

SUPERMAN*

ONE PLAYER ONLY
UN SEUL JOUEUR
EIN SPIELER ALLEIN
UN SOLO GIOCATORE
DE UN JUGADOR SOLAMENTE



*SUPERMAN is a Trademark of DC Comics, Inc. © 1979. All Rights Reserved.

Use your Joystick Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the Joystick Controller cables are firmly plugged into the **CONTROLLER** jacks at the back of your ATARI Video Computer System™ game. For one-player games, use the Joystick Controller plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack. Hold the Joystick with the red button to your upper left, toward the television screen.

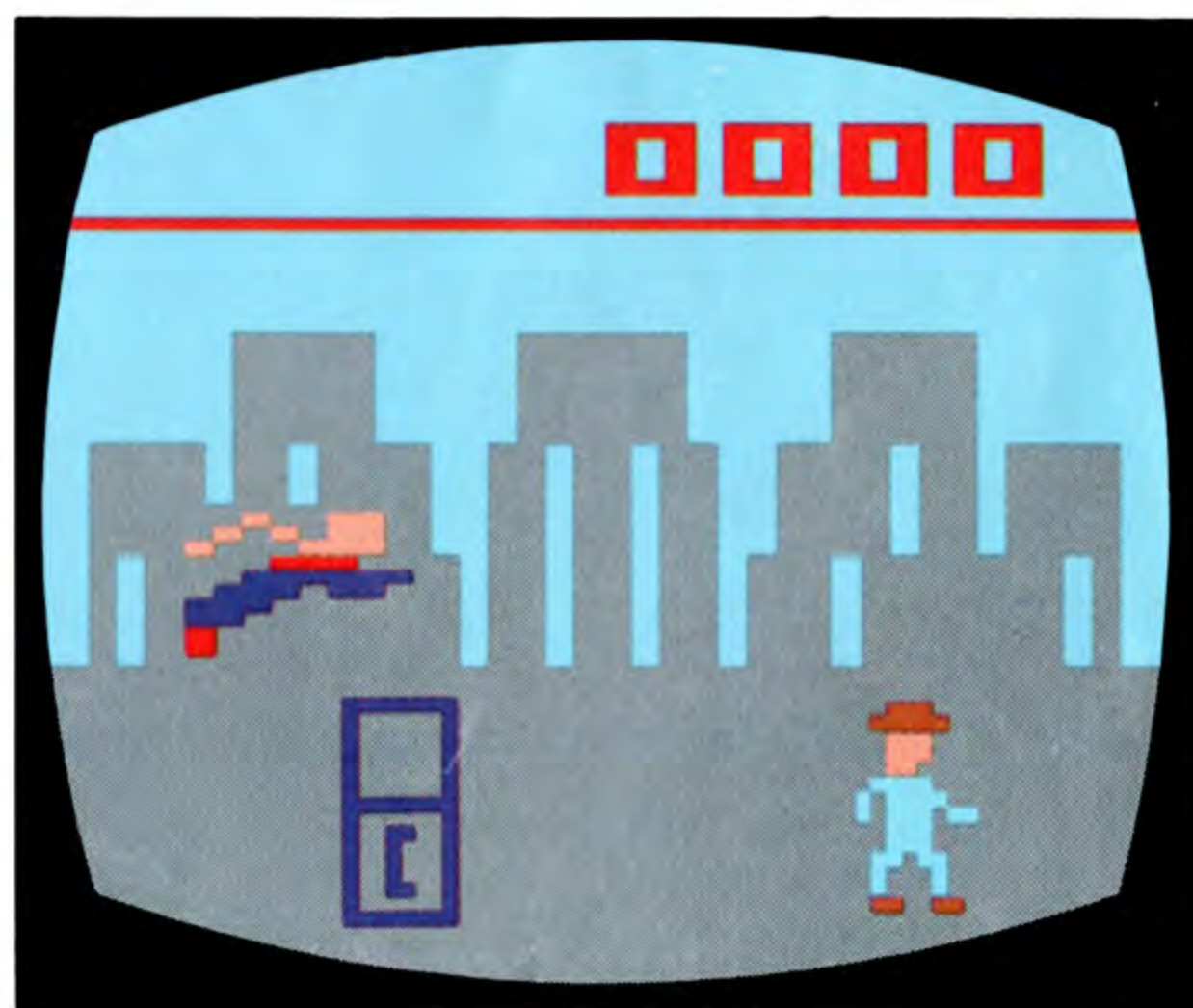
See Section 3 of your owner's manual for further details.



Note: Turn the console off when inserting or removing a Game Program. This will protect the electronic components and prolong the life of your Atari® Video Computer System.

GAME DESCRIPTION

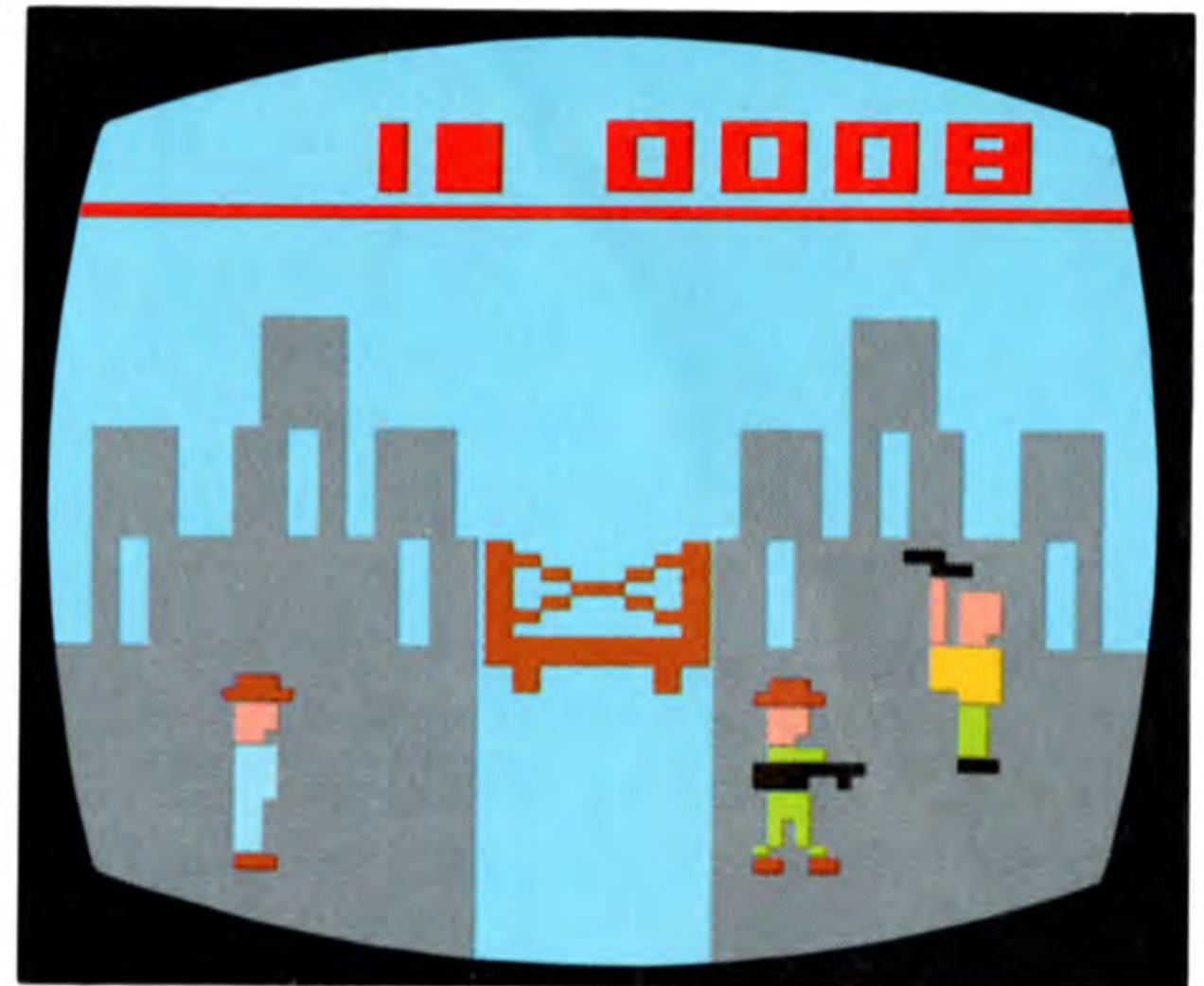
You are SUPERMAN*. Receiving a tip on a bomb scare, you rush to the METROPOLIS* waterfront. Dropping into a nearby phone booth, you change into CLARK KENT*, mild-mannered reporter for the DAILY PLANET*, and continue east (right) toward the METROPOLIS Memorial Bridge.



SUPERMAN: © DC Comics, Inc. 1979

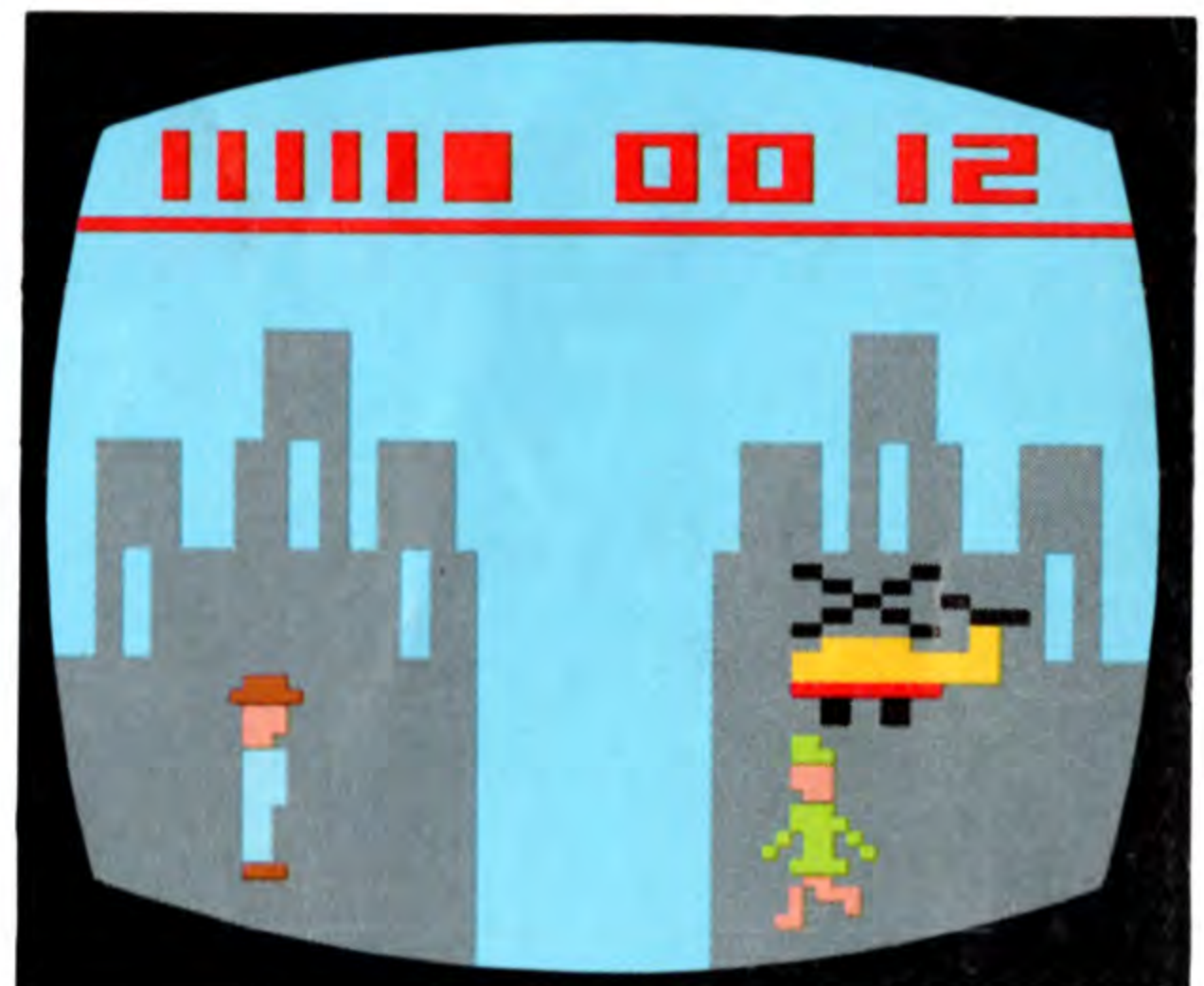
*Indicates Trademark of DC Comics, Inc.
used by ATARI under license.

As you approach the Bridge, it explodes! LEX LUTHOR*, arch enemy of SUPERMAN, is seen leaving in a heli-pack. Some of the LEX LUTHOR henchmen rush from the scene. A helicopter flies by carrying LOIS LANE*. Is she in trouble, or has she hired the helicopter to scoop the story? Another crook sneaks away.



This is a job for SUPERMAN! You rush back to the phone booth and emerge as the MAN OF STEEL*.

“UP, UP AND AWAY* you fly to capture LEX LUTHOR and his gang. But beware! LEX LUTHOR has released three KRYPTONITE* satellites that will seek you out. If any touch you, you become weak. You will lose your ability to fly, and to capture and hold on to things. Only by touching LOIS LANE can you be revived.



The destroyed METROPOLIS Memorial Bridge is important to the economy of the city. Besides catching LEX LUTHOR and his gang, you must find the three pieces of the Bridge and rebuild it.

The helicopter may try to help, but more than likely it will be a hindrance . . . sometimes even removing parts of the Bridge that you have put into place. Other times it is a definite ally by snatching away the KRYPTONITE satellite that LEX LUTHOR may be hiding behind.

After putting LEX LUTHOR and his gang behind bars, and rebuilding the Bridge, you return to the phone booth and change back to CLARK KENT. Then you catch a subway to the DAILY PLANET and turn in your story.

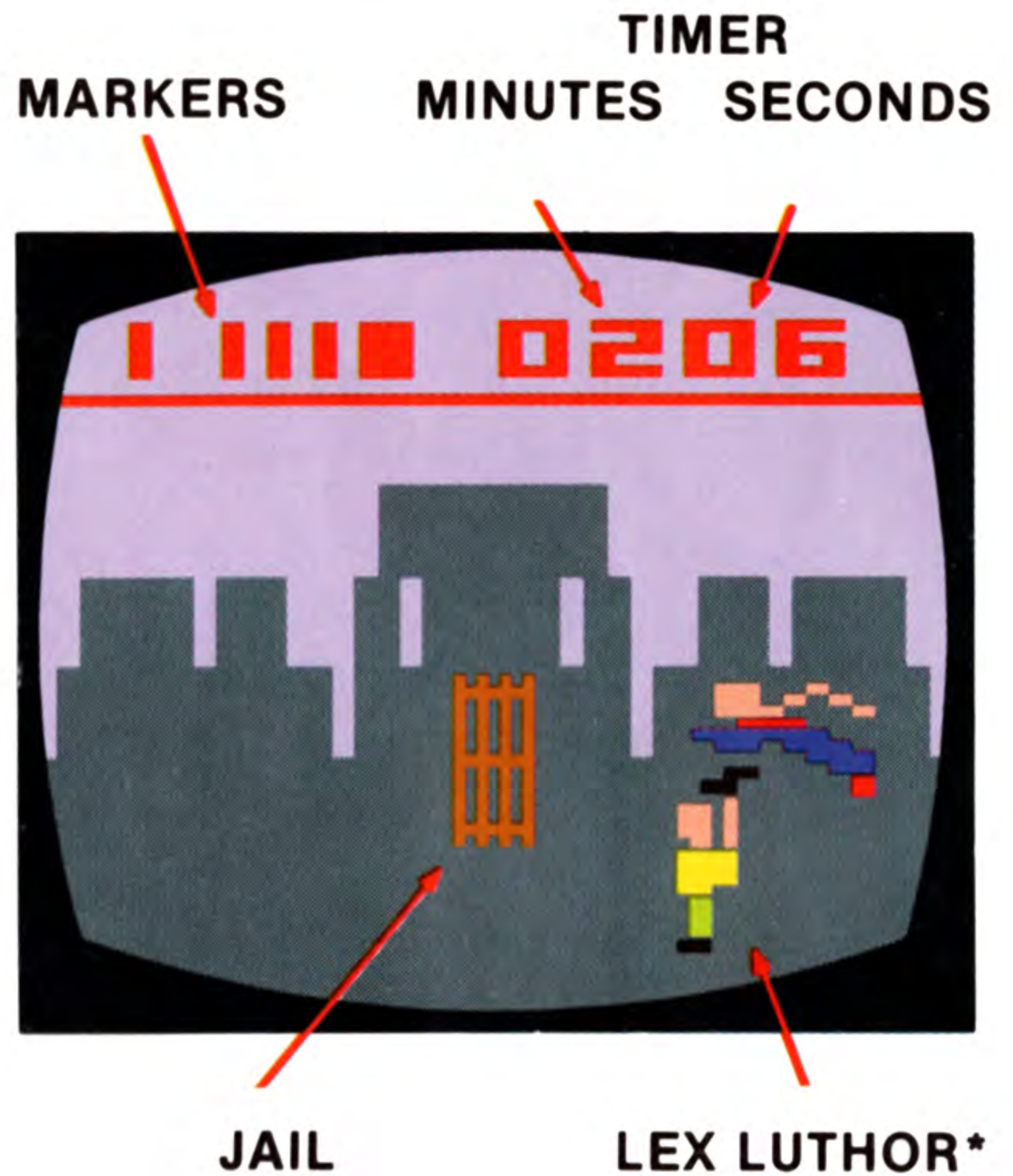
HOW TO PLAY SUPERMAN

The object of this game is to put all the crooks behind bars, rebuild the Bridge, change back into CLARK KENT and go to the DAILY PLANET in the shortest amount of time.

