

SUPERMAN, EL JUEGO

SUPERPOWERS COLLECTION
FEATURING: DARKSEID

GUÍA DEL USUARIO

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 dar órdenes 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, arrebatarles el secreto y asegurar su dominio por todo el universo. Darkseid ha construido guaridas subterráneas para sus esbirros bajo las ciudades de la Tierra, para producir desastres universales. En esta atmósfera de caos y terror, sus máquinas exploradoras de cerebros detectarán 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. Compitiendo 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 guaridas 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 su prisión subterránea.

Superman recurre a su visión calorífica para lanzar rayos sobre Darkseid mientras utiliza sus poderes de vuelo superaliento y superfuerza. En el juego, la propia Metrópolis ha sido dividida en seis sectores: tres a nivel de calle y tres bajo el suelo. Cuando viajan de un sector a otro, los jugadores experimentan diferentes transiciones denominadas Zonas de Combate. Estas son interactivas y animadas competiciones de destreza. Cada una 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.

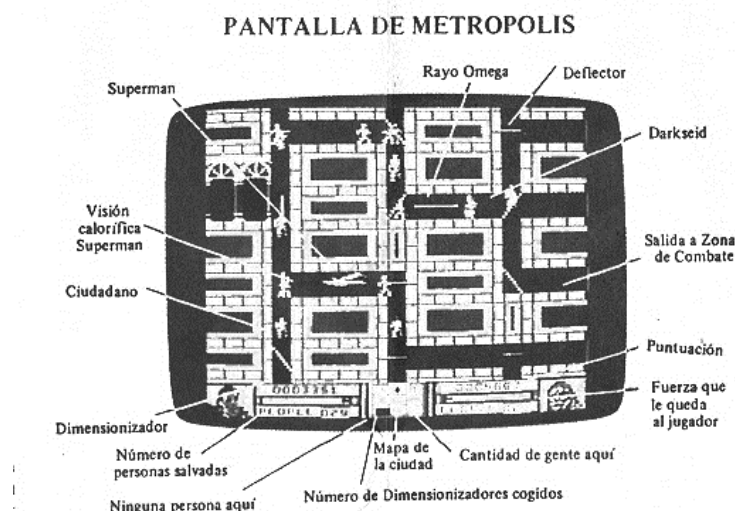
ZONAS DE COMBATE

En el recorrido desde cualquier parte de Metrópolis (pantallas 1 a 6) a 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. Estas aparecen al azar en las calles y en las cuevas. Superman y Darkseid las recogen utilizando la misma técnica que cuando ellos cogen 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 decomisados.

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 quién gana. El ganador de la contienda en las Zonas de Combate es el primero que aparece en la pantalla adyacente de Metrópolis.

PANTALLAS DE METROPOLIS

Aquí, Superman y Darkseid luchan uno contra otro mientras están tratando de rescatar o capturar a la gente de Metrópolis. En todas las 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 rescatadas de Darkseid y la puntuación de Superman será anotada a su favor.

Las cuevas 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.

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 mismos deflectores para lanzar rayos contra tu oponente y dirigir los movimientos de la gente 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 rápido, 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 si no, 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 otras 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.

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 estén 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 esperes antes de volver a presionar el disparador, más largo será el rayo. Cuanto más largo sea el rayo cuando toca al oponente, más daño le harás. 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 debilitará a Darkseid.

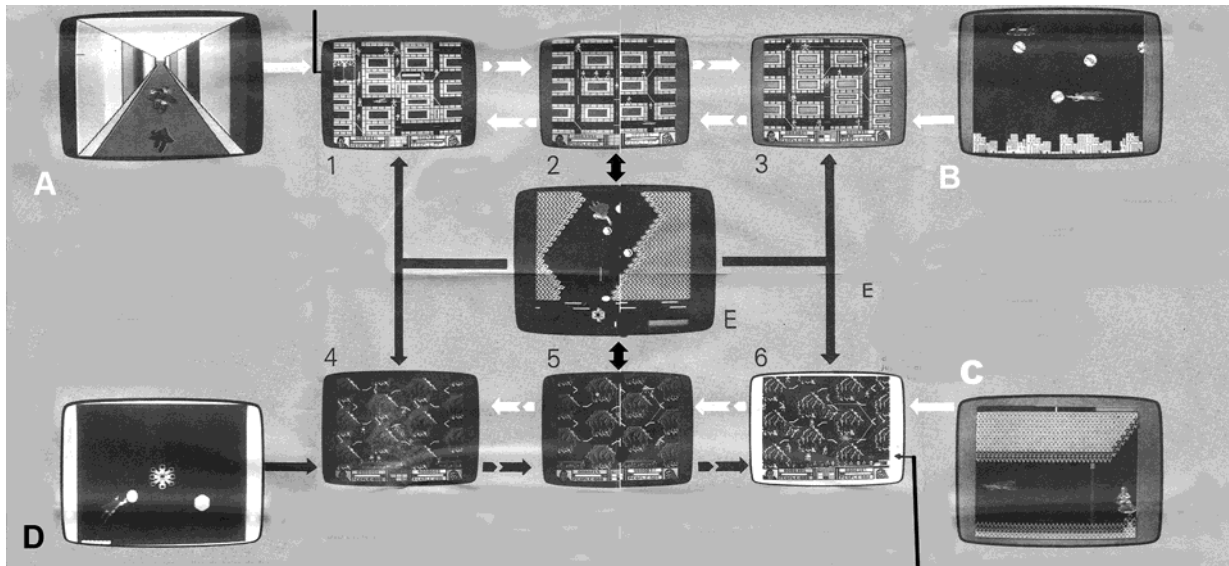
Cuando cualquier jugador es tocado por el rayo queda debilitado. No sólo disminuirá su nivel de energía, sino que quedará temporalmente "atontado".

