nella Casa d'aste Rutherford. Facendo attenzione ad ingannare il sofisticato impianto di sicurezza, raggiungi il settimo piano, dove c'è una cassaforte. Aprila e recupera la statua equestre di Leonardo da Vinci, "Gli Sforza". Il percorso è disseminato di ostacoli: guardie di sicurezza con mazze e pistole, cani da guardia, telecamere laser e pericolosi sorveglianti, che cercano di impedirti di raggiungere l'obiettivo.

LIVELLO 2

Per completare il livello 2 devi recuperare il manoscritto di Leonardo, "Il Codice", esposto nei Musei Vaticani. Fai attenzione, questo oggetto è preziosissimo e dovrai affrontare suore dall'aspetto apparentemente mansueto... ma le apparenze ingannano.

LIVELLO 3

Per completare il livello 3 devi entrare nel castello di Leonardo da Vinci e recuperare il Cristallo a specchio. Questo è l'unico modo per distruggere la Macchina Filosofale, e mettere fine al diabolico Progetto Alchimista. Il percorso è costellato da nemici di ogni sorta, compresi gangster in mongolfiera, energumani che lanciano televisori, bradipi e topi... tutti estremamente pericolosi.

SITUAZIONE E PUNTEGGIO

La finestra della situazione viene visualizzata quando si effettua una pausa, e contiene le seguenti informazioni: punteggio, vite, energia rimasta, opzione musica o effetti sonori.

SUGGERIMENTI

- Non stare mai fermo
- Puoi spostare alcune casse in posizione più utile
- Usa il pallone per spegnere gli interruttori che non riesci a raggiungere
- Per eliminare alcuni dei nemici è necessario colpirli più di una volta
- Per fare salti più lunghi, puoi usare sedie e casse come trampolini
- Se gli interruttori lampeggiano, significa che si disattiveranno dopo un certo periodo di tempo

HUDSON HAWK

Il programma è protetto da Copyright della Ocean Software Limited, e non può essere riprodotto, archiviato, noleggiato o diffuso in qualsiasi forma, senza l'autorizzazione scritta della Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati.

Questo gioco è stato sottoposto a test e controlli per individuare la presenza di eventuali virus.

Si raccomanda di non utilizzare nessun tipo di disk utility perché tale uso potrebbe danneggiare i dati e rendere inutilizzabile il dischetto.

COLLABORATORI

HUDSON HAWK™, ©1991 Tri-Star Pictures, Inc.
Programma, Robert Tinman
Immagini grafiche, Karen Davies, Ivan Davies, Andy Rixon
Musica/FX, Keith Tinman
Prodotto da Jon Woods e Paul Finnegan
©1991 Ocean Software Limited

HUDSON HAWK

Hudson Hawk, der Spitzen-Fassadenkletterer, ist nicht mehr hinter schwedischen Gardinen - und so soll es seiner Meinung nach auch bleiben. Eine gewisse Bande Krimineller benötigt jedoch seine Dienste und sie schreckt vor nichts zurück, um ihn für den Auftrag zu gewinnen! Zu seinem Entsetzen muß Hudson Hawk feststellen, daß sein bester Freund entführt wurde. Gelingt es Hudson Hawk nicht, drei wertvolle Kunstwerke von Leonardo Da Vinci zu stehlen, ist sein Freund ein toter Mann.

Hudson Hawk entdeckt jedoch, daß sich dahinter ein finsterner Plan verbirgt. Unter dem Decknamen "Alchemie-Projekt" hoffen die Kriminellen, mit der Hilfe von Leonardos Kunstwerken mit ihrer eigenen Maschine Gold machen zu können. Dann können sie mit dieser Maschine durch ihre wirtschaftliche Macht die Welt beherrschen. Du bist nun Hudson Hawk, und deine Aufgabe ist es, die Kunstwerke zu stehlen, sodaß du die Kriminellen erpressen kannst, damit sie deinen Freund freilassen und zu verhindern, daß die Maschine je das Tageslicht erblickt.

LADDEANWEISUNGEN

KASSETTE

Kassette in den Commodore-Rekorder mit der bedruckten Seite nach oben einlegen. Die Kassette muß zum Anfang zurückgespult und alle Kabel müssen ordnungsgemäß angeschlossen sein. SHIFT-(Umschalt-) Taste und RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen befolgen - AUF DEM REKORDER PLAY DRÜCKEN. Dann wird das Programm automatisch geladen. Für das Laden auf dem C128 GO 64 (RETURN/ENTER) eingeben, dann die Anweisungen für C64 befolgen.

BITE BEACHTEN: Dieses Spiel wird als eine Reihe von Einzelteilen geladen - bitte die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen befolgen.