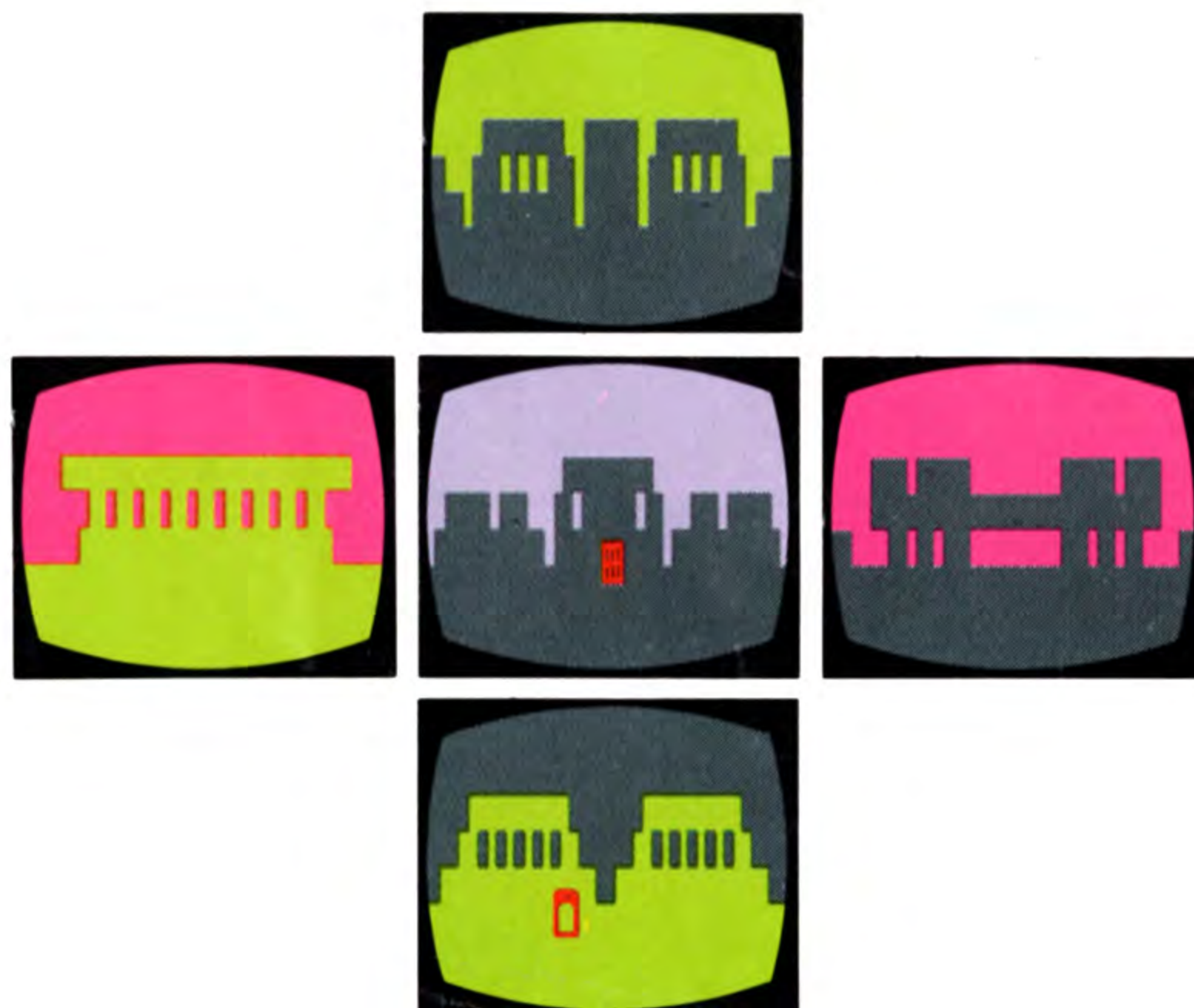
There is a timer at the top of the playfield that is incremented in minutes and seconds. It will start when you move the Joystick after depressing either **game reset** or **game select**, and stops when CLARK KENT enters the DAILY PLANET.

There are six markers at the top of the playfield; the largest represents LEX LUTHOR, the others represent his henchmen. As each crook is put into Jail, one of these markers will disappear.

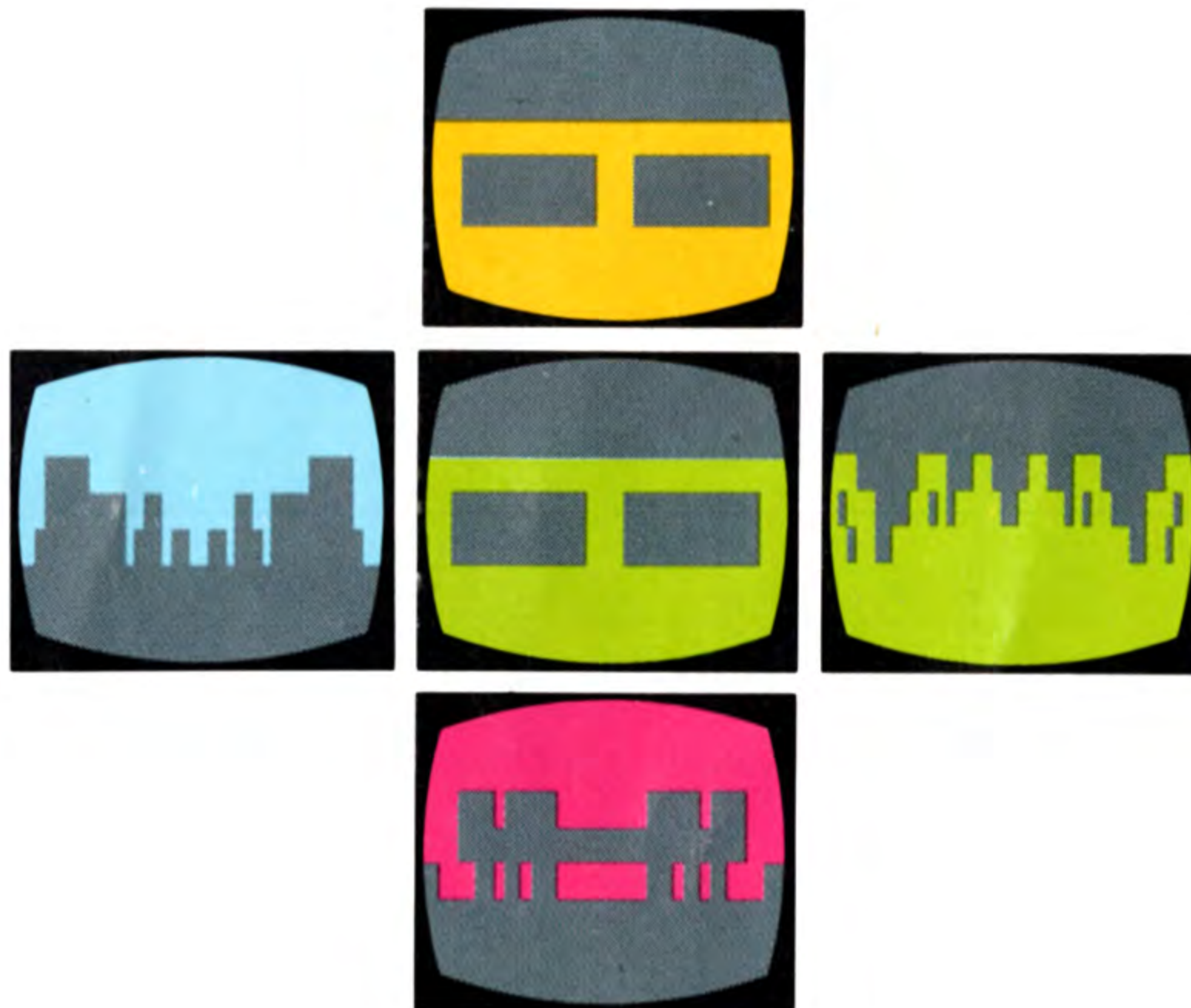
Each "frame" denotes a city block of METROPOLIS. They are connected at each of the four adjoining sides. You can pass



through all the city blocks of METROPOLIS by flying either east (right) or west (left). Flying north (up) or south (down) continually will miss the phone booth and the Bridge.

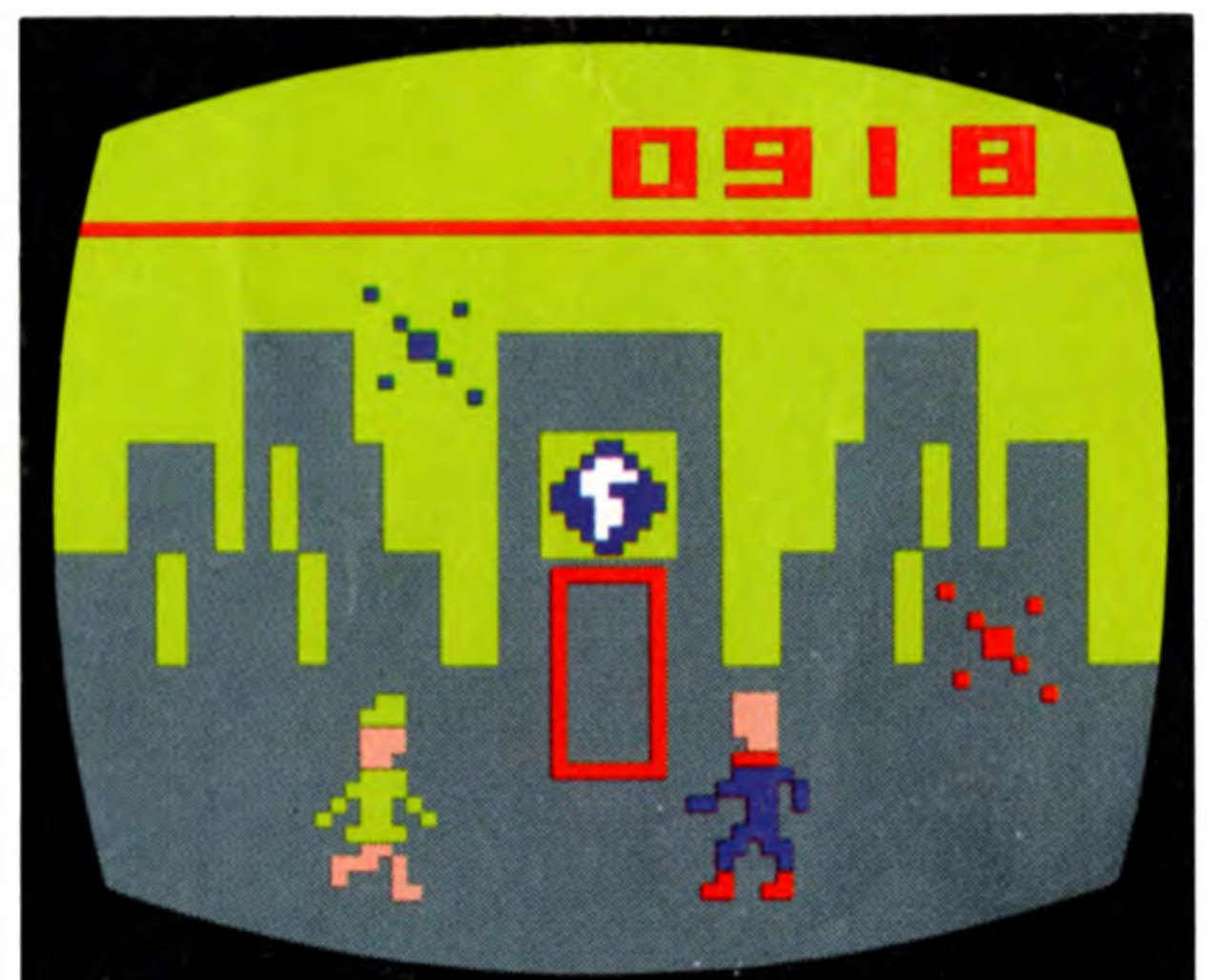


You can enter the METROPOLIS Subway System through the “doorway” of any of the four Subway Stations. Once inside, to stay within the Subway System, you must move upward (north), as each of the four different colored areas are connected at the top.



To exit into the city from the Subway System, move east (right), west (left), or south (down). Each of the four different colored areas will exit into a different portion of METROPOLIS. For example, exiting west from the pink section will bring you to the Jail; exiting west from the yellow section will bring you to the DAILY PLANET.

There is a room inside the DAILY PLANET that is entered by passing through the “doorway” of the



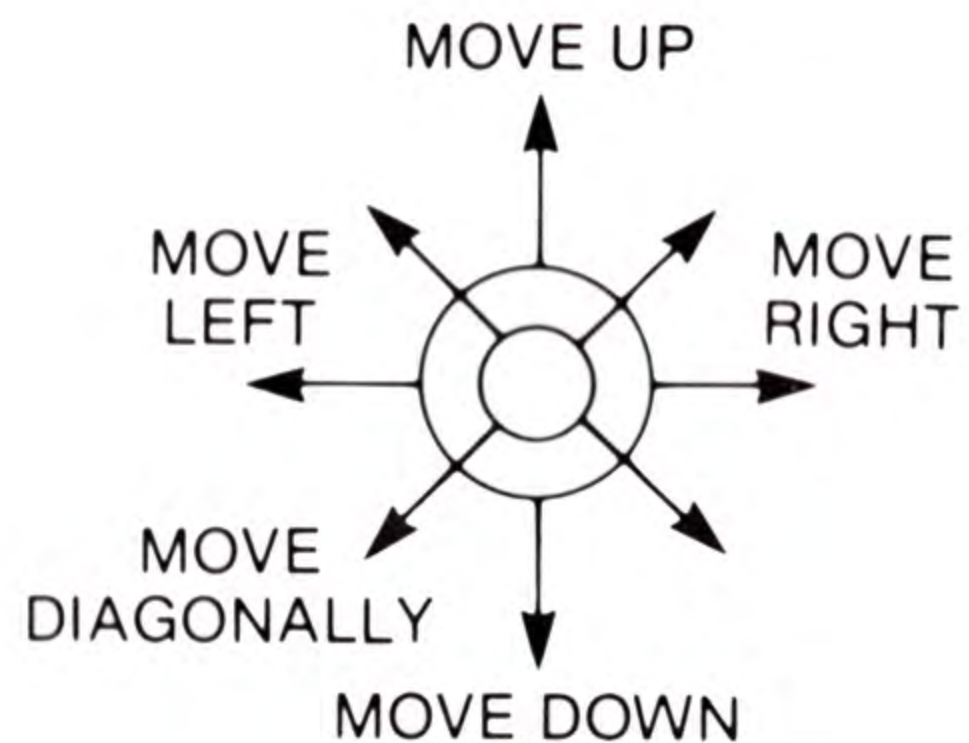
building. Once inside, you must go through the Subway System before you can exit into the city.

If you bring LOIS LANE into the

DAILY PLANET, she will tend to stay there. But . . . if the helicopter goes by outside the building, she will come out to see what is going on and wander off.

USING THE CONTROLLER

If you are above or below “street level”, you can fly in any direction by moving your Joystick as shown in the diagram. If you have been “zapped” by a KRYPTONITE satellite or are in your guise as CLARK KENT, you can only walk to the right or left, unless you are in the Subway System or inside the DAILY PLANET. Then you can walk in any direction.



To land, return the Joystick to the center or “neutral” position. If you are above “street level” you will float down to “street level”, where you can walk. If you are below “street level”, you will float down to the city block below.

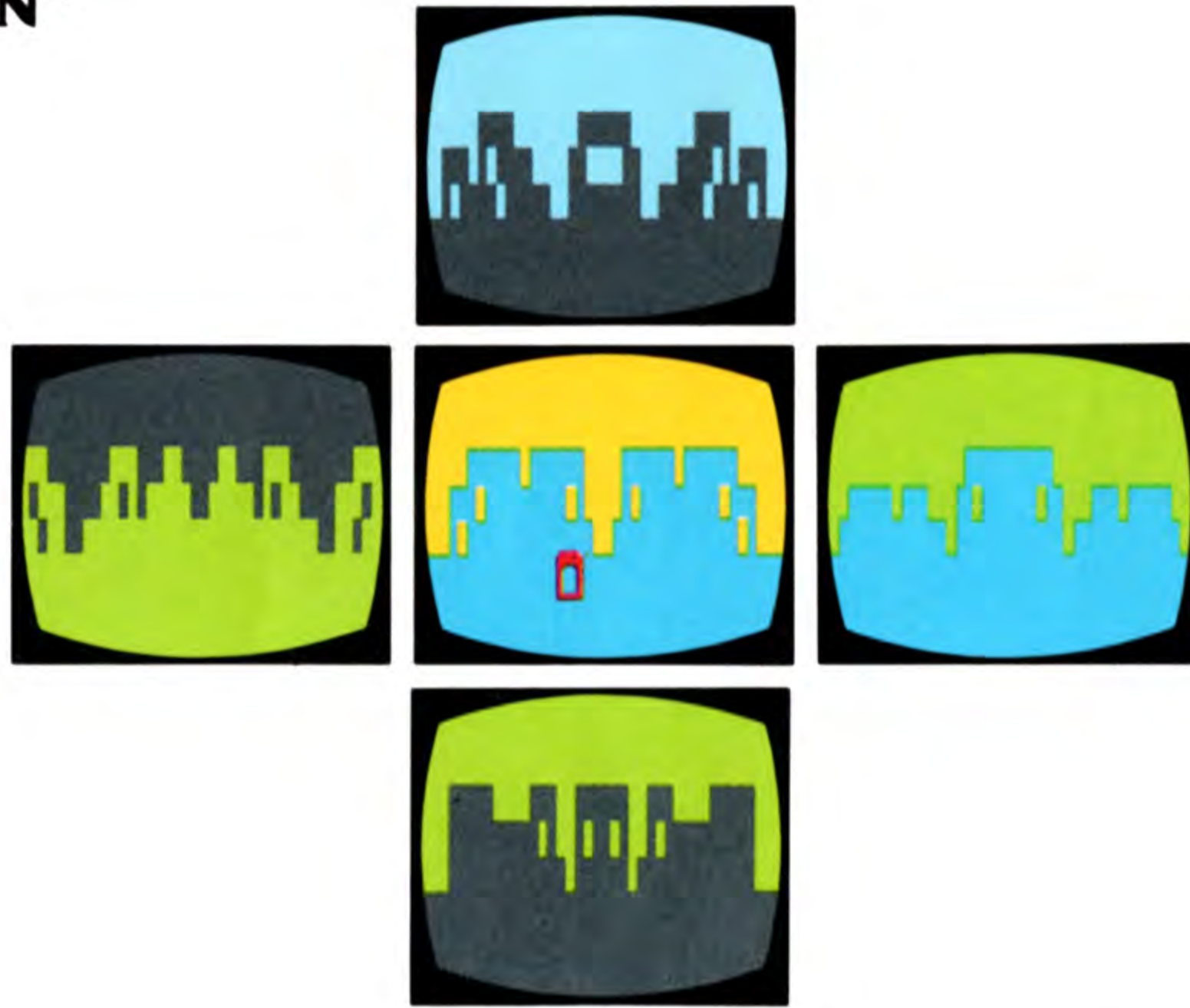
To capture a crook, or to carry LOIS LANE or pieces of the Bridge, you must touch them while flying. To release them, land by returning the Joystick to neutral.

