

INSTRUCTION BOOKLET

A Special Message From

Thank you for selecting the **DATA MAN** Game Pak for your NES System!

A game from DARKBITS's family of computer/home video games.

We hope you enjoy it as much as we did making it!

Darkbits



© 2024 Darkbits. Published by Broke Studio.

TABLE OF CONTENTS

STORY 4
CONTROLLING DATA MAN 5
GETTING STARTED 6
PLAYING THE GAME 7
SCORING 9
ENEMIES 10
TIPS AND TRICKS 14

STORY

A collection of cosmic rays has flipped bits in all the wrong ways in your video game system, sparking evil lifeforms with the sole purpose of consuming energy and leaving the system and its data corrupted.

Led by the Master and his minions, they target the heart of the system - the Central Processing Unit. If it fails, the system is doomed.

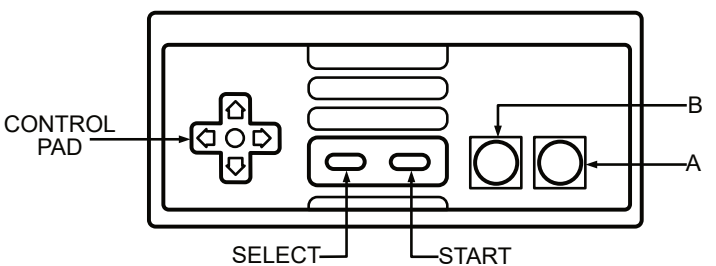
But all is not lost, the system is not defenceless. Data Men, protectors and guardians of the system, are swiftly deployed to fight against the evil invaders and the corruption.

You are a Data Man soldier! It's up to you to save the system.

Face it alone or with a friend.

CONTROLLING DATA MAN

Move around	Hold the control pad **LEFT**, **RIGHT**, **UP** or **DOWN** button. To move diagonally, hold two buttons.
Fire weapon	Hold button **B**.
Throw grenade	Press button **A**.
Overload weapon	Press button **START**. Overload can only be activated when your Energy Meter is at maximum.



GETTING STARTED

1. Insert the **DATA MAN** Game Pak into the console and turn it on. The title screen will appear.
2. At the title screen, select one or two player game by pressing the **SELECT** button.
3. You can start the game by pressing the **START** button.
4. The game can be paused any time by pressing the **SELECT** button.
5. Add a second player by pressing the **START** button on the secondary controller.
6. To end the game, turn off the console.

PLAYING THE GAME

Defend the CPU at all cost. Waves of infected enemies will storm towards it and it's your job to prevent a full system crash! Plan your defence carefully, observe enemy movements and use your resources wisely.

The CPU starts with 4 energy levels. Once a level is drained, visible damage will show. If all levels are drained, the system will crash and the game ends.

Pick up Energy Orbs from enemies to make your weapon more powerful. The Energy Meter shows how much you've collected. When full, you can briefly overload your weapon for more powerful shots. But beware, enemies steal energy if they get too close!

Grenades can be used to cause high damage to multiple enemies. If you see an enemy drop a grenade, make sure to pick it up!



Small Energy Orb



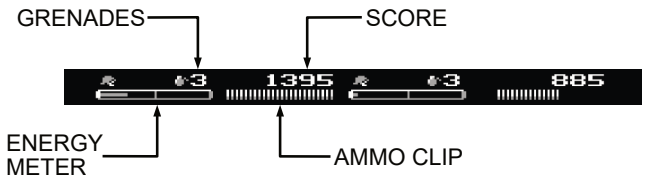
Big Energy Orb



Grenade

PLAYING THE GAME

The status bar on the top of the screen contains important information.



Grenades Number of grenades carried.

Score Current score for the player.

Energy Meter Energy level of your weapon. Half full yields a stronger weapon. A full meter makes it possible to overload your weapon.

Ammo Clip Number of bullets your weapon currently holds. To reload, let go of the fire button for a split second. When the clip is emptied it will automatically reload.

SCORING

After each level is cleared of enemies, the current score is calculated. Score is gained by damaging enemies and picking up grenades and energy orbs.

Bonus points can be gained by minimising CPU damage and also by being the player that gained the most score during a level.

Enemy damage	10 points
Grenade	15 points
Small Energy Orb	25 points
Big Energy Orb	50 points



Playing with a friend and competing for the highest score can be a lot of fun, but remember it's not the main objective of the game. In order to save the system from the invasion you need to cooperate!

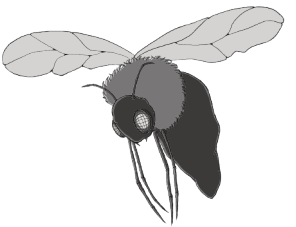
ENEMIES

Creeper



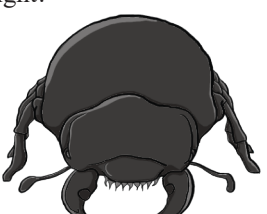
Their main objective is to attach themselves to the CPU to mine data.
Attack on sight!

