

## SUPERMAN

Vino del predestinado planeta Krypton, con poderes y habilidades más allá de las de los hombres mortales. "Más rápido que una bala, más potente que una locomotora, capaz de saltar sobre edificios de un solo salto... Mira! Arriba al Cielo! Es un pájaro! Es un planeta! Es Superman!"

El más diabólico de todos los astutos rivales de Superman es el malvado Darkseid, cuyo odio por el Hombre de Acero les ha enfrentado en numerosas ocasiones. A pesar de los esfuerzos de todos sus enemigos hasta la fecha, Superman ha salido triunfante, libre para continuar luchando en la interminable batalla por el Bien, la Verdad y la Justicia.

En el SUPERMAN de FIRST STAR SOFTWARE - El Juego -, el destino de Metrópolis depende de ti.

## DARKSEID

La preponderante ambición de Darkseid es la de descubrir la Fórmula Anti-Vida. La persona que conozca esta fórmula podrá ordenar a todos los seres vivos simplemente con una palabra, y ser de hecho, la única voluntad independiente del universo. Todos los demás serían como robots, totalmente subordinados a él. Darkseid sabe que la Fórmula Anti-Vida está en las mentes de ciertas personas desconocidas de la Tierra, que ni siquiera saben que la tienen. Su objetivo es descubrir sus identidades, arrebatarle el secreto y asegurar su dominio por todo el universo.

Darkseid ha construido guarniciones subterráneas para sus objetivos bajo las ciudades de la Tierra, para producir máquinas universales. En esta atmósfera de caos y terror, sus desmas exploradores de cerebros detectarían más fácilmente a aquellos pocos que posean la Fórmula Anti-Vida.

El poder principal de Darkseid es su maestría en el Efecto Omega. Utiliza los Rayos Omega, generados a través de sus ojos para muchos fines malvados. Pueden ser potentes rayos de fuerza. Puede utilizar los rayos para transportar a una persona u objeto a cualquier punto en el tiempo o en el espacio.

## SOBRE EL JUEGO

En SUPERMAN - EL JUEGO-, el primero de la colección de SUPER PODERES de FIRST STAR SOFTWARE, los jugadores pueden asumir la identidad de Superman o Darkseid. Completando contra el ordenador u otro jugador, Superman trata de rescatar tantos habitantes de Metrópolis como pueda antes de que sean capturados por Darkseid.

Estos dos astutos rivales luchan en el espacio, en las calles de la ciudad y en las guardias subterráneas de Darkseid, para rescatar/capturar a los ciudadanos de Metrópolis mientras debilitan a su oponente. Darkseid emplea su temible Rayo Omega tanto para debilitar a Superman, como para "teleportar" a los humanos a cualquier subterráneo.

Superman recurre a su visión calorífica para lanzar rayos sobre Darkseid, mientras utiliza sus poderes de vuelo, super-aliento y super-fuerza. En el juego, la propia Metrópolis ha sido dividida en seis sectores: tres a mitad y tres al otro lado. Cuando viajan de un sector a otro, los jugadores experimentan diferentes transiciones denominadas Zonas de Combate. Estas son interactivas y animadas competiciones de aventura. Cada uno es un juego dentro de un juego. Los jugadores deben viajar satisfactoriamente a través de estas zonas para avanzar al próximo sector de la ciudad.

## ZONAS DE COMBATE

En el recorrido desde cualquier parte de Metrópolis (pantallas 1 a 6) o otra, una Zona de Combate (pantallas A a E) se activa automáticamente tan pronto como cualquier jugador sale a una pantalla de Metrópolis. Un jugador debe clasificarse para salir a la pantalla mediante la recogida del número apropiado de Dimensionizadores. Si un jugador posee tantos Dimensionizadores como el nivel seleccionado de juego (1, 2 o 3) puede salir a la pantalla. Estos aparecen al azar en las calles y en las cuevas. Superman y Darkseid las recogen utilizando la misma técnica, que maneja los cogidos gente para "teleportar" (Véase RECOGER O "TELEPORTAR" CIUDADANOS). Una vez cogidos (tal como se indica en la parte central inferior de la pantalla justamente encima de la rejilla del mapa), los Dimensionizadores se pierden cada vez que el jugador es tocado por el rayo de su oponente. Al entrar en una Zona de Combate, los Dimensionizadores no usados de ambos jugadores son descomitados.