To rebuild the METROPOLIS Memorial Bridge, all three pieces must be between the two buildings. As the third piece of the Bridge touches the other two, the Bridge will be complete.



To put LEX LUTHOR or one of his henchmen in Jail, fly through the bars of the Jail while carrying the crook. When you do this, the crook’s “marker” at the top of the playfield will disappear.

If you land while carrying a crook, he will try to escape.

X-RAY VISION*

X-RAY VISION enables you to see into any of the four adjoining frames. Press the red controller button and move the Joystick in the direction in which you wish to see. Be careful! You will not move while using your X-RAY VISION, but the KRYPTONITE satellites will, and they can “zap” you when you are looking elsewhere.

Note: The SUPERMAN Game Program can be played by one or two people. As a two-player game, teamwork is required between the players for SUPERMAN to avoid the KRYPTONITE satellites and to capture LEX LUTHOR and his gang. The player using the left Joystick Controller will have priority over the left and right movement of SUPERMAN, while the player using the right controller will have priority over up and down movement of SUPERMAN.

HANDICAP (Difficulty Switches)

The **right difficulty** switch controls the speed of LEX LUTHOR and his gang and the speed of the KRYPTONITE satellites. In the **a** position the KRYPTONITE satellites will go after you twice as fast as in the **b** position. The crooks will also run from you twice as fast.

When the **left difficulty** switch is in the **b** position, LOIS LANE will appear whenever you are “zapped” by a KRYPTONITE satellite. When it is in the **a** position, you must find LOIS LANE before you can get “revived”.

CONSOLE CONTROLS

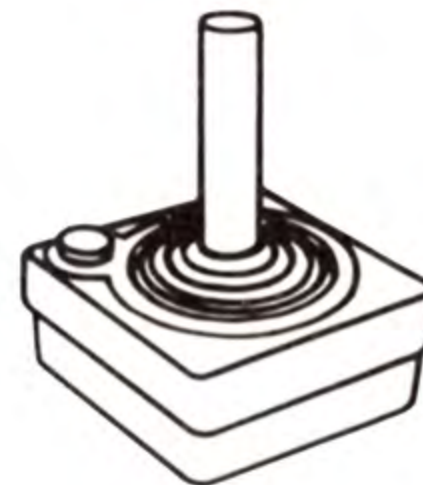
After beginning, the game can be stopped by depressing the **game select** switch. To resume play and restart the time, push the Joystick in any direction.

SUPERMAN*

Avec cette cassette ATARI, utilisez les commandes à manettes. Enfoncez la prise du joueur de droite dans la prise RIGHT au dos de l'appareil.

Celle du joueur de gauche dans la prise LEFT. Tenez les commandes, le bouton rouge en direction de l'écran de télévision. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi de votre Video Computer System ATARI.

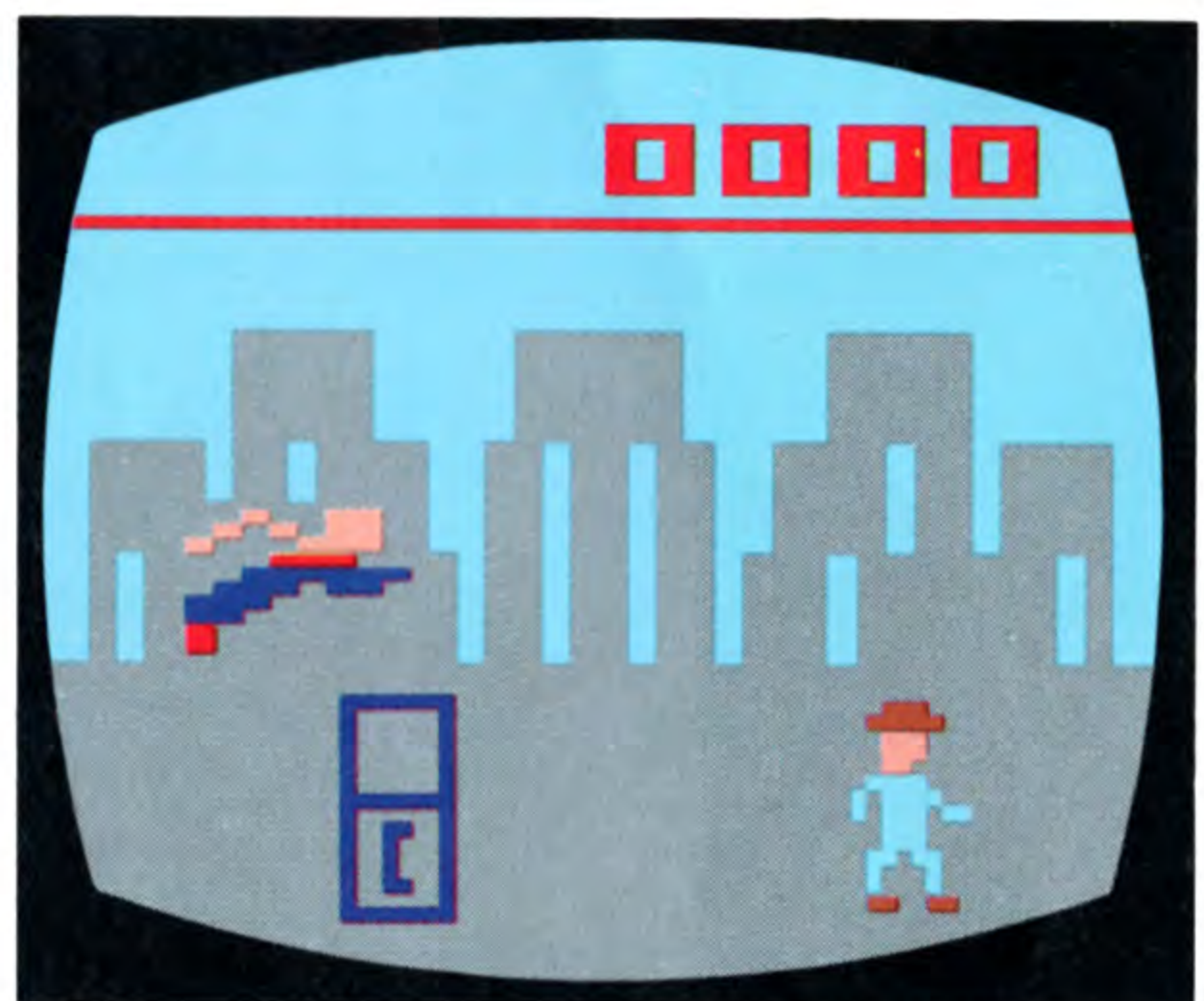
Si vous jouez seul, vous pouvez utiliser l'une ou l'autre des commandes.



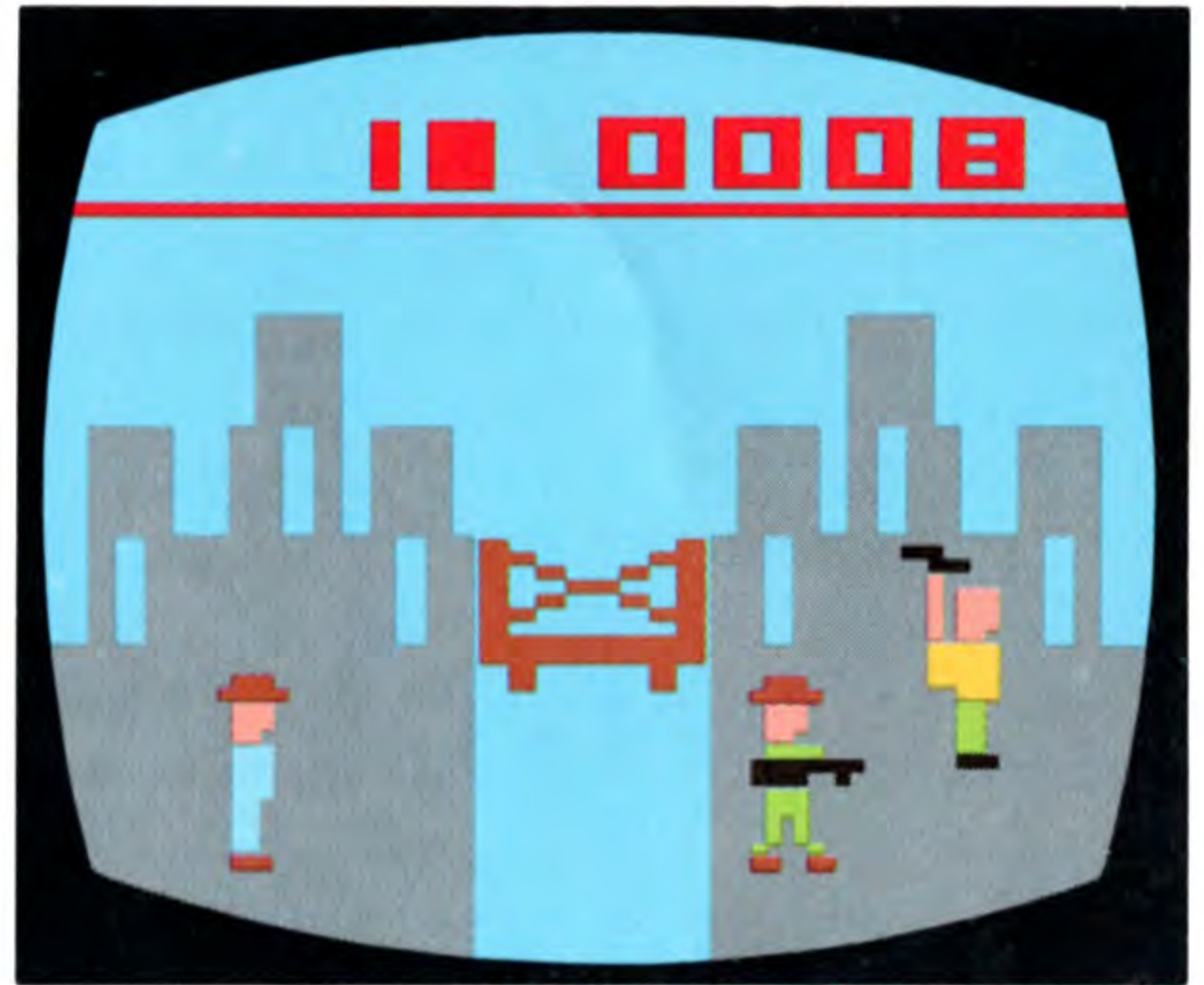
NB: Il faut toujours éteindre l'appareil avant d'introduire ou de retirer une cassette. Ceci protège les éléments électroniques et prolonge la durée de vie votre Video Computer System ATARI.

LE JEU

Vous êtes SUPERMAN*, Vous venez de recevoir une information relative à une alerte à la bombe, et vous vous précipitez vers le port de METROPOLIS*. Faisant un saut dans une cabine téléphonique voisine, vous vous changez en CLARK KENT*, journaliste un peu timide du DAILY PLANET*, et vous allez vers l'est (vers la droite) vers le pont Mémorial de METROPOLIS.

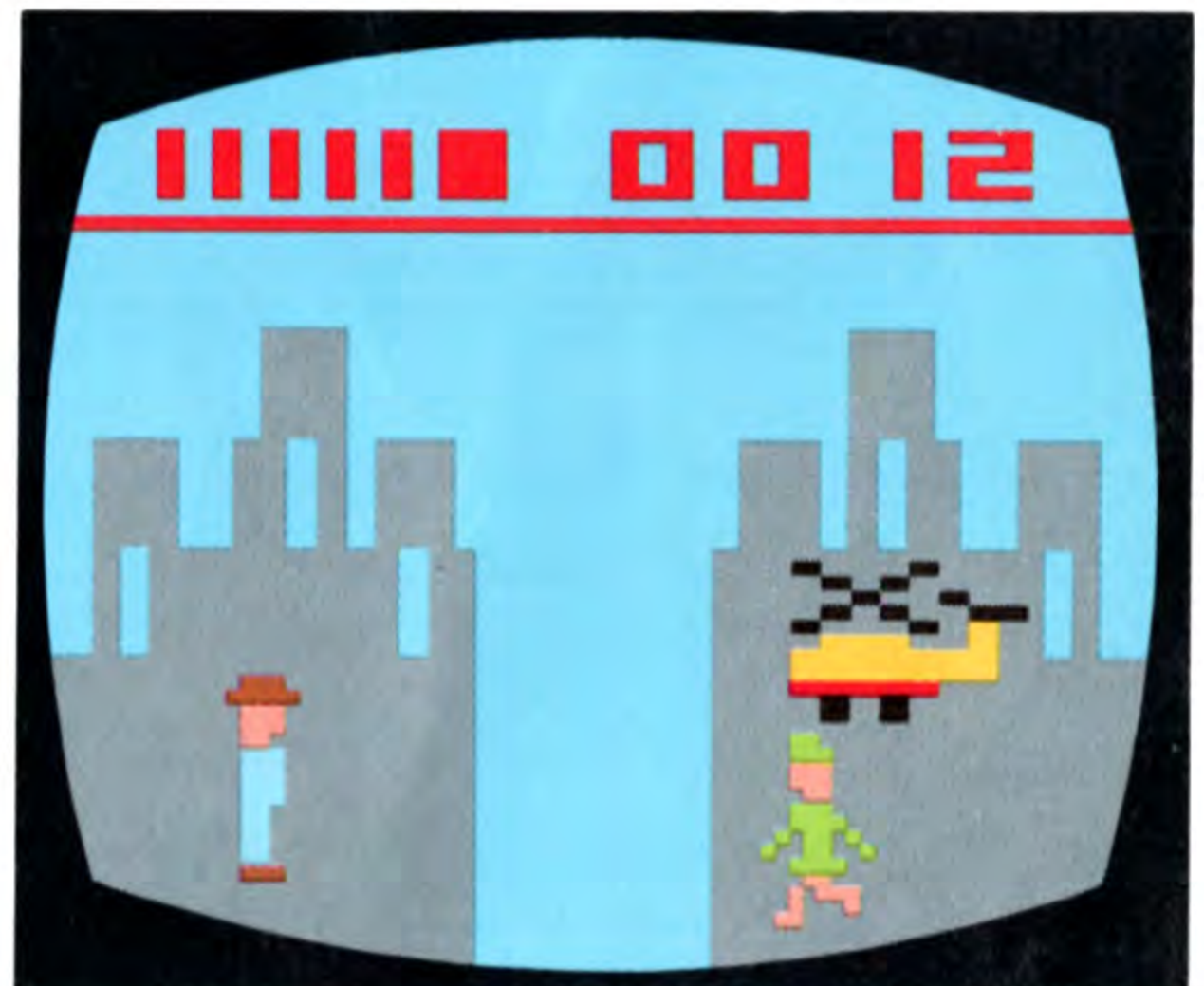


Alors que vous vous approchez du pont, il saute! LEX LUTHOR*, l'ennemi acharné de SUPERMAN, a été vu quittant les lieux dans un héli-pack. Quelques acolytes de LEX LUTHOR s'enfuient. Un hélicoptère passe, emmenant LOIS LANE* A t-elle des ennuis, ou a t-elle loué l'hélicoptère pour avoir la primeur de l'histoire? Un autre bandit se sauve.



C'est un travail pour SUPERMAN. Vous vous précipitez de nouveau dans la cabine téléphonique, et vous en sortez transformé en MAN OF STEEL* (Homme d'Acier)

Toujours plus haut, toujours plus vite, vous volez pour attraper LEX LUTHOR et sa bande. Mais attention! LEX LUTHOR a lancé trois satellites KRYPTONITE* qui se rapprochent de vous. Si l'un d'entre eux vous touche, vous vous affaiblissez. Vous perdez votre aptitude à voler, à attraper et à vous agripper aux objets. Ce n'est qu'en touchant LOIS LANE que vous récupérerez vos forces.



Le pont Mémorial de METROPOLIS est important pour la vie économique de la ville. Non seulement, vous devez attraper LEX LUTHOR et sa bande, mais aussi retrouver les trois morceaux du pont et le reconstruire.

L'hélicoptère peut essayer de vous aider, mais il vous gênera sûrement, parfois même il enlèvera des morceaux du pont que vous aurez mis en place. D'autres fois,

il peut définitivement être un allié, capturant le satellite KRYPTONITE derrière lequel peut se cacher LEX LUTHOR.

Après avoir mis LEX LUTHOR et sa bande derrière les barreaux, et après avoir reconstruit le pont, vous retournez dans la cabine téléphonique pour vous retransformer en CLARK KENT. Vous prenez le métro vers les bureaux de DAILY PLANET et vous faites votre article.

COMMENT JOUER A SUPERMAN

L'Objectif du jeu est de placer tous les bandits derrière les barreaux, de reconstruire le pont, de redevenir CLARK KENT et d'aller aux bureaux du Daily Planet dans le moins de temps possible.

Un chronomètre affiché en haut de l'écran indique les minutes et les secondes. Il se met en marche quand vous agissez sur le levier après avoir appuyé sur le bouton de remise à zéro **game reset** ou de sélection de jeu **game select**, et s'arrête quand CLARK KENT entre dans les bureaux du DAILY PLANET.