Kuito



Beelines straight towards the closest life form, with intent to harm. Neutralise them or run away!

Torotos



Reinforced bug, highly optimised for data consumption. The tough shell makes it a worthy adversary.

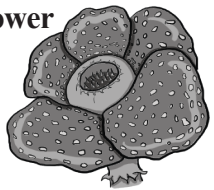
Stinger



Chaotic mechanic entity mindlessly bouncing off the walls. Beware of its razor sharp thorns.

ENEMIES

Vuros Flower



Half digital and half organic plant that fires dangerous spores of corrupt data.

Jelly



Slow flying organic creature with venomous tentacles. Whatever you do, don't touch it!

Seeker



Evolved version of the stinger, equipped with advanced guidance technology.

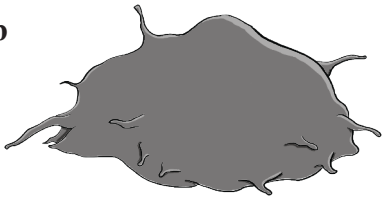
Peeker



Has the ability to hide inside the PCB and will strategically appear and shoot in all directions.

ENEMIES

Blob



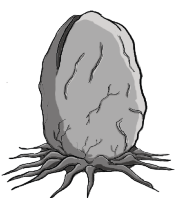
Slow moving data-consuming liquid that will shatter into smaller pieces when shot at.

Bloblet



A small part of the larger Blob, still twitching and wiggling.

Egg



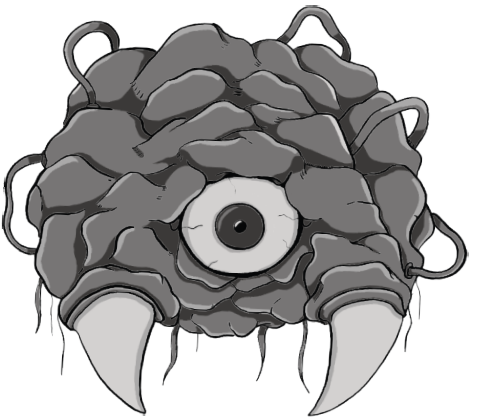
Something is growing inside it, waiting for its time to strike. Destroy it before it hatches!

Nest



A nest of brooding Creepers deep underground from which enemies can erupt.

The Master



A mysterious shape shifting entity hellbent on corrupting and destroying all data by commanding hordes of minions bursting from its body. Gains access to all systems in its path and shapes them to its will. This is your ultimate adversary.

Said to be unkillable.

TIPS AND TRICKS

1. Keep close to the CPU and focus on enemies attacking it to increase the system's chance of survival.
2. Use grenades for tough enemies and clusters of enemies.
3. You start each level with 3 grenades and you cannot save grenades between levels, so use them freely.
4. If a level seems difficult, try to memorise the pattern of attacking enemies to stay one step ahead of the enemy.
5. Don't forget to overload your weapon when maximum energy has been reached. You can also save an overload until it's really needed for a difficult section in a level.
6. If you get stunned by an enemy, you cannot use your weapon but you can still throw grenades!
7. Enemies cannot stun you when your weapon is overloaded. Use it to your advantage!
8. Score is doubled during overload.

MEMO

Un message particulier

Merci d'avoir choisi **DATA MAN** Game Pak pour votre NES !

Le jeu est produit par l'équipe de DARKBITS.

Nous espérons que vous apprécierez y jouer autant que nous avons aimé le développer.



Darkbits

© 2024 Darkbits. Édité par Broke Studio.

TABLE DES MATIÈRES

HISTOIRE 18
CONTRÔLER DATA MAN 19
LANCER LE JEU 20
JOUER AU JEU 21
SCORE 23
ENNEMIS 24
ASTUCES ET PIÈGES 28

HISTOIRE

Une multitude de rayons cosmiques ont inversé les bits de votre console de jeu de la pire des manières, laissant se répandre des formes de vie diaboliques qui ont pour seul objectif de consommer de l'énergie et corrompre le système et ses données.

Dirigés par le Maître et ses sbires, ils ciblent le cœur du système : le microprocesseur (CPU). S'il dysfonctionne, le système est condamné.

Mais tout n'est pas perdu, le système peut se défendre. Les Data Men, protecteurs et gardiens du système, sont efficacement déployés pour combattre les intrus et la corruption.

Vous êtes un soldat Data Man ! À vous de sauver le système.

Allez au combat seul, ou avec un ami.