En las Zonas de Combate, Superman y Darkseid son incitados a pelear. Estos "juegos dentro del juego" deben ser ganados por el jugador que entre primero en la Zona de Combate para que los jugadores avancen hacia la próxima pantalla de Metrópolis. Si ese jugador pierde, ambos jugadores serán devueltos a la pantalla original del juego. Contempla las barras de estado roja (Superman) y azul (Darkseid). Señalan quien gana. El ganador de la contienda en las Zonas de Combate es el primero que aparece en la pantalla adyacente de Metrópolis.

## PANTALLAS DE METRÓPOLIS

Aquí, Superman y Darkseid luchan uno contra otro mientras están tratando de rescatar o capturar a la gente de Metrópolis. En todas estas pantallas la gente anda en la dirección señalada por el ángulo de los deflectores móviles.

Las pantallas 1, 2 y 3 son las calles de Metrópolis. En la pantalla 1, todo a la izquierda hay dos galerías. Las personas que caminan por estas galerías son rescatados de Darkseid y la puntuación de Superman será anotada a su favor.

Las pantallas 4, 5 y 6 presentan las cuevas subterráneas y los túneles bajo Metrópolis. En la pantalla 6, en la esquina inferior derecha, está la entrada a la prisión de Darkseid. Una vez que un ciudadano entra, es capturado por Darkseid, cuya puntuación consecuentemente aumentará.



## GUIA DEL USUARIO



ZS-48/076

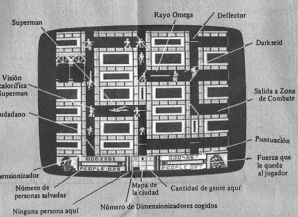
ZS-AM/123



Cuando Superman y Darkseid se enfrentan, el jugador con más fuerza puede empujar al otro. Si los jugadores están de frente en la misma dirección, entonces cualquiera puede pasar al otro. Recuerda que puedes utilizar los mismo deflectores para lanzar rayos contra tu oponente y dirigir los movimientos de la gente de Metrópolis.

dos veces para liberar a esa persona. Si Superman es tocado por el Rayo Omega de Darkseid mientras está transportando a alguien, la persona caerá. Superman no puede llevar ninguna persona con él en una Zona de Combate.

## PANTALLA DE METRÓPOLIS



## SOBRE LOS RAYOS

Darkseid puede utilizar su Rayo Omega para debilitar a Superman y para "teleportar" humanos. Para "teleportar", presiona el disparador del joystick dos veces muy rápidamente, después de poner en marcha el Rayo Omega normal. Si Darkseid decide transportar, por esta doble presión, el rayo se desplazará lejos de él y después, una vez que haya contactado con un ciudadano, volverá a llevar a esa persona hasta donde Darkseid estaba en el momento de realizar la doble presión.

Darkseid debe esperar a que el rayo haga contacto con un ciudadano o Dimensionizador antes de desplazarse de nuevo ya que de lo contrario el rayo no "teleportará".

Superman no tiene poderes "teleportadores", pero puede volar. Utilizando el joystick, Superman puede dirigirse a través de las calles de una determinada pantalla de juego. Colocando a Superman encima de un humano y haciendo una doble presión del disparador del joystick, Superman elevará a esa persona. A continuación, Superman y su pasajero volarán por cualquier sitio de esa pantalla. En el lugar deseado, presiona el disparador otros

## RECOGER O "TELEPORTAR" CIUDADANOS

Tanto la visión calorífica de Superman como el Rayo Omega de Darkseid proceden de sus ojos, de forma que los rayos solamente disparan en la dirección que están mirando. En Metrópolis, los rayos se activan apretando el disparador del joystick. Los rayos saldrán de los deflectores y seguirán los caminos abiertos. Cuando se pulsa el disparador otra vez, se determinará la longitud del rayo. Cuanto más tiempo espere antes de volver a presionar el disparador, más largo será el rayo. Cuanto más largo sea el rayo cuanto a tu a oponente, más tarde le hará. Conforme el rayo corre, su final alcanzará eventualmente a su principio.

Los rayos en las zonas de Combate actúan de manera diferente. Sus longitudes se determinan previamente. En algunos casos, un rayo debe alcanzar su objetivo antes de que otro se encienda. La visión calorífica de Superman es inofensiva para los humanos, pero debilita a Darkseid. Cuando cualquier jugador es tocado por el rayo, queda debilitado. No solo disminuye su nivel de energía, sino que quedará temporalmente "atontado".