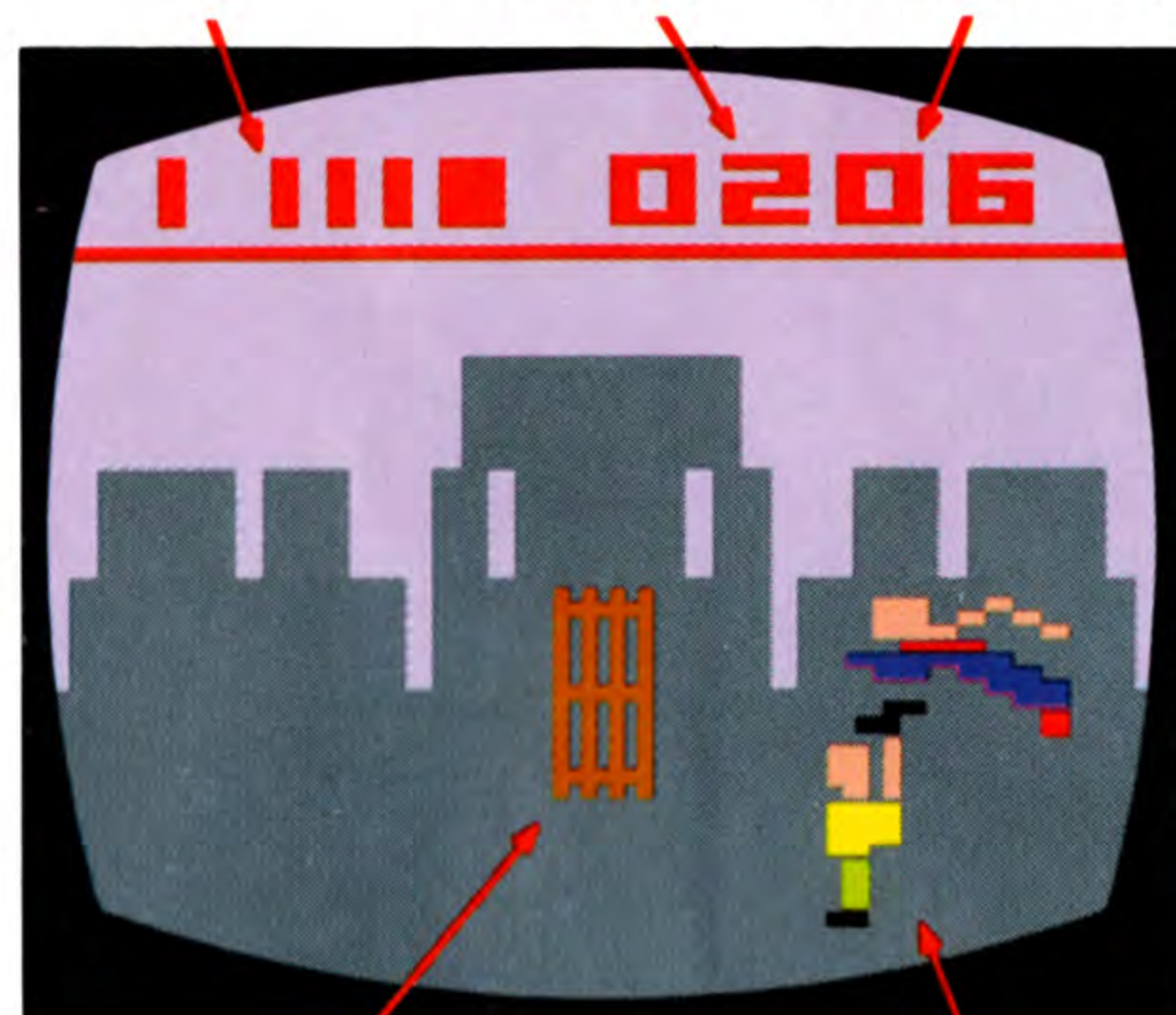
Six marques sont affichées en haut de l'écran. La plus large représente LEX LUTHOR, les autres ses acolytes. Quand un bandit est mis en prison, l'une de ces marques disparaît.

Chaque 'Tableau' représente un pâté de maisons de METROPOLIS. Ces pâtés de maisons sont reliés les uns aux autres (voir schéma).

SCORES

TEMPS

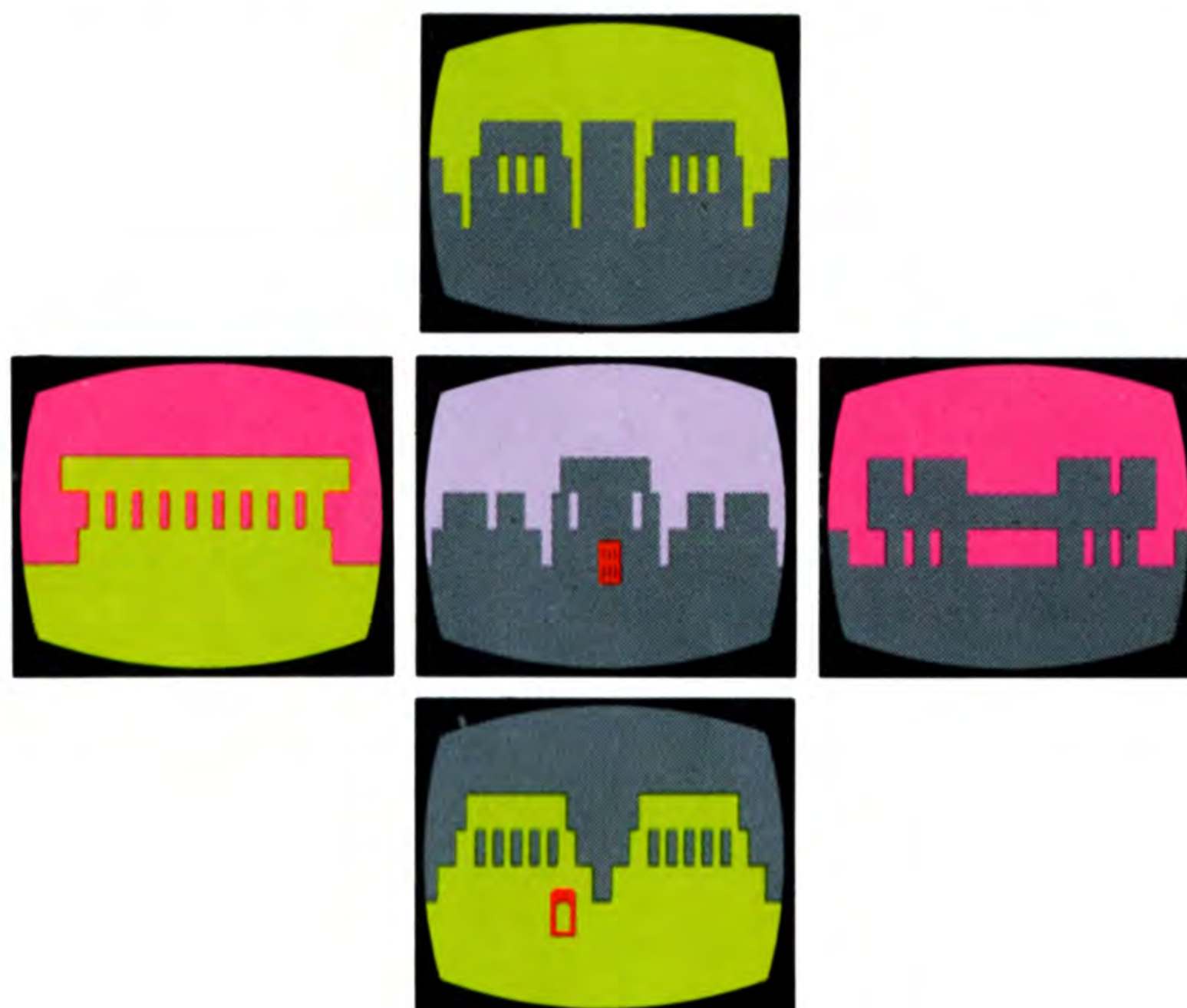
MINUTES SECONDES



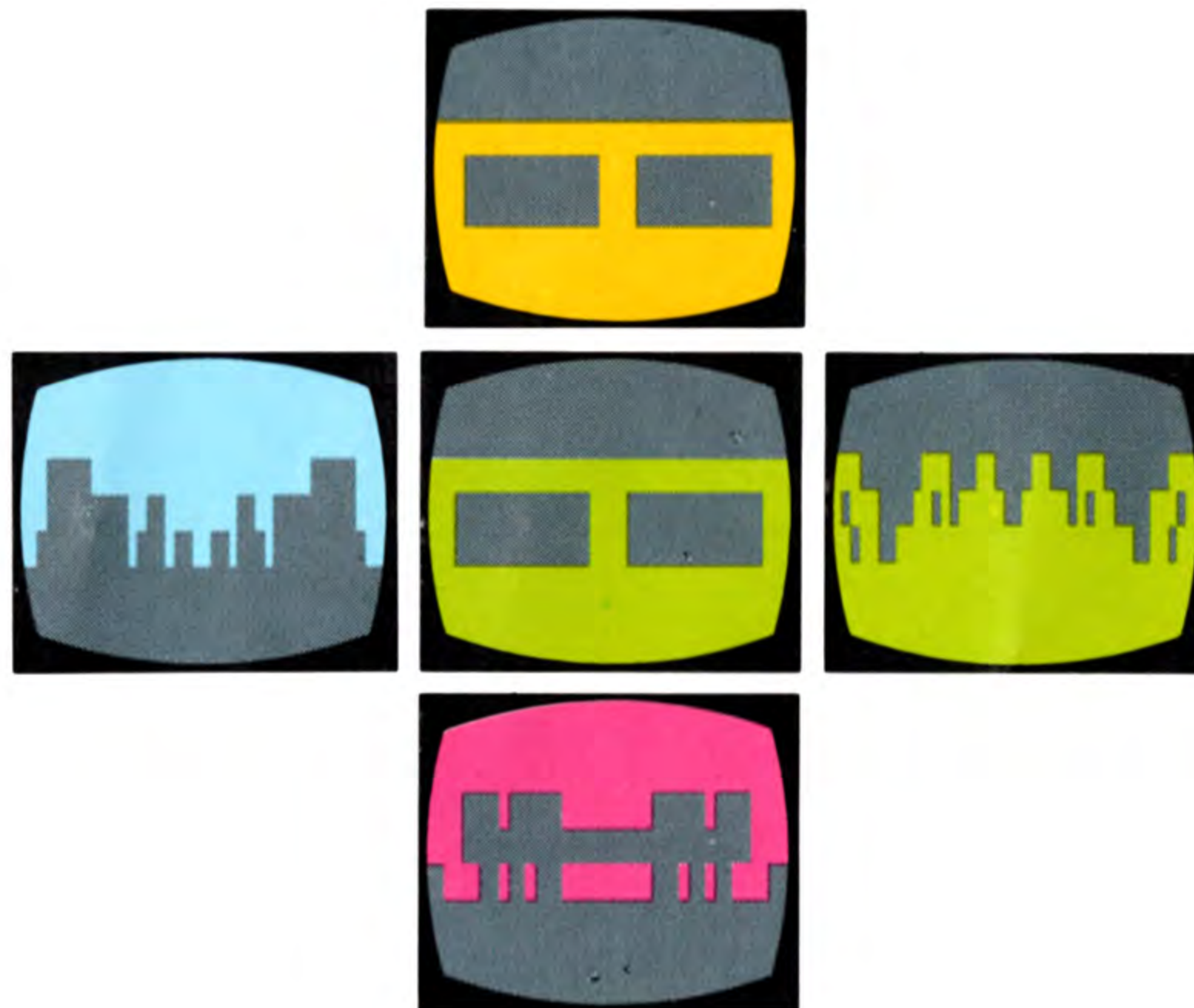
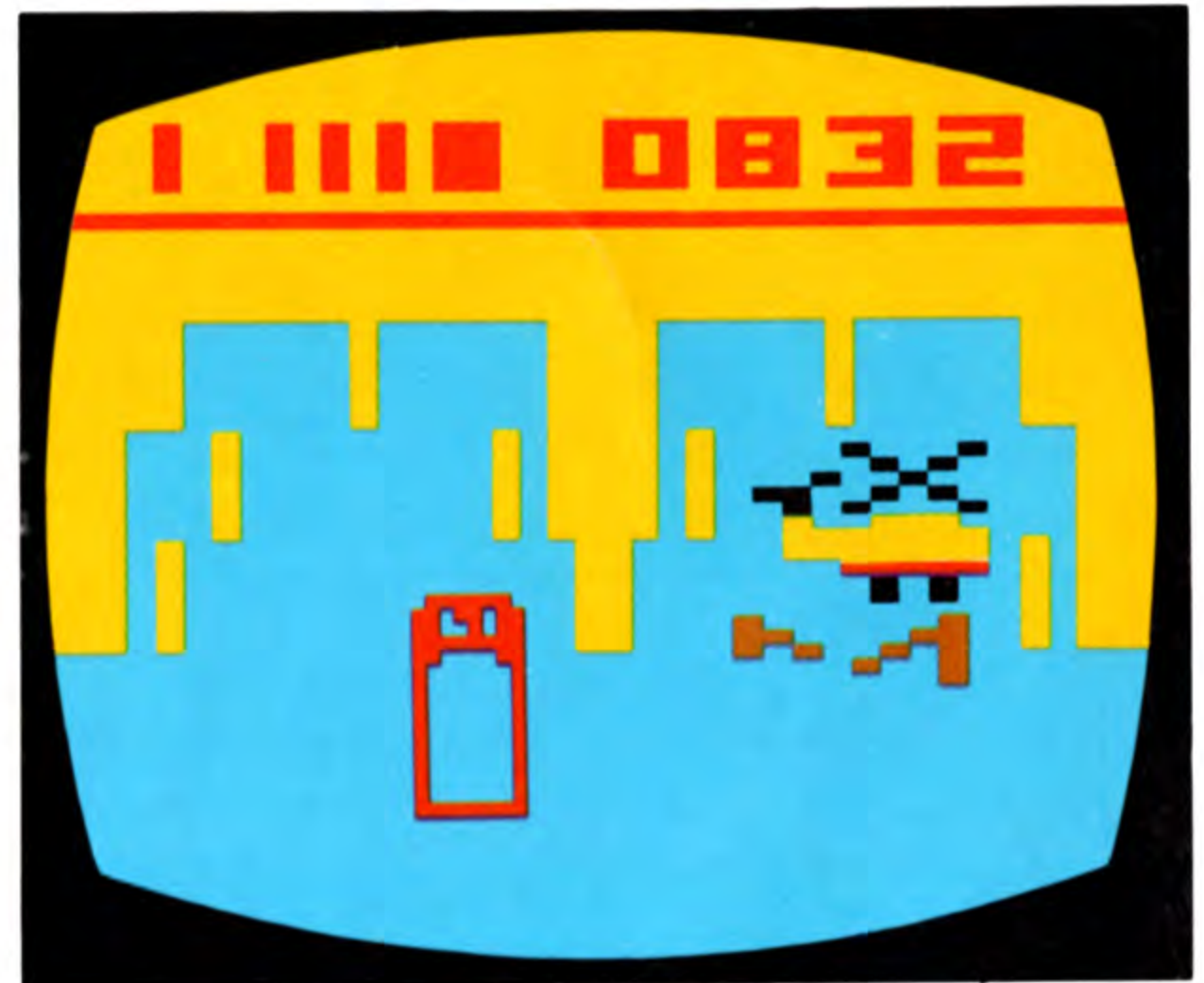
PRISON

LEX LUTHOR

Vous pouvez passer dans tous les pâtés de maisons de METROPOLIS en volant vers l'est (droite) ou vers l'ouest (gauche). En volant continuellement vers le nord (haut) ou vers le sud (bas) vous manquerez la cabine téléphonique ou le pont.



Vous pouvez entrer dans le métro de METROPOLIS par le 'portillon' d'une des quatre stations de métro. Une fois dans le métro pour y rester, vous devez vous déplacer vers le nord (vers le haut), étant donné que les quatre zones de couleurs différentes sont reliées par leur partie supérieure.



Pour sortir du métro et revenir dans la ville, déplacez-vous vers l'est (droite), vers l'ouest (gauche) ou vers le sud (bas). Chacune des quatre zones de couleurs différentes donne accès à une région

différente de METROPOLIS. Par exemple, si vous sortez de la zone rose vers l'ouest, vous irez en prison; si vous sortez à l'ouest, de la zone jaune, vous arrivez aux bureaux du DAILY PLANET.

Il existe une pièce dans les bureaux du DAILY PLANET dans laquelle on peut entrer en passant par la 'porte' de l'immeuble. Mais pour en sortir et revenir en ville, vous devez passer par le métro.

Si vous amenez LOIS LANE dans les bureaux du DAILY PLANET, elle aura tendance à y rester. Mais, si l'hélicoptère passe devant l'immeuble, elle sortira pour voir ce qui se passe et elle partira.

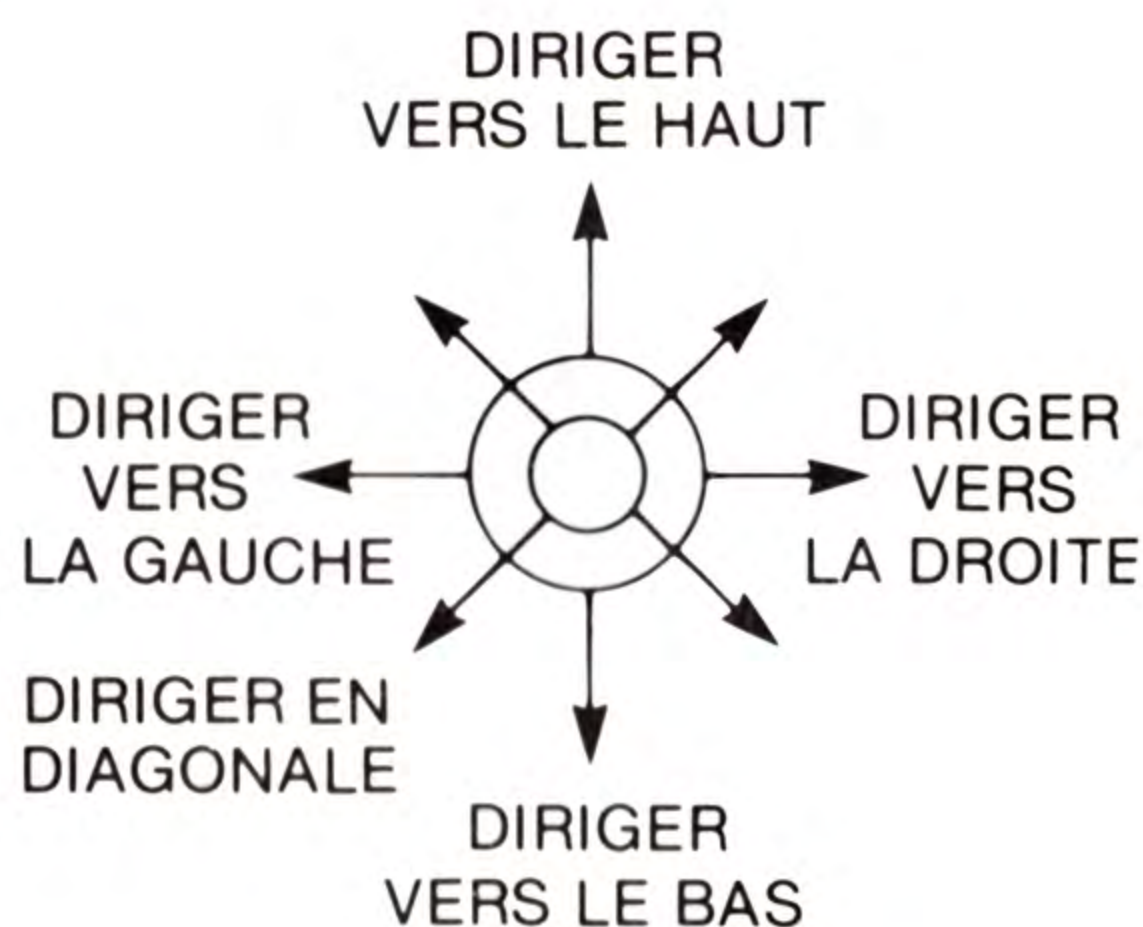


UTILISATION DE LA COMMANDE

Si vous êtes au-dessus ou au dessous du niveau des rues, vous pouvez voler dans toutes les directions en agissant sur le levier de la manière indiquée par le schéma. Si vous avez été rattrapé par un satellite KRYPTONITE, ou si vous avez la forme de CLARK KENT, vous ne pouvez marcher que vers la droite ou la gauche, à moins de vous trouver dans le métro, ou dans les bureaux du DAILY PLANET. Vous pouvez alors marcher dans toutes les directions.