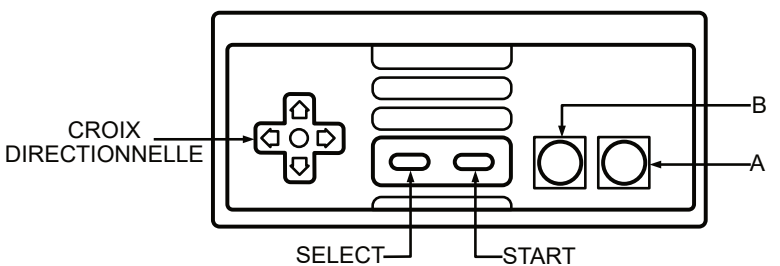
CONTRÔLER DATA MAN

Se déplacer Utilisez les boutons **GAUCHE**, **DROIT**, **HAUT** et **BAS**. Pour vous déplacer en diagonale, utilisez deux boutons simultanément.

Arme à feu Maintenez **B**.

Lancer une grenade Pressez **A**.

Surcharger une arme Pressez **START**. La surcharge peut seulement être activé quand la jauge d'énergie est au maximum.



LANCER LE JEU

1. Insérez **DATA MAN** Game Pak dans la console et l'allumer. L'écran titre va apparaître.
2. À l'écran titre, sélectionnez une partie un ou deux joueurs en appuyant sur **SELECT**.
3. Vous pouvez commencer une partie en appuyant sur **START**.
4. Le jeu peut être mis en pause en appuyant sur **SELECT**.
5. Ajoutez un nouveau joueur en appuyant sur le bouton **START** de la deuxième manette.
6. Pour terminer le jeu, éteignez la console.

JOUER AU JEU

Défendez le microprocesseur (CPU) à tout prix ! Des vagues d'ennemis infectieux vont l'envahir et il est de votre responsabilité d'éviter que le système ne plante ! Planifiez votre défense, observez les mouvements des ennemis et utilisez vos ressources intelligemment.

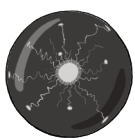
Le microprocesseur (CPU) dispose de 4 niveaux d'énergie. Une fois un niveau épuisé, des dégâts apparaissent. Si tous les niveaux s'épuisent, le système plante et le jeu s'arrête.

Ramassez des orbes d'énergie auprès de certains ennemis pour rendre votre arme plus puissante. La jauge d'énergie vous montre ce que vous avez récupéré. Une fois pleine, elle vous permettra de surcharger ponctuellement votre arme pour tirer de manière plus puissante. Mais attention, les ennemis aspirent votre énergie s'ils se tiennent trop près de vous !

Les grenades peuvent être utilisées pour causer des dégâts importants à plusieurs ennemis. Si vous voyez un ennemi laisser échapper une grenade, assurez-vous de la ramasser !



Orbe d'énergie faible



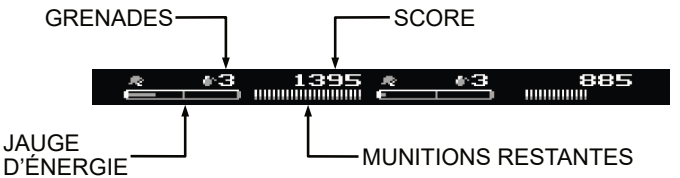
Orbe d'énergie importante



Grenade

JOUER AU JEU

La barre d'état en haut de l'écran contient des informations importantes.



Grenades Nombre de grenades disponibles.

Score Score actuel du joueur.

Jauge d'énergie Niveau d'énergie de l'arme. Une fois à moitié remplie, elle devient plus puissante. Une jauge remplie entièrement vous permet de surcharger votre arme.

Munitions restantes Nombre de balles restantes dans l'arme. Pour recharger, lâchez le bouton de tir très brièvement. Quand le chargeur est vide il se remplit automatiquement.

SCORE

Après avoir débarrassé un niveau de tous les ennemis, le score est calculé. Vous remportez des points en tuant des ennemis, en collectant des grenades et des orbes d'énergie.

Des points bonus peuvent être obtenus en minimisant les dégâts du microprocesseur (CPU) mais aussi en étant le joueur qui obtient le score le plus élevé sur un niveau.

Dégâts d'ennemis	10 points
Grenade	15 points
Orbe d'énergie faible	25 points
Orbe d'énergie importante	50 points



Jouer contre un ami en essayant de faire le meilleur score peut aussi être très amusant, mais rappelez-vous que ce n'est pas l'objectif premier ! Pour sauver le système de l'envahisseur, il faudra coopérer !