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 tocar primero el deflector bien con Superman o con Darkseid. Después, cada doble presión del disparador hará girar el deflector una posición. Sigue presionando dos veces hasta que hayas alcanzado el ángulo deseado. Cuando toques un deflector, la doble

presión del disparador NO te permitirá que Superman recoja gente ni que Darkseid los “teleporte”. Solamente girarán 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.



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

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

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

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

B.- Darkseid lanza bombas desde su Destructor (Destroyer) intentado demoler los edificios de la ciudad y obligando a los habitantes a meterse en los sótanos y subterráneos. Tirando hacia abajo del joystick lanzarás las bombas y presionando el disparador las llevarás arrastrando. Si ocho bombas llegan a la ciudad, Darkseid ganará. Superman, volando por debajo del destructor (Destroyer) 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.

C.- Darkseid caza a Superman a través de una guarida 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 presionas el disparador conforme Superman toca uno de estos dispositivos, arrojarás una breve hilera de rocas radiactivas que, si no pueden eludirse, debilitarán y anularán temporalmente 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. La caza continuará hasta que uno de los jugadores gane marcando ocho golpes.

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

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

E.- Conforme Superman vuela descendiendo por un túnel a las cuevas, Darkseid lanza desde el fondo mortales rocas de Kriptonita 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 deslizantes de protección de Darkseid para destruir el lanzador de Kriptonita. El primer jugador que consiga marcar 8 puntos gana esta transición.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores compiten para superar al otro mientras intentan recoger tantos ciudadanos de Metrópolis 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 Metrópolis hayan sido rescatados o capturados, el jugador que haya conseguido tener más personas, es el ganador. En Zonas de Combate, los puntos de los jugadores aumentan o disminuyen juntos. Si el rayo de visión calorífica 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:

<u>TECLA</u>	<u>FUNCIONES</u>
--------------	------------------

F1	Reiniciación del juego.
----	-------------------------

F3	Pulsar para indicar el nivel de dificultad.
F5	Pulsar para seleccionar el número de jugadores.
F7	Pulsar para iniciar el juego.
RUN/STOP	Pulsar para pausa de juego; pulsar de nuevo para continuar

OPCIONES

Spectrum

5	Zonas de Combate (Y)
6	Número de jugadores (1)
7	Nivel de juego (1)
8	Comenzar el juego
O	Redefinir teclas
Y	Pausa
R y T	Abortar el juego

Amstrad

C	Zonas de Combate (Y/N) (Si/No)
N	Número de jugadores (1/2)
L	Nivel de juego (1/2/3)
FIRE	Comenzar el juego
K	Redefinir teclas

SISTEMAS REQUERIDOS

Commodore 64/128

1 Joystick Commodore o compatible.
Opcional: un segundo joystick Commodore (para dos jugadores).

INSTRUCCIONES DE CARGA

COMMODORE 64

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

AMSTRAD

- 1.- Asegúrate de que el cassette esté totalmente rebobinado.
- 2.- Mantén apretado CTRL y presiona la tecla pequeña de ENTER (en el tablero numérico).
- 3.- Presiona PLAY en el magnetofón.
- 4.- Presiona la tecla de ENTER.
- 5.- Sólo para usuarios de 6128: Mantén apretado SHIFT y presiona " @ " (| aparecerá). Teclea la palabra TAPE y presiona ENTER.

SPECTRUM 48

- 1.- Asegúrate de que el cassette esté totalmente rebobinado.
- 2.- Presiona LOAD "" (ENTER)

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION

Paseo de la Castellana. 141. 28046 Madrid

Tel. 459 30 04. Tel. Barna. 209 33 65.

Telex: 22690 ZAFIR E