Pour atterrir, amenez le levier au centre, au point mort. Si vous êtes au dessus du niveau des rues, vous descendrez lentement jusqu'à la rue, où vous pourrez marcher. Si vous êtes au-dessous du niveau des rues, vous descendrez jusqu'au pâté de maisons du dessous.

Pour capturer un bandit, ou pour porter LOIS LANE ou des morceaux du Pont, vous devez les

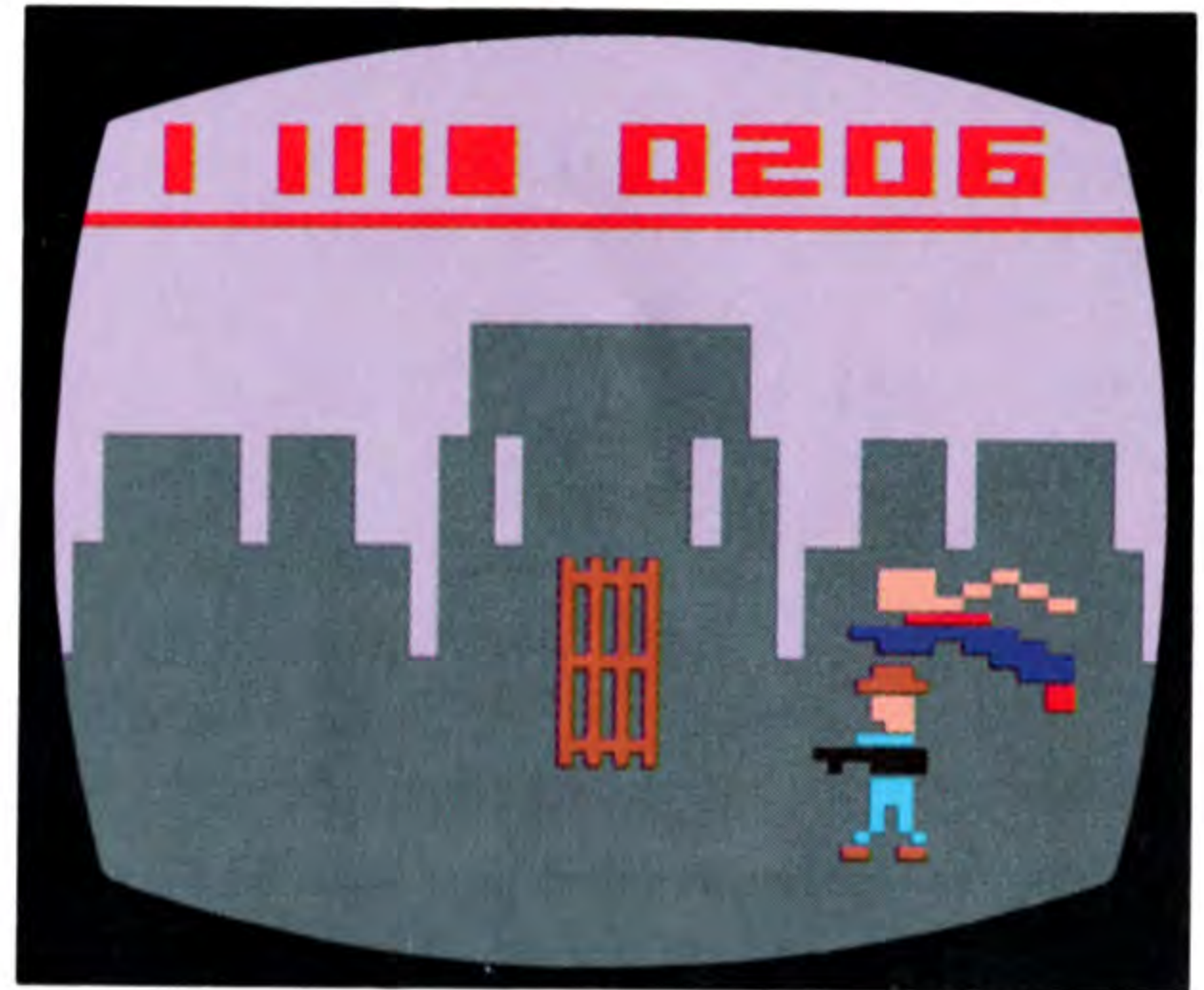


toucher en vol. Pour les lâcher, atterrissez en amenant le levier au point mort.

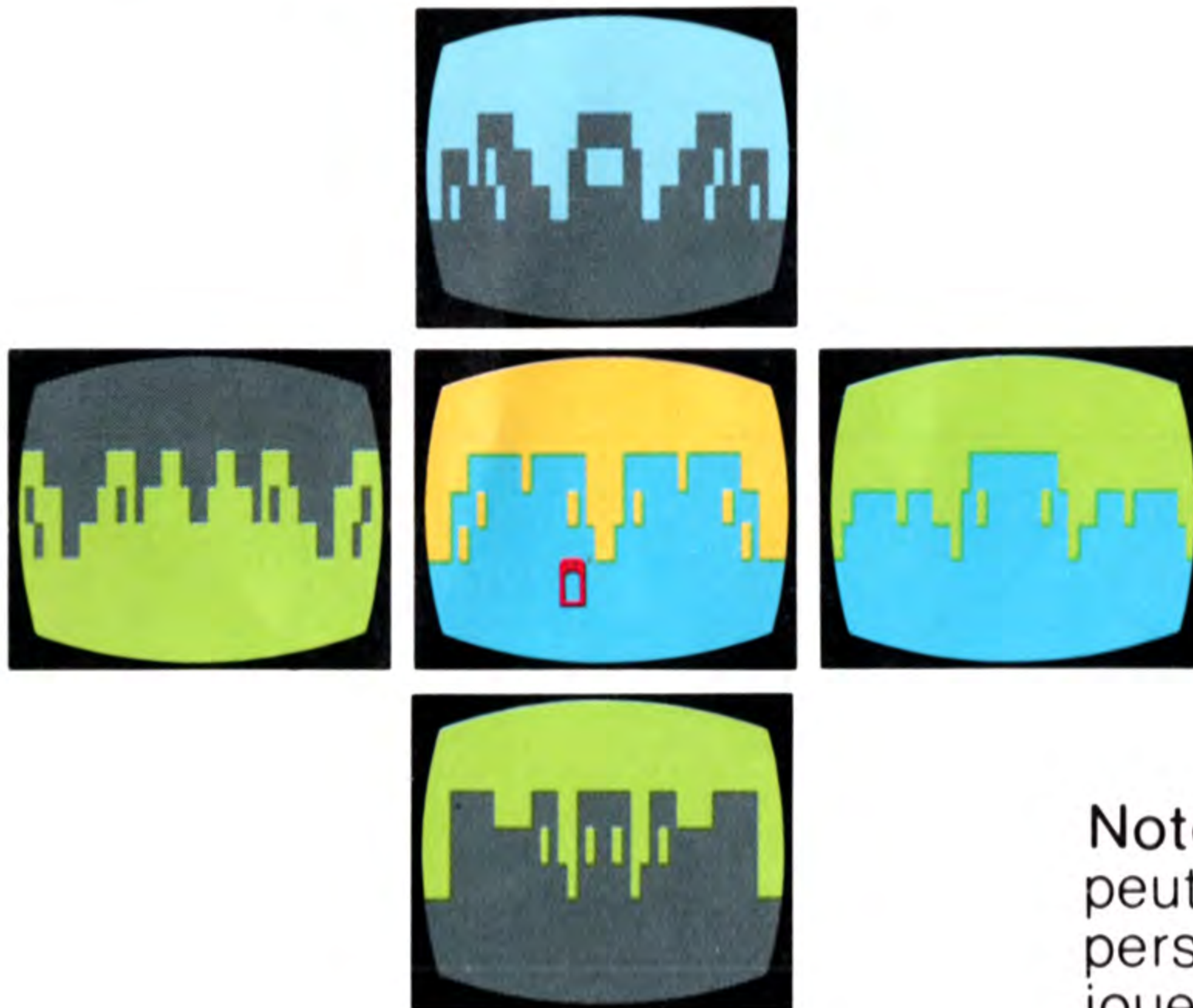
Pour reconstruire le Pont Mémorial de METROPOLIS, il faut que les trois morceaux soient placés entre deux bâtiments. Quand le troisième morceau touche les deux autres, le Pont est reconstruit.

Pour mettre LEX LUTHOR ou un de ses acolytes en prison, volez au travers des barreaux de la prison, tout en portant le bandit. Quand vous exécutez cette opération, la marque du bandit, en haut de l'écran disparaît.

Si vous atterrissez tout en portant un bandit, celui-ci va tenter de s'échapper.



X-RAY VISION*



La vision par rayon X vous permet de voir dans n'importe lequel des 'tableaux' contigus. Appuyez sur le bouton rouge de commande et déplacez le levier dans la direction dans laquelle vous désirez voir. Faites attention! Vous ne pouvez bouger quand vous utilisez votre vision par rayon X, mais les satellites KRYPTONITE peuvent se déplacer, et ils pourront vous attraper tandis que vous regardez ailleurs.

Note: La cassette SUPERMAN peut être utilisée par une ou deux personnes. Dans un jeu à deux joueurs, une coopération est nécessaire entre les joueurs pour que SUPERMAN évite les satellites KRYPTONITE et pour qu'il puisse capturer LEX LUTHOR et sa bande. Le joueur utilisant la commande de gauche (left) aura priorité en ce qui concerne les déplacements à droite et à gauche de SUPERMAN; tandis que le joueur utilisant la commande de droite (right) aura la priorité en ce qui concerne les déplacements de SUPERMAN vers le haut et vers le bas.

HANDICAP (Sélecteur de Difficulté)

Le sélecteur de difficulté de droite commande la vitesse de LEX LUTHOR et de sa bande et la vitesse des satellites KRYPTONITE. Dans la position A, les satellites KRYPTONITE vous poursuivront deux fois plus vite que dans la position B, et les bandits se sauveront également deux fois plus vite.

Quand le sélecteur de difficulté de gauche est dans la position B, LOIS LANE apparaîtra chaque fois que vous êtes attrapé par un satellite KRYPTONITE. Dans la position A, vous devez trouver LOIS LANE avant de pouvoir reprendre vos forces.

COMMANDES DU PUPITRE

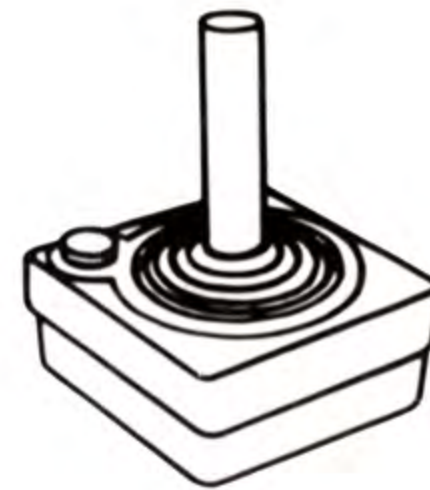
Après le début de la partie, le jeu peut être arrêté en appuyant sur le sélecteur de jeu. Pour reprendre le

jeu et remettre le chronomètre en marche, poussez le levier dans une direction quelconque.

SUPERMAN*

Mit diesem Game Program™ benützen Sie die Knüppelsteuerungen. Achten Sie darauf, daß die Steuerungskabel fest in den Buchsen an der Rückwand des Video Computer Systems™ stecken. Halten Sie die Knüppelsteuerung so, daß der rote Knopf oben links gegen den Fernsehbildschirm weist. Weitere Hinweise entnehmen Sie bitte der Betriebsanleitung, Abschnitt 3.

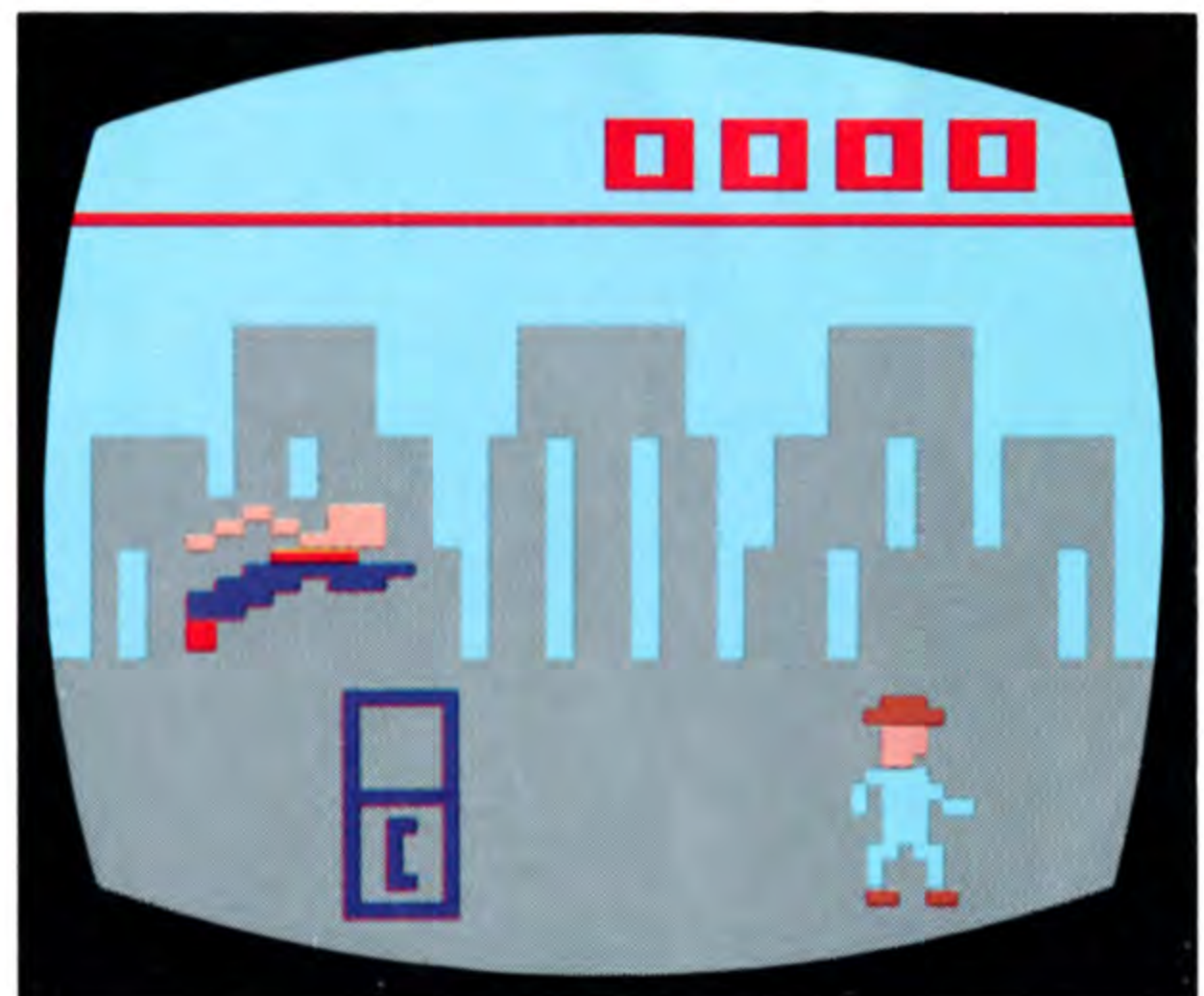
Bei Spielen für einen Spieler benützen Sie die rechte oder linke Knüppelsteuerung.



Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschließen oder Herausnehmen eines Atari® Game Programs™ den Konsolenschalter stets AUS. Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt, und die Nutzlebensdauer Ihres Atari® Video Computer Systems™ wird verlängert.