DISKETTE

Den 64-Modus wählen (bei Einsatz des Commodore 128). Das Laufwerk einschalten, das Programm mit dem Etikett nach oben ins Laufwerk legen. LOAD " ", 8, 1 (RETURN/ENTER) eingeben, dann erscheint der Eingangsbildschirm und das Programm wird automatisch geladen.

BITE BEACHTEN: Dieses Spiel wird als eine Reihe von Einzelteilen geladen - bitte die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen befolgen.

STEUERUNG

Joystick

Dies ist ein Spiel für einen Spieler, das nur über den Joystick in Port 2 gesteuert werden kann.

- NACH OBEN - SPRINGEN, SEIL GREIFEN, LEITER HINAUFKLETTERN, DURCH TÜR GEHEN
- NACH UNTEN - DUCKEN, LEITER HERUNTERKLETTERN
- NACH LINK - NACH LINKS GEHEN
- NACH RECHTS - NACH RECHTS GEHEN
- FEUERN - SCHNELL DRÜCKEN ZUM BALL WERFEN ODER LANGSAM DRÜCKEN FÜR FAUSTHIEB

SOUND-EFFEKTE ODER MUSIK EIN- UND AUSSCHALTEN, WENN SPIEL AUF PAUSE GESCHALTET IST

Vorprogrammierte Tasten

SHIFT/LOCK - PAUSE/STATUSABFRAGE

Wenn du eine Zeitlang auf diesen Tasten stehst, funktioniert der Lift automatisch.

SPIELREGELN

STUFE 1

Auf Stufe 1 mußt du in Rutherfords Auktionshalle eindringen. Dabei mußt du das Alarmsystem umgehen und unentdeckt in den siebten Stock vordringen, wo du einen Safe findest. Öffne ihn und entnehme Leonardo Da Vincis Pferdestatue "La Sforza". Auf deinem Weg mußt du einige Hindernisse überwinden: Wächter mit Knüppeln und Pistolen, Wachhunde, Laser-Kameras und gefährliche Hausmeister. Sie wollen unbedingt verhindern, daß du die Statue stiehlest.

STUFE 2

Auf Stufe 2 mußt du Leonardo Da Vincis Skizzenbuch "Kodex" an dich bringen. Es ist in den Hallen des Vatikan ausgestellt. Aber Vorsicht, dies ist ein äußerst wertvolles Besitzum. Es stellen sich dir scheinbar freundliche Nonnen in den Weg, aber laß' dich nicht vom Schein trügen!

STUFE 3

Auf Stufe 3 führt dich die Suche nach dem Spiegelkristall in Leonardo Da Vincis Schloß. Nur wenn du diesen Kristall hast, kannst du die Goldmaschine zerstören und das Alchemie-Projekt vereiteln. Du begegnest hier allen möglichen Bösewichtern, unter anderem ballonförmigen Gangstern, zwielichtigen Gestalten, die mit Fernsehern werfen, Faultieren und Ratten. Und alle sind äußerst gefährlich!

STATUS UND PUNKTE

Die Statuszeile ist während der Spielpause auf dem Bildschirm zu sehen und enthält die folgenden Informationen:

Punktstand, Leben, verbleibende Energie & eingesetzte Option für Musik/Sound-Effekte.

TIPS & TRICKS

- Bleib' nicht stehen.
- Manche der Kisten können auf einen günstigeren Platz gestellt werden.
- Wirf' den Ball gegen Schalter, die du nicht erreichen kannst.
- Manche der Bösewichter müssen mehr als einmal getroffen werden, bis sie tot sind.
- Du kannst Stühle und ein paar Kisten als Sprungbretter benutzen, damit du weiter springen kannst.
- Wenn die Schalter blinken, so läuft eine Zeituhr.

HUDSON HAWK

Ocean Software Limited verfügt über das Copyright für Programmiercode und Grafikdarstellung; diese dürfen ohne die schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited in keiner Form reproduziert, gespeichert, ge- und vermietet oder übertragen werden. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Spiel wurde einer Virenkontrolle unterzogen.

Bitte verwenden Sie keine Dienstprogramme irgendetwelcher Art mit Ocean Produkten, da sie die Daten zerstören und die Diskette unbrauchbar machen können.

DANKSAGUNGEN

HUDSON HAWK™, ©1991 Tri-Star Pictures, Inc.
Programmiert von Robert Tinman
Grafik von Karen Davies, Ivan Davies, Andy Rixon
Musik/FX von Keith Tinman
Produziert von Jon Woods und Paul Finnegan
©1991 Ocean Software Limited