## DEFLECTORES

A nivel de calle de Metrópolis (pantallas 1, 2 y 3) los deflectores aparecen en los cruces de las calles. El ángulo de los deflectores afectará: la dirección de la visión calorífica de Superman, el Rayo Omega de Darkseid y los caminos de los habitantes. En las pantallas 4, 5 y 6, los deflectores en forma de "V", como todos los deflectores pueden ser cambiados por Darkseid o por Superman. Para hacer esto, los jugadores deben primero tocar el deflector bien con Superman o con Darkseid. Después, cada doble presión del disparador hará girar el deflector a una posición. Sigue presionando dos veces hasta que haya alcanzado el ángulo deseado. Cuando toques un deflector, la doble presión del disparador NO te permitirá que Superman recoja gente ni que Darkseid los "teleorte". Solamente girará los deflectores.

Si una persona camina y se sale de una pantalla de Metrópolis, pasará a la correspondiente entrada de la pantalla adyacente tan pronto como Superman y Darkseid avancen hacia ese sector de la ciudad.

# SUPERMAN EL JUEGO

## OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores compiten para superar al otro, mientras intenta recoger tantos ciudadanos de Metropolis como puedan. Perderás cuando te alcance el rayo de tu oponente.

## NIVELES DE JUEGO

Existen tres niveles de dificultad. Los niveles más fáciles tienen pocas personas a rescatar/capturar y existen menos deflectores. Conforme los niveles aumentan, aumenta también el número de Dimensionizadores requeridos para entrar en las Zonas de Combate.

## GANAR EL JUEGO

Si tu oponente agota toda su fuerza, ganas. Contrariamente, una vez que todos los ciudadanos de Metropolis hayan sido rescatados o capturados, el jugador que haya conseguido tener más personas es el ganador. En Zonas de Combate, los puntos de los ju-

gadores aumentan y disminuyen juntos. Si el rayo de Superman calórica de Superman toca a Darkseid, su puntuación puede aumentar en 100 y la de Darkseid disminuirá exactamente en la misma cantidad.

## TECLAS Y SUS FUNCIONES COMMODORE 64

Se requiere un joystick. Sin embargo, algunas de las teclas se utilizan como sigue:

TECLA	FUNCIONES
F1	Remitiencia del juego.
F3	Pulsar para indicar el nivel de dificultad.
F5	Pulsar para seleccionar el número de jugador.

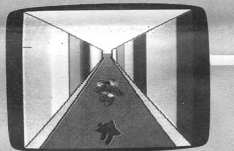
## F7 RUN/STOP

Pulsar para iniciar el juego.  
Pulsar para pausa de juego, pulsa de nuevo para continuar.

## OPCIONES

### Spectrum

0	Zonas de combate (V)	Amstrad
6	Núm. de jugadores (1)	C
7	Nivel de juego (1)	C
8	Comenzar al juego	N
0	Redefinir teclas	L
Y	Pausa	FIRE
R	Abortar el juego	K



La gente sale y se salva de las puaridas de Darkseid. La puntuación de Superman aumenta con cada persona rescatada.

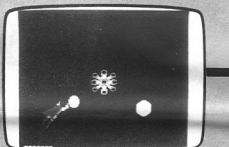
1

Superman, volando entre los edificios de Metropolis y luchando con las corrientes de aire, debe evitar los mortales rayos de Darkseid. Directamente enfrente de Superman, pero uno siempre más adelante, Darkseid lanza sus laser a distancia. Disparando automáticamente, estos descienden hacia los lados de las calles, rozando los edificios. Para apuntar a un vehículo laser a distancia, esperar hasta que el indicador de altura (indicador) o derecha de la pantalla estén en la posición deseada o mover el joystick hacia la derecha o izquierda mientras de mantiene en cualquier lado, mover el joystick hacia arriba o hacia abajo hasta colocar el indicador de altura donde se desea.

Para lanzar el laser a distancia, apretar el disparador de joystick.

Superman debe tratar de volar en el centro de la pantalla para evitar los mortales proyectiles y esquivar los rayos laser. Si Superman es tocado ocho veces, Darkseid gana la transición. Si Darkseid agota los laser, Superman gana.

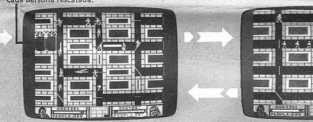
4



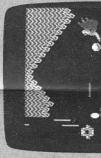
D

Darkseid dispara una cortina de bolas de fuego contra Superman. Utilizando su super-aliento, Superman debe destruir y tratar de anular para devolver las fuerzas al cañón de 8 cilindros de Darkseid, sin ser tocado. Cada bola de fuego satisfactoriamente devuelta destruirá uno de los cilindros del cañon. Superman gana la competición al consigue devolver ocho bolas de fuego. Si Darkseid marca ocho veces primero, la batalla es suya.