SPIELBESCHREIBUNG

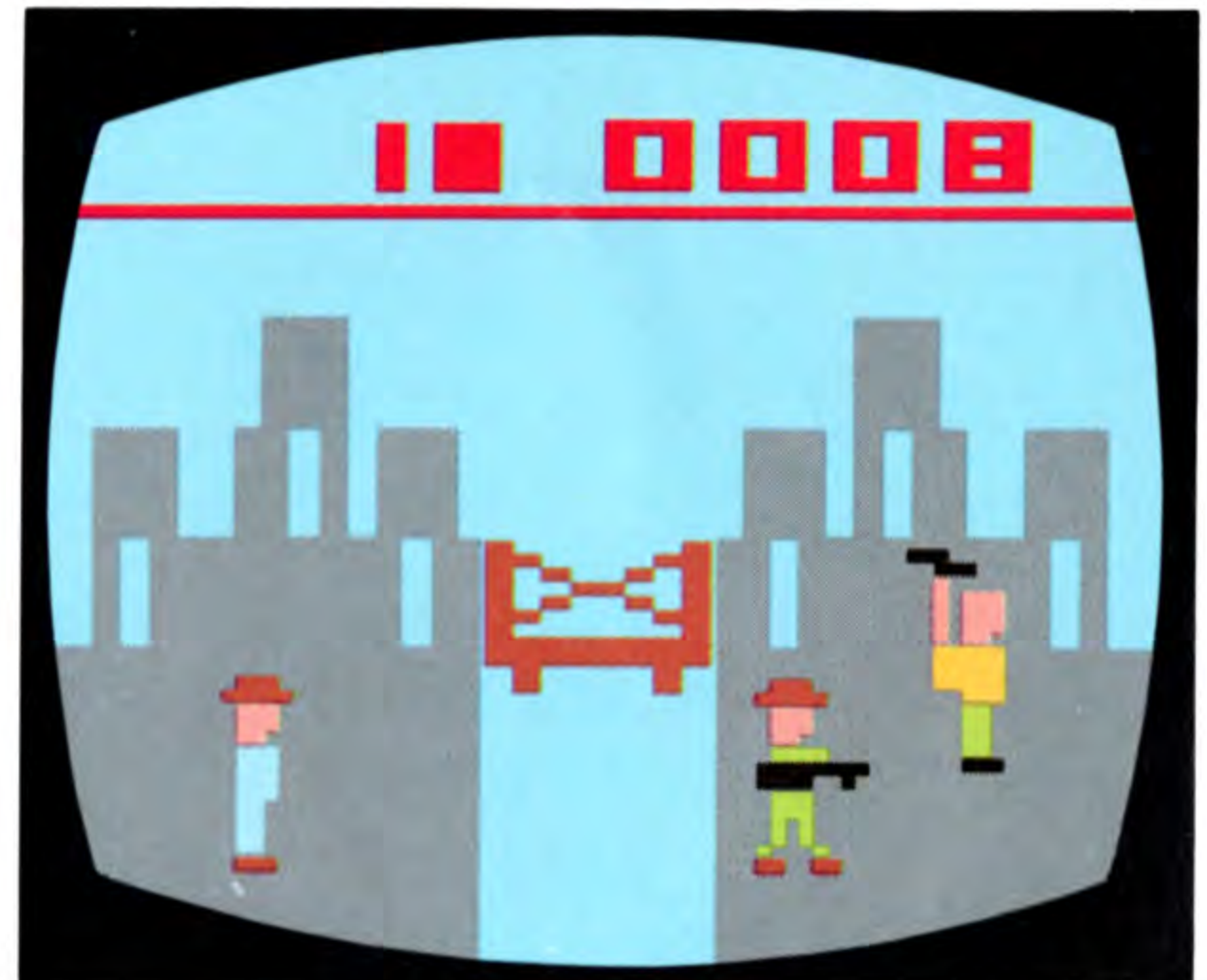
Sie sind SUPERMAN*. Sie erhalten den Hinweis, daß ein Bombenattentat verübt werden soll, und rasen ins Hafengebiet der METROPOLIS*. Sie verschwinden in einer nahegelegenen Telefonzelle, aus der Sie als CLARK KENT*, höflicher Reporter des DAILY PLANET*, wieder herauskommen, und in östlicher Richtung (nach rechts) zur METROPOLIS Gedenkbrücke weitergehen.



SUPERMAN: © DC Comics, Inc. 1979.

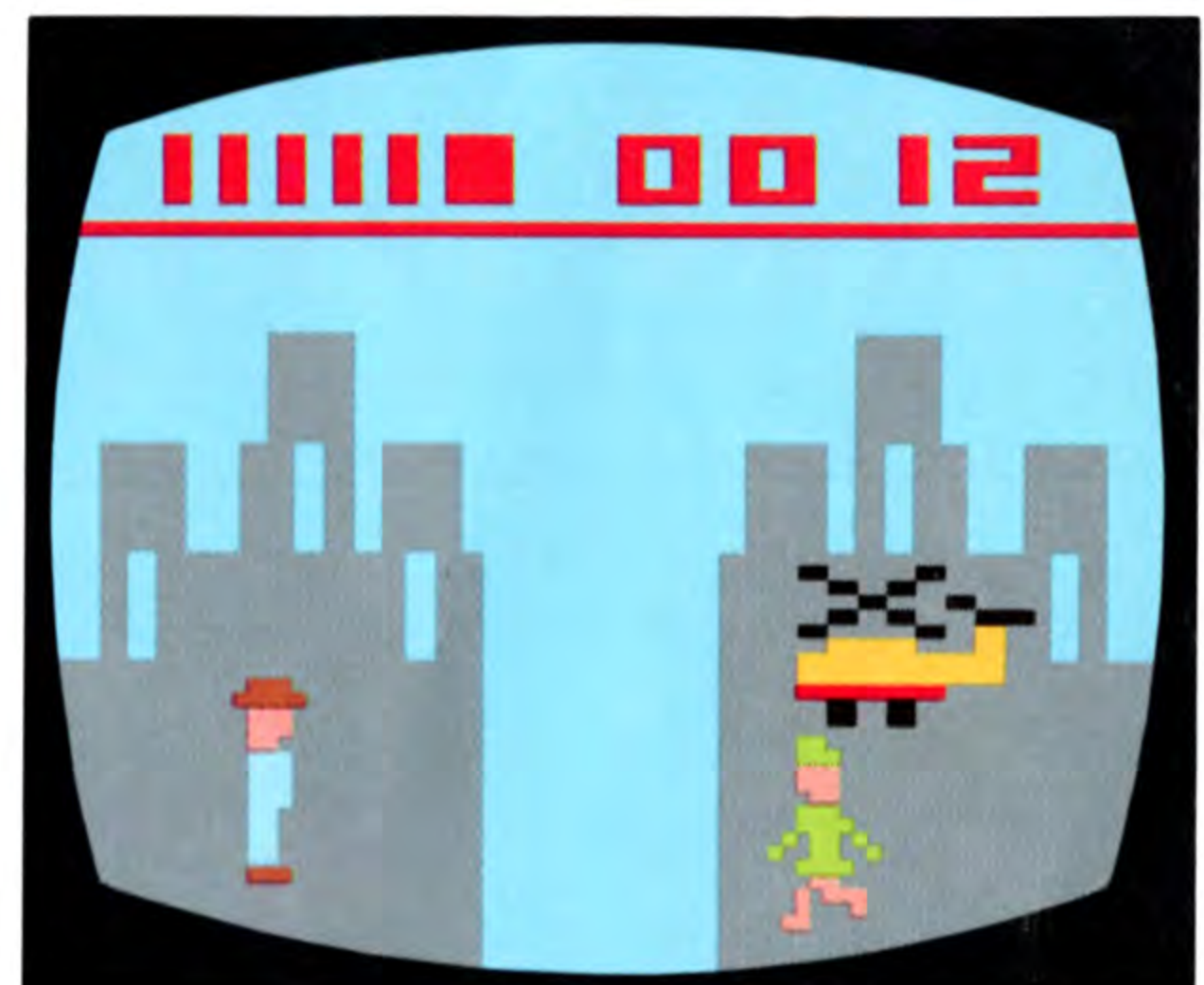
*Ein von ATARI unter Lizenz benutztes Warenzeichen der DC Comics, Inc.

Während Sie sich der Brücke nähern, fliegt sie in die Luft! Man sieht LEX LUTHOR*, Supermans Erzfeind, sich in einem Heli-Mobil entfernen. Einige Handlanger von LEX LUTHOR machen sich aus dem Staub. In einem Hubschrauber fliegt LOIS LANE* vorbei. Ist sie in der Patsche, oder hat sie den Hubschrauber gemietet, um einen sensationellen Knüller zu veröffentlichen? Ein anderer Gauner schleicht sich vorbei.



Das ist ein Fall für SUPERMAN! Sie rasen zurück in die Telefonzelle und gehen daraus als MAN OF STEEL*, der Mann aus Stahl, hervor.

UP, UP AND AWAY* ! Schnurstracks fliegen Sie los, um LEX LUTHOR und seine Bande zu fangen. Aber Achtung! LEX LUTHOR hat drei KRYPTONITE* Satelliten in Umlauf gesetzt, die auf der Suche nach Ihnen sind. Wenn ein Satellit Sie trifft, werden Sie matt. Sie können weder fliegen, fangen, noch Gegenstände festhalten. Nur wenn Sie LOIS LANE* berühren, leben Sie wieder auf!



Die zerstörte METROPOLIS Gedenkbrücke ist für die Wirtschaft der Stadt wichtig. Sie müssen nicht nur LEX LUTHOR und seine Bande, sondern die drei Teile der Brücke finden, und sie wieder aufbauen.

Der Hubschrauber mag sich dabei bewähren, wahrscheinlich aber ist er im Weg . . . manchmal entfernt er sogar Brückenteile, die Sie zusammengebaut haben! Zu anderen Zeiten ist er jedoch ein treuer Verbündeter, der den KRYPTONITE

Satelliten wegschnappt, hinter dem sich vielleicht LEX LUTHOR versteckt.

Nachdem Sie LEX LUTHOR und seine Bande hinter Gitter gebracht, und die Brücke wieder aufgebaut haben, kehren Sie in die Telefonzelle zurück, und verwandeln sich wieder, in CLARK KENT. Dann fahren Sie mit der U-Bahn zum DAILY PLANET und geben Ihre Reportage ab.

SO WIRD SUPERMAN GESPIELT

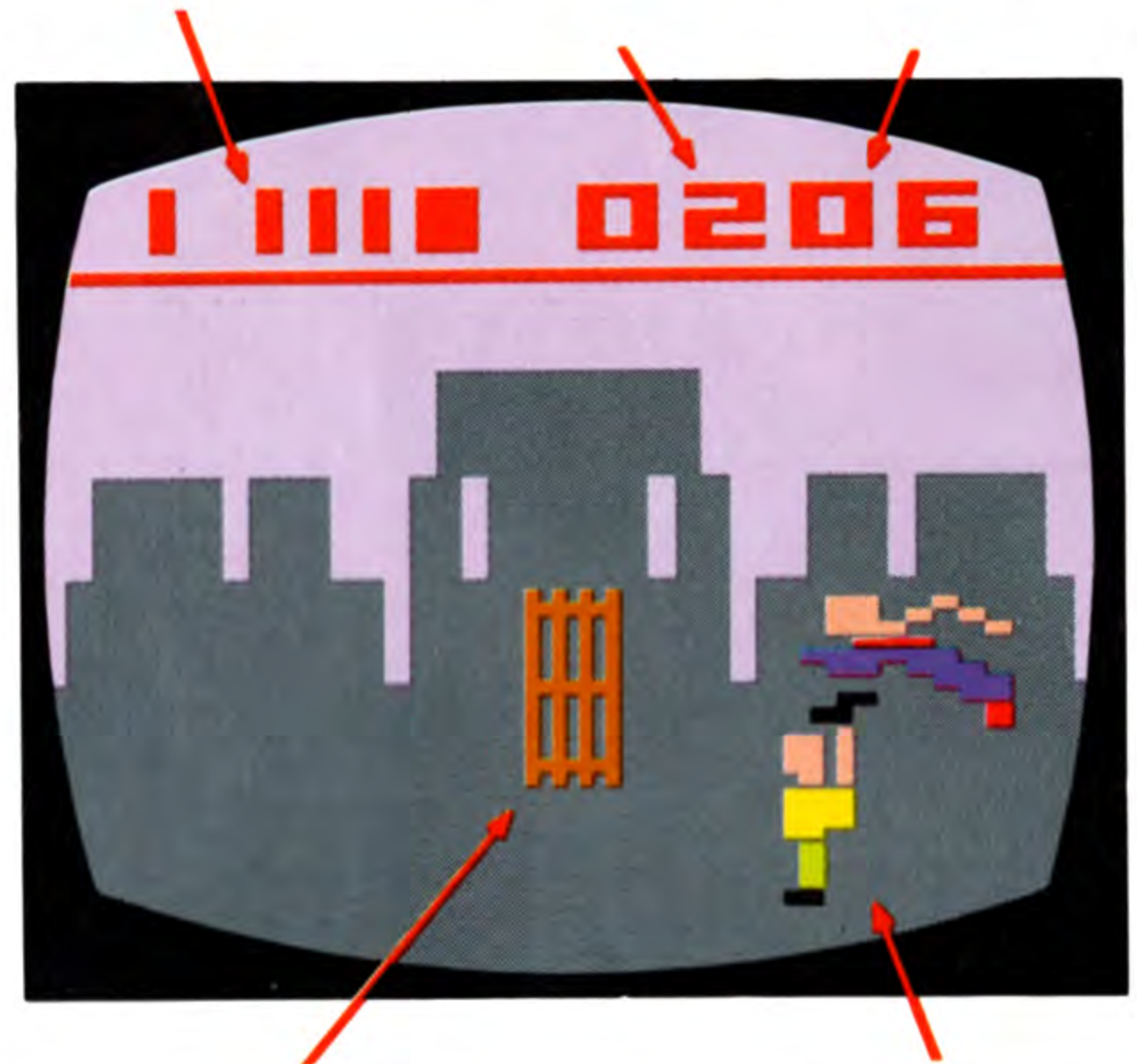
Das Ziel des Spiels ist es, in der kürzesten Zeit alle Gauner hinter Gitter zu bringen, die Brücke wiederaufzubauen, sich in CLARK KENT zu verwandeln, und zurück zum DAILY PLANET zu gehen.

Am oberen Spielfeld befindet sich ein Zeitmesser, der Minuten und Sekunden anzeigt. Er läuft, wenn Sie den Steuerknüppel betätigen, und nachdem Sie entweder den **Spielrückstellschalter** oder **Spielwahlschalter** betätigt haben; er stoppt, wenn CLARK KENT den DAILY PLANET betritt.

Am oberen Spielfeld befinden sich sechs Zeichen, das größte stellt LEX LUTHOR, die anderen seine Handlanger dar. Jedesmal, wenn einer der Gauner im Gefängnis landet, verschwindet ein Zeichen.

Jedes "Bild" stellt einen Stadtteil von METROPOLIS dar; diese sind an jeder der vier Bildseiten verbunden. Sie können alle METROPOLIS

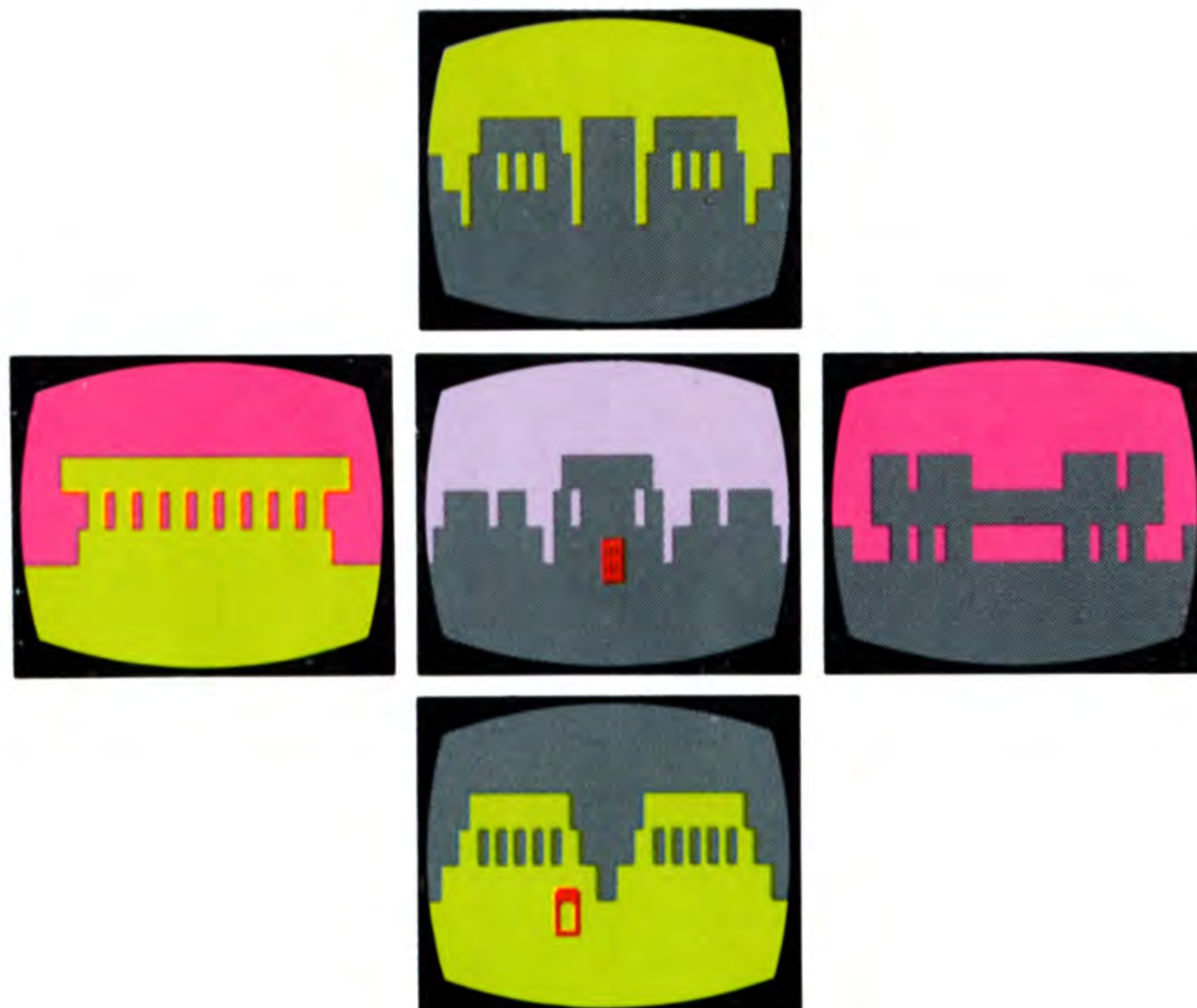
ZEICHEN **ZEITMESSER**
MINUTEN **SEKUNDEN**



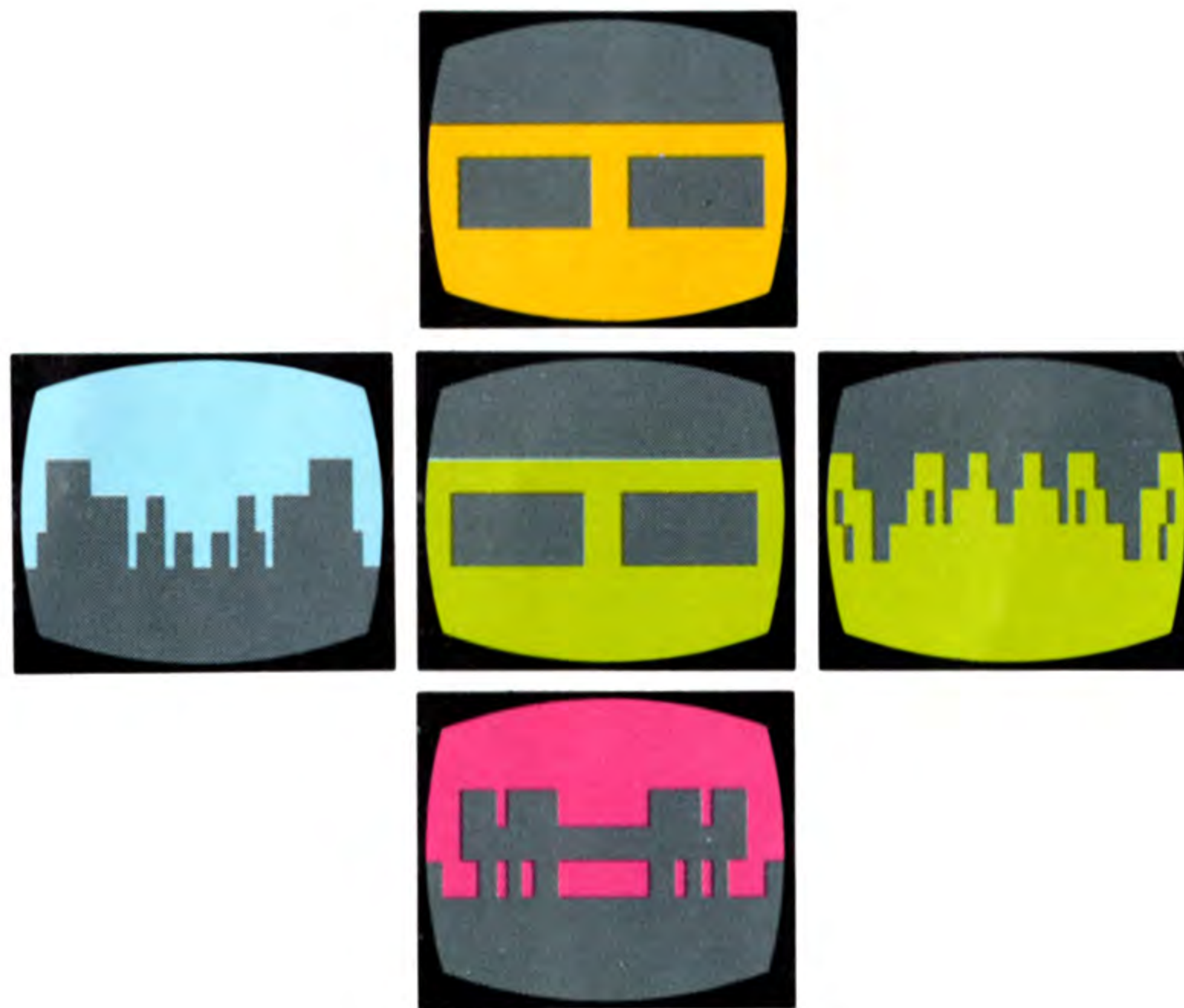
GEFANGNIS

LEX LUTHOR

Stadtteile durchqueren, indem Sie östlich (rechts) oder westlich (links) fliegen. Fliegen Sie in nördlicher (aufwärts), oder südlicher (abwärts) Richtung, verfehlen Sie stets die Telefonzelle und die Brücke.