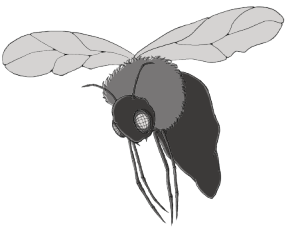
ENNEMIS

Creeper



Leur objectif est de s'accrocher au microprocesseur (CPU) pour en tirer des données. Attaquez-les à vue !

Kuito



Fonceront sur vous sans détour pour vous nuire ! Neutralisez-les ou fuyez !

Torotos



Insecte avec carapace, très performant pour aspirer des données. Leur coque robuste font d'eux des adversaires redoutables.

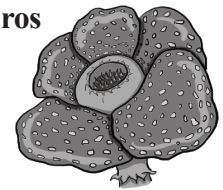
Stinger



Entité mécanique qui rebondit de mur en mur dans le chaos le plus total. Attention à ses piquants dignes de lames de rasoir.

ENNEMIS

Fleur Vuros



Mi-digitale, mi-organique, cette plante projette de dangereuses spores de données corrompues.

Jelly



Créature organique flottante avec des tentacules venimeux. Quoiqu'il se passe, n'y touchez pas !

Seeker



Version évoluée du Stinger, il est équipé d'une technologie avancée de navigation.

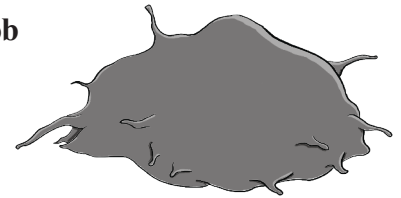
Peeker



Capable de voir à l'intérieur de la PCB. Peut apparaître à des endroits stratégiques et tirer dans toutes les directions.

ENNEMIS

Blob



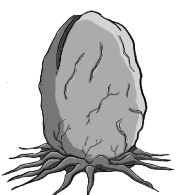
Liquide aspirant les données qui se déplace lentement et éclatera en petits morceaux lorsque vous lui tirerez dessus.

Bloblet



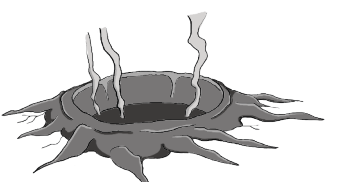
Une petite partie de Blob, capable de remuer et bouger.

Egg



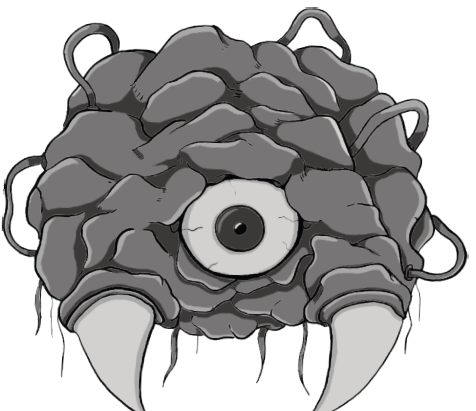
Quelque chose grandit à l'intérieur, attendant le bon moment pour éclore. Détruisez-le avant qu'il ne soit trop tard !

Nest



En sous-sol, nid de Creepers en devenir dont les ennemis peuvent survenir.

Le Maître



Mystérieuse entité polymorphe voulant à tout prix corrompre et détruire toutes les données système en commandant des hordes de sbires jaillissant de son corps. Il pourra accéder à tous les systèmes et les façonner selon ses volontés.

Le Maître est votre ultime adversaire, et on dit qu'il est invincible.

ASTUCES ET PIÈGES

1. Restez proche du microprocesseur (CPU) et concentrez-vous sur les ennemis qui l'attaquent pour améliorer les chances de survie du système.
2. Utilisez des grenades sur les ennemis puissants et sur les regroupements.
3. Vous commencez chaque niveau avec 3 grenades et vous ne pouvez pas garder les grenades d'un niveau à l'autre, utilisez-les donc librement !
4. Si un niveau vous parait difficile, essayez de mémoriser le modèle des attaques de vos ennemis pour garder un temps d'avance sur eux.
5. N'oubliez pas de surcharger votre arme quand vous atteignez le niveau d'énergie maximum. Vous pouvez aussi sauvegarder une surcharge jusqu'à en avoir vraiment besoin, pour un moment difficile dans un niveau par exemple.
6. Si vous êtes assommé par un ennemi, vous ne pouvez pas utiliser votre arme mais vous pouvez quand même lancer des grenades.
7. Les ennemis ne peuvent pas vous toucher quand votre arme est surchargée. Utilisez ceci à votre avantage !
8. Votre score est doublé pendant les surcharges.

MEMO

MEMO

Level cheat ← A

Hard mode → A

MEMO



© 2024 Darkbits
Data Man is in no way affiliated, endorsed or licensed by Nintendo.
Data Man n’est en aucun cas affilié, approuvé ou autorisé par Nintendo.