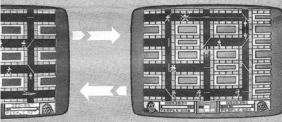
El cañon de Darkseid dispara automáticamente, no se necesita apretar el disparador. El jugador utiliza el joystick para seleccionar con que cilindro de cañon disparará a continuación, simplemente iluminando el que desea y esperando para disparar. Superman debe colocarse en posición utilizando el joystick. Presionando el disparador, lanzará el super-aliento de Superman.



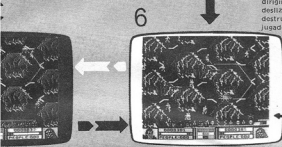
2



3



E



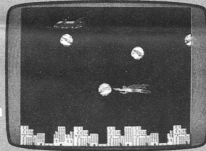
Entrada a la prisión de Darkseid de la cual los humanos no pueden escapar. La puntuación de Darkseid aumenta con cada persona capturada.

## SISTEMAS REQUERIDOS

Commodore 64/128.  
1 joystick Commodore o compatible.  
Opcional: un segundo joystick Commodore (para 2 jugadores).



ZAFIRO SOFTWARE DIVISION  
Paseo de la Castellana, 141 28046 Madrid.  
Tel. 459 50 04. Tel. Barna. 209 55 65.  
Telex: 22690 ZAFIR E



B

Darkseid lanza bombas desde su Destructor (Destructor) intentando demoler los edificios de la ciudad y obligando a los habitantes a meterse en los sótanos y subterráneos. Tirando hacia abajo del joystick, lanzará las bombas y presionando el disparador, las llevará arrastrando. Si ocho bombas llegan a la ciudad, Darkseid ganará. Superman, volando por debajo del Destructor (Destructor) debe tratar de golpear y hacer explotar las bombas en el espacio. Apretar el disparador para golpearlas. Si Superman consigue golpear satisfactoriamente ocho bombas, gana la transición.

E

Conforme Superman vuela descendiendo por un túnel a las cuevas, Darkseid lanza desde el fondo mortales rocas de Kryptonita contra él. Superman puede esquivarlas o desintegrarlas haciéndolas añicos con su visión calorífica. Con una precisión de tiempo, Superman también puede intentar dirigir su visión calorífica contra los paneles desintegrantes de protección de Darkseid para destruir al lanzador de Kryptonita. El primer disparador que consiga marcar 8 puntos, gana esta transición.

## INSTRUCCIONES DE CARGA COMMODORE 64

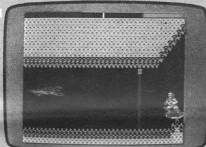
1. Asegúrate que el cassette está totalmente rebobinado.
2. Presiona las teclas SHIFT y RUN/STOP.
3. Presiona el PLAY de tu magnetofón.

### AMSTRAD

1. Asegúrate que el cassette está totalmente rebobinado.
  2. Mantén apretado CTRL y presiona la tecla peguina de ENTER (en el tablero numérico).
  3. Presiona PLAY en el magnetofón.
  4. Presiona la tecla de ENTER.
  5. Solo para usuarios de 6128: Mantén apretado SHIFT y presiona "Y" (si aparece).
- Teclaa la palabra TAPE y presiona ENTER.

### SPECTRUM 48

1. Asegúrate que el cassette está totalmente rebobinado.
2. Presiona LOAD "" (ENTER).



C

Darkseid caza a Superman a través de una guardia subterránea, mientras está continuamente tratando de lanzarle sus Rayos Omega. Superman previamente ha colocado dos tipos de armas defensivas en posiciones estratégicas en el techo de la cueva. Si presiona el disparador conforme Superman toca uno de estos dispositivos, aparecerá una breve línea de rocas radioactivas que, si no pueden eludirse debilitarán y anularán momentáneamente a Darkseid. Si Superman toca un arma sin que el jugador apriete el disparador, aparecerá una cortina magnética. Esta detiene el Rayo Omega y debilitará a Darkseid cuando pase a través de ella, pero Superman no marcará ningún punto. Esta corte continuará hasta que uno de los jugadores gana marcando 8 golpes.