Sie können in die METROPOLIS U-Bahn durch den "Eingang" an einer der vier U-Bahnhaltestellen gelangen. Um in der U-Bahn zu bleiben, müssen Sie sich aufwärts (nördlich) bewegen, da jedes der vier verschiedenfarbigen Felder oben am Bild miteinander verbunden ist.



Um wieder aus der U-Bahn in die Stadt zu kommen, bewegen Sie sich östlich (rechts), westlich (links), oder südlich (abwärts). Jedes der vier verschiedenfarbigen Felder führt zu einem anderen METROPOLIS

Stadtteil. Gehen Sie beispielsweise westlich vom rosa Feld hinaus, so gelangen Sie zum Gefängnis; gehen Sie westlich vom gelben Feld ab, gelangen Sie zum DAILY PLANET.

Um in den Raum des DAILY PLANET zu kommen, gehen Sie durch die "Türe" des Gebäudes. Um wieder heraus und in die Stadt zu gelangen, müssen Sie erst durch die U-Bahn.

Wird LOIS LANE in den DAILY PLANET gebracht, tendiert sie dazu, sich häuslich niederzulassen. Aber . . . fliegt draußen ein Hubschrauber vorbei, so kommt sie raus, um nachzusehen, was los ist, und schlendert weiter.

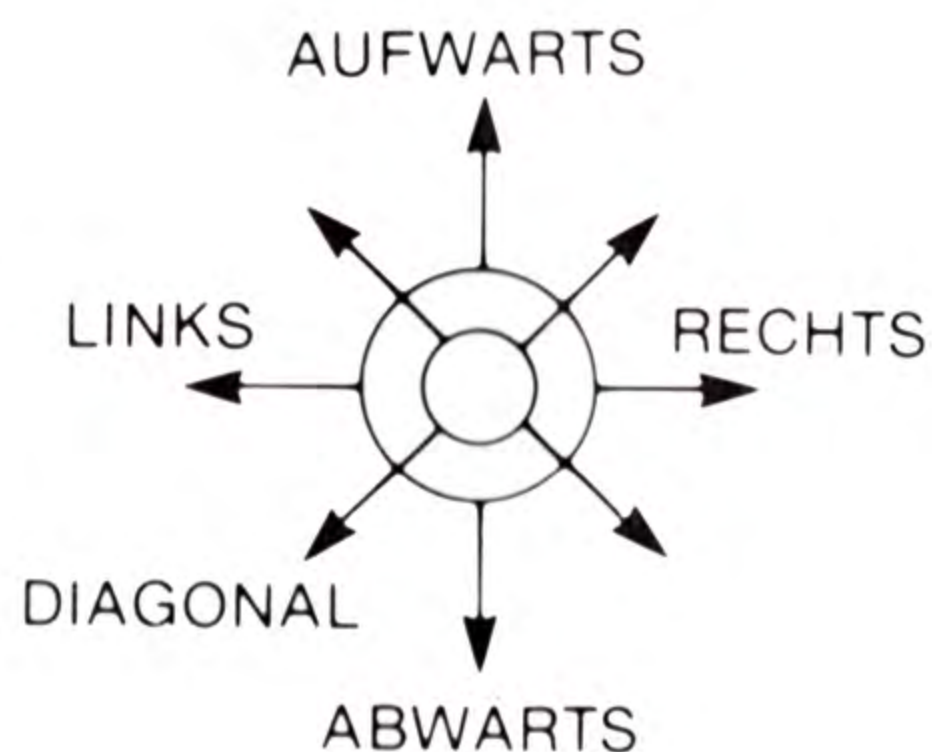


ANWENDUNG DER STEUERUNG

Befinden Sie sich über oder unter der "Straßenebene", können Sie in jede beliebige Richtung fliegen, indem Sie den Steuerknüppel, wie auf der Abbildung, bewegen. Wurden sie von einem KRYPTONITE Satelliten getroffen, oder sind Sie als CLARK KENT verkleidet, können Sie nur nach rechts oder links gehen. Sind Sie in der U-Bahn oder im DAILY PLANET, können Sie sich in jede Richtung entfernen.

Um zu landen, wird der Steuerknüppel zur Mitte, oder auf "leer" gebracht. Sind Sie über der "Straßenebene", schweben Sie hinunter zur "Straßenebene", auf der Sie gehen können. Befinden Sie sich unter der "Straßenebene", schweben Sie hinunter zum Stadtteil darunter.

Um einen Gauner gefangenzunehmen, oder um LOIS LANE, oder Brückenteile zu tragen, müssen Sie sie im Flug berühren. Um sie loszulassen, müssen Sie landen, indem

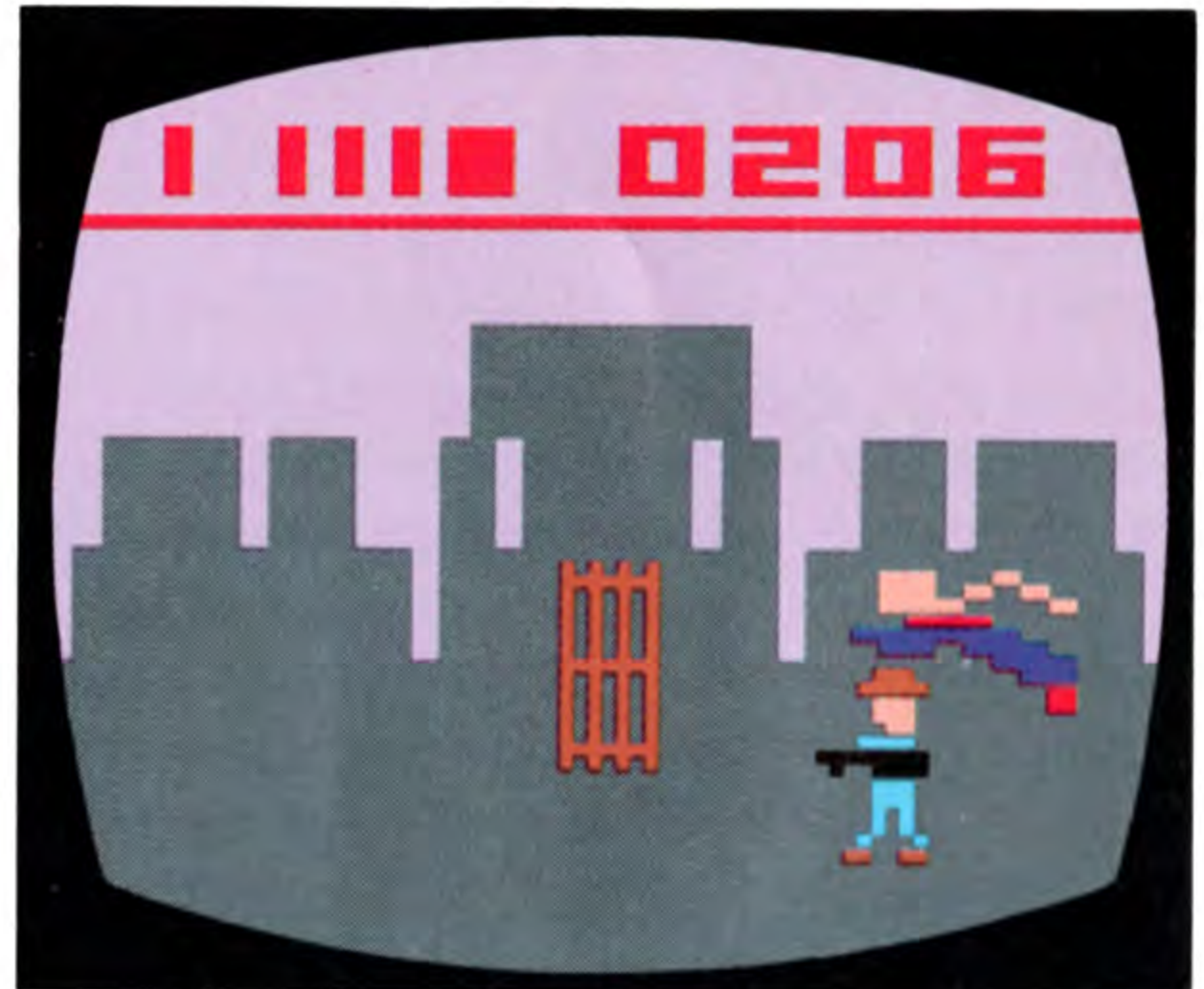


Sie den Steuerknüppel auf "leer" bringen.

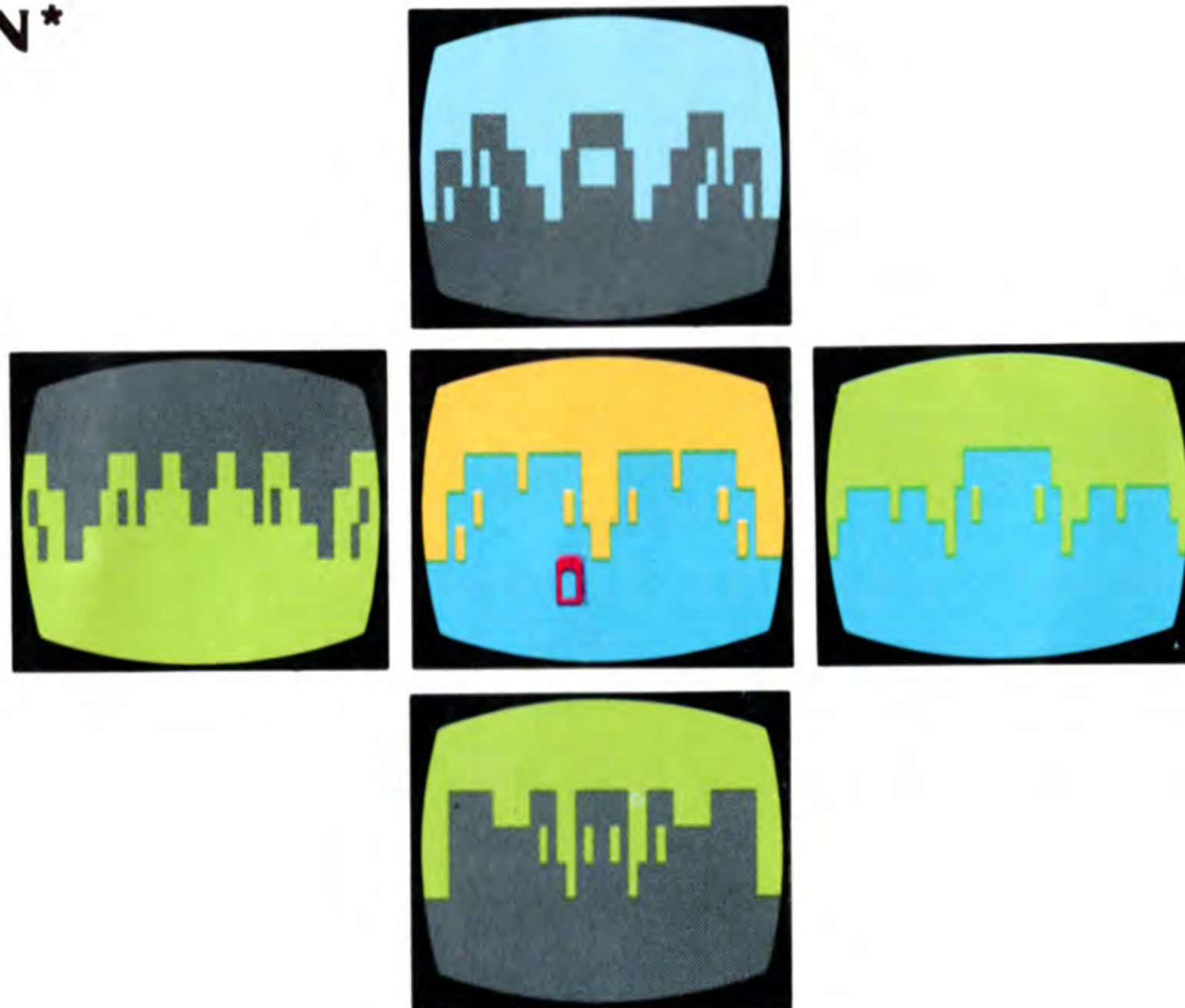
Um die METROPOLIS Gedenkbrücke wieder aufzubauen, müssen alle drei Teile zwischen den beiden Gebäuden sein. Wenn das dritte Teil die beiden ersten berührt, ist die Brücke wieder ganz.

Um LEX LUTHOR oder einen seiner Handlanger ins Gefängnis zu bringen, fliegen Sie mit dem Gauner durch die Gefängnisgitterstäbe. Während Sie dies vollziehen, verschwindet eines der "Zeichen" oben am Spielfeld.

Landen Sie, während Sie einen Gauner befördern, so wird er versuchen, zu entkommen.



X-RAY VISION*



Mit X-RAY VISION können Sie in jedes der vier miteinander verbundenen Bilder blicken. Drücken Sie auf den roten Knopf, und bewegen Sie den Steuerknüppel in die Richtung, in die Sie zu blicken wünschen. Achtung! Während Sie die X-RAY VISION einsetzen, stehen Sie still, nicht aber die KRYPTONITE Satelliten. Und die können Sie treffen, wenn Sie am wenigsten darauf gefaßt sind!

Hinweis: Das SUPERMAN* Game Program™ kann von einem oder zwei Spielern gespielt werden. Spielen zwei Spieler, so schließen sie sich zu einem Team zusammen, um SUPERMAN vor den KRYPTONITE Satelliten zu schützen, und LEX LUTHOR und seine Bande zu fangen. Der Spieler mit der linken Knüppelsteuerung steuert die links-rechts Bewegungen von SUPERMAN, während der Spieler mit der rechten Knüppelsteuerung die auf- und abwärts Bewegungen steuert.

ERSCHWERUNG (Schwierigkeitsschalter)

Der rechte Schwierigkeitsschalter kontrolliert die Geschwindigkeit von LEX LUTHOR und seiner Bande, sowie die Geschwindigkeit der KRYPTONITE Satelliten. In der **a**-Stellung kommen die KRYPTONITE Satelliten doppelt so schnell auf Sie zu, als in der **b**-Stellung. Auch die Gauner machen sich doppelt so schnell aus dem Staub.

Befindet sich der linke Schwierigkeitsschalter in der **b**-Stellung, so erscheint LOIS LANE, wenn Sie von einem KRYPTONITE Satelliten getroffen werden. In der **a**-Stellung müssen sie LOIS LANE suchen, bevor sie Sie "wiederbelebt".

KONSOLENSTEUERUNG

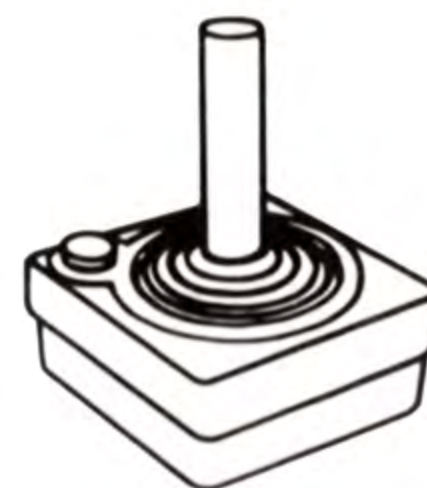
Läuft das Spiel, kann es durch Betätigung des **Spielwahlschalters** gestoppt werden. Um das Spiel und den Zeitmesser wieder anlaufen zu

lassen, drücken Sie den Steuerknüppel in eine beliebige Richtung.

SUPERMAN*

Con questa cassetta si usano i telecomandi a leva. Accertarsi che lo spinotto del telecomando sia saldamente inserito nella presa sul retro del Computer System. Tenere il telecomando con il pulsante rosso rivolto verso il teleschermo in alto a sinistra. Consultare il manuale di istruzioni relativo per maggiori dettagli.

Nei giochi per un solo giocatore, si usi il telecomando di sinistra o di destra.

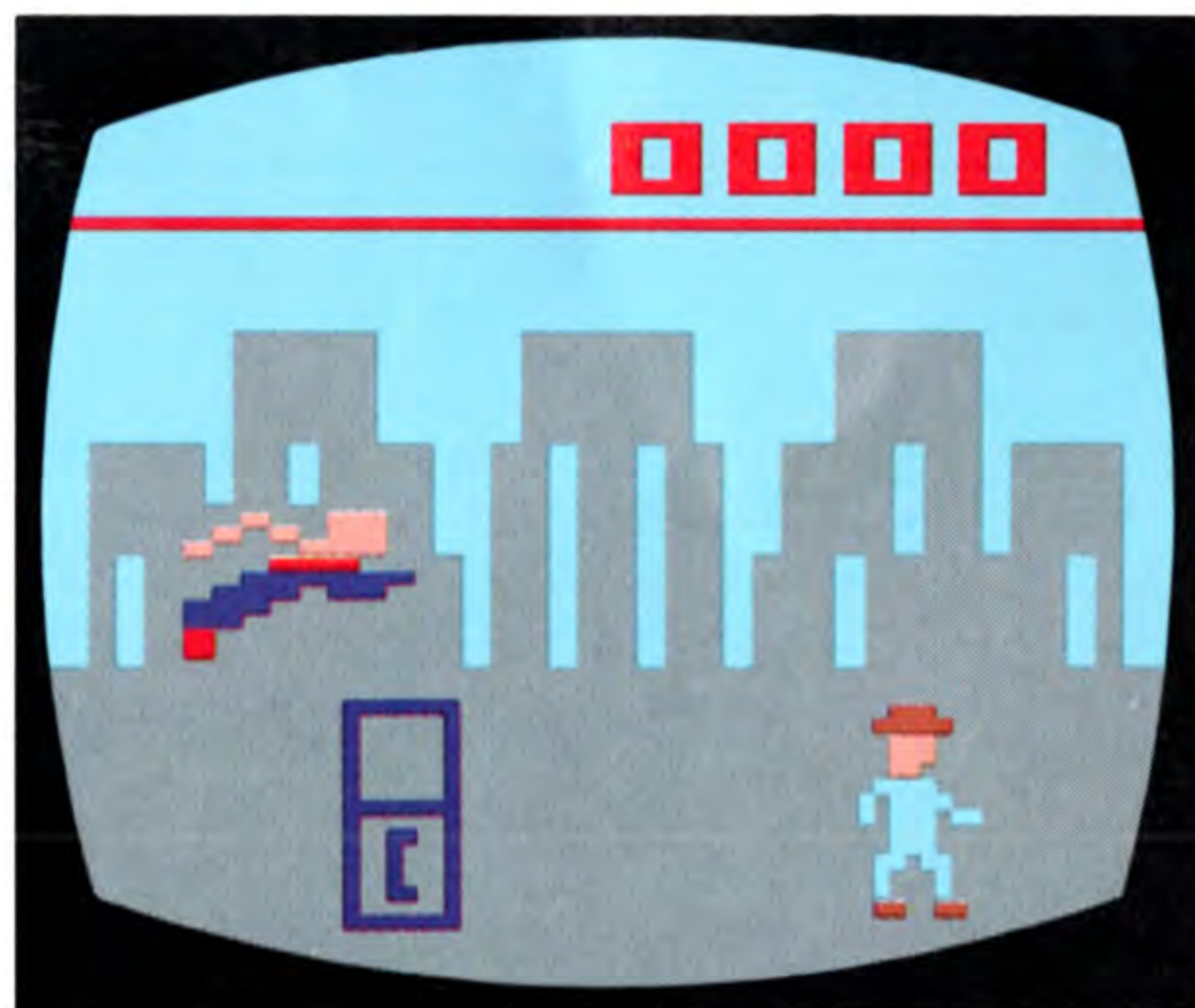


NOTA: Spegnerne il Computer quando si inserisce o si toglie una cassetta. Ciò ne proteggerà i componenti elettronici e ne prolungherà la vita.

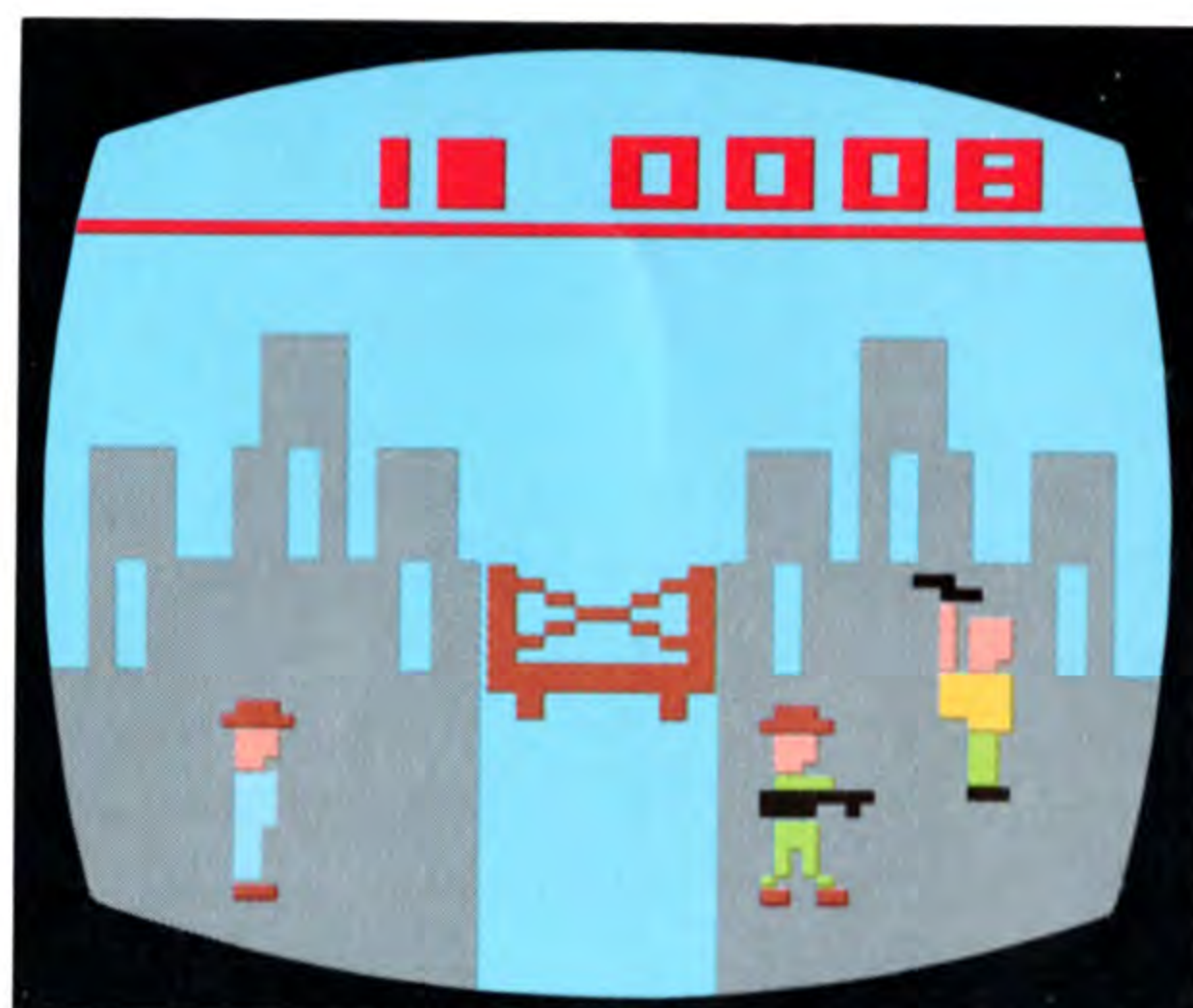
DESCRIZIONE DEL GIOCO

Voi siete SUPERMAN*. Avete saputo della presenza di una bomba, correte quindi nella zona del porto di METROPOLIS*.

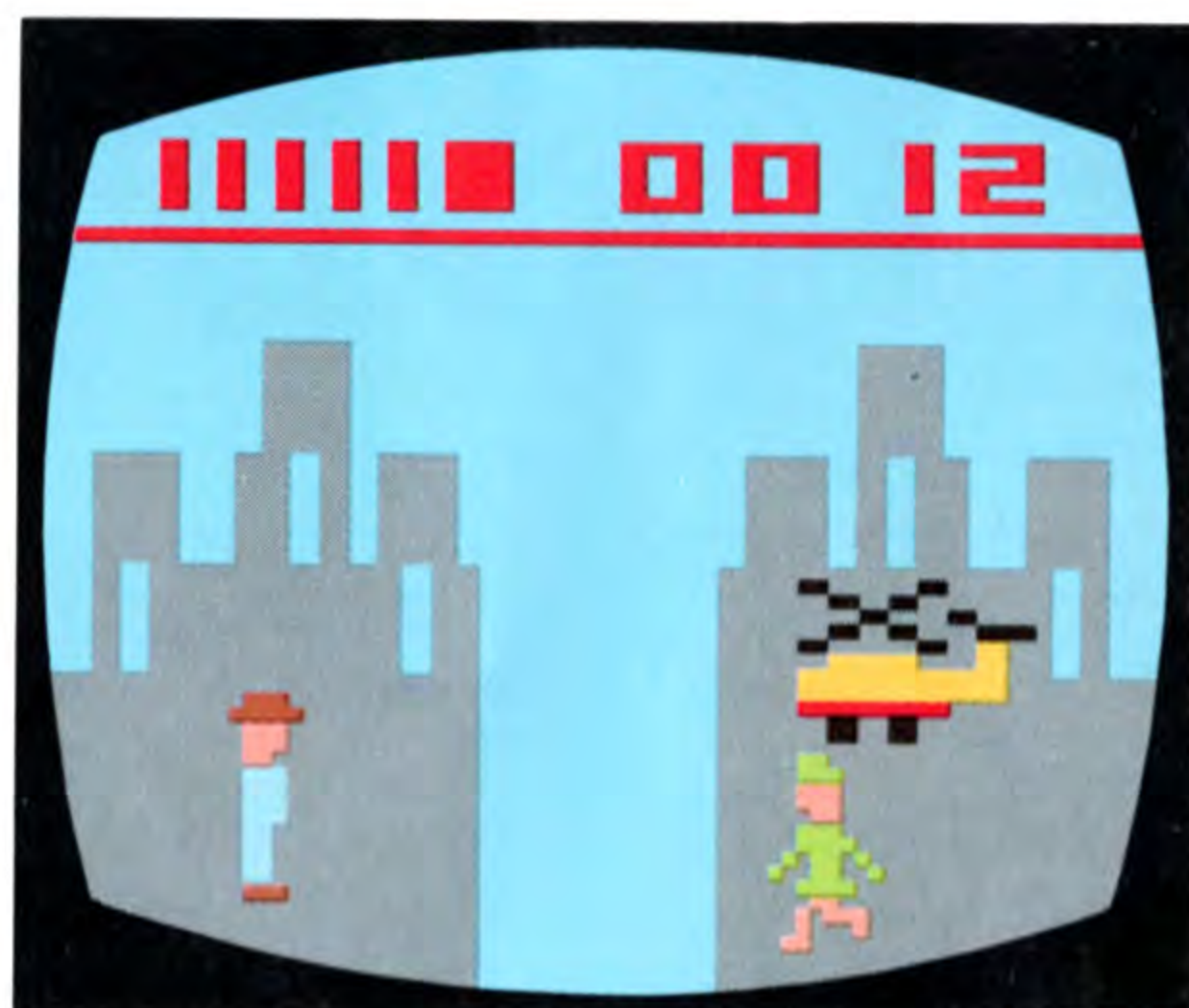
Entrate in una cabina telefonica e diventate CLARK KENT*, reporter dal carattere amabile del DAILY PLANET* e vi dirigete ad est (destra) verso il Memorial Bridge di METROPOLIS*.



Non appena vi avvicinate al ponte, questo esplode! LEX LUTHOR*, nemico principale di Superman, viene visto mentre parte con un elicottero. Alcuni degli scagnozzi di LEX LUTHOR escono di corsa dalla scena. Un elicottero con a bordo LOIS LANE* passa volando. La ragazza è nei guai oppure ha noleggiato l'elicottero per avere la notizia in esclusiva? Un altro losco figuro se ne va di soppiatto. Questo è un compito per Superman! Ritornate di corsa alla cabina telefonica e ne uscite nelle vesti dell'UOMO DI ACCIAIO*.



“IN ALTO, IN ALTO E VIA”,* volate per catturare LEX LUTHOR e la sua banda. Ma attenzione LEX LUTHOR ha sganciato tre satelliti di KRYPTONITE* che cercano di scoprirvi. Se uno di essi vi tocca, diventate deboli. Perdete la capacità di volare, di afferrare e di tenere le cose. Soltanto toccando LOIS LANE potrete riprendere le Vostre capacità.



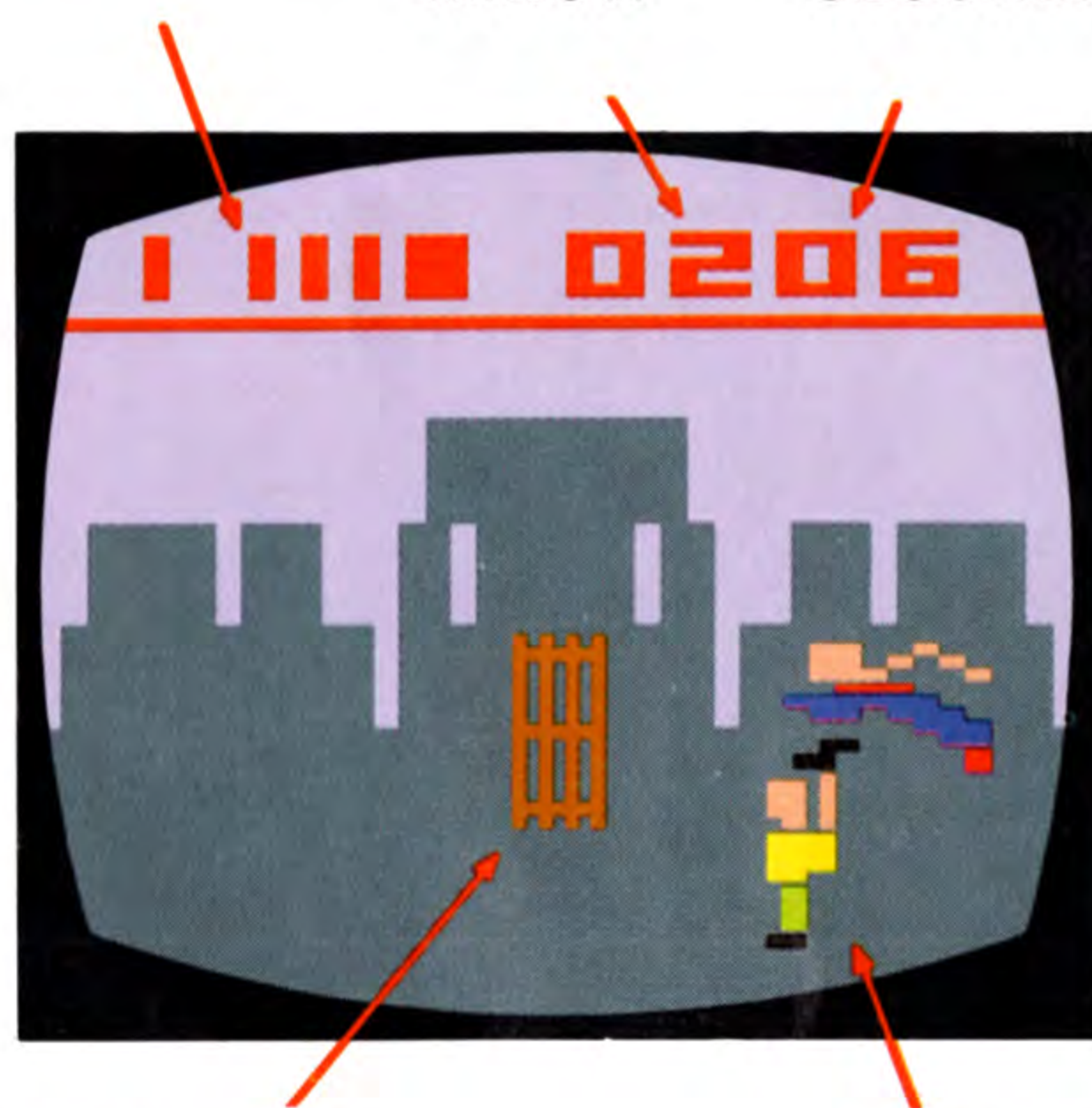
Il Memorial Bridge di METROPOLIS che è stato distrutto, è molto importante per l'economia della città. Oltre a catturare LEX LUTHOR e la sua banda, dovete trovare i tre pezzi del ponte per ricostruirlo. L'elicottero può cercare di darvi aiuto, ma più che altro costituisce un ostacolo... talvolta toglie persino delle parti del ponte che avete già messo a posto. Altre volte è decisamente un alleato, in quanto strappa via il satellite di KRYPTONITE che LEX LUTHOR sta nascondendo.

Dopo aver messo LEX LUTHOR e la sua banda dietro alle sbarre ed aver costruito il ponte, tornate alla cabina telefonica e ridiventate CLARK KENT. Prendete quindi la metropolitana per recarvi al DAILY PLANET e consegnare il Vostro articolo.

COME SI GIOCA A SUPERMAN

Lo scopo di questo gioco è di mettere dietro alle sbarre tutti i malfattori, ricostruire il ponte, e ritornare ad essere CLARK KENT ed andare al DAILY PLANET nel minor tempo possibile. Un timer, nella parte superiore dello schermo, registra i minuti ed i secondi. Parte quando voi spostate il comando a leva dopo aver abbassato o l'interruttore ripristino gioco (game reset) oppure l'interruttore selezione gioco (game select), e si ferma quando CLARK KENT entra nel DAILY PLANET. Nella parte superiore dello schermo vi sono sei contrassegni; il più grande rappresenta LEX LUTHOR, gli altri rappresentano i suoi scagnozzi. Non appena uno di questi viene messo in prigione, uno dei contrassegni scompare. Ogni "fotogramma" costituisce un isolato di METROPOLIS. Questi sono collegati a ciascuno dei quattro lati adiacenti. È possibile passare attraverso tutti gli isolati di METROPOLIS volando o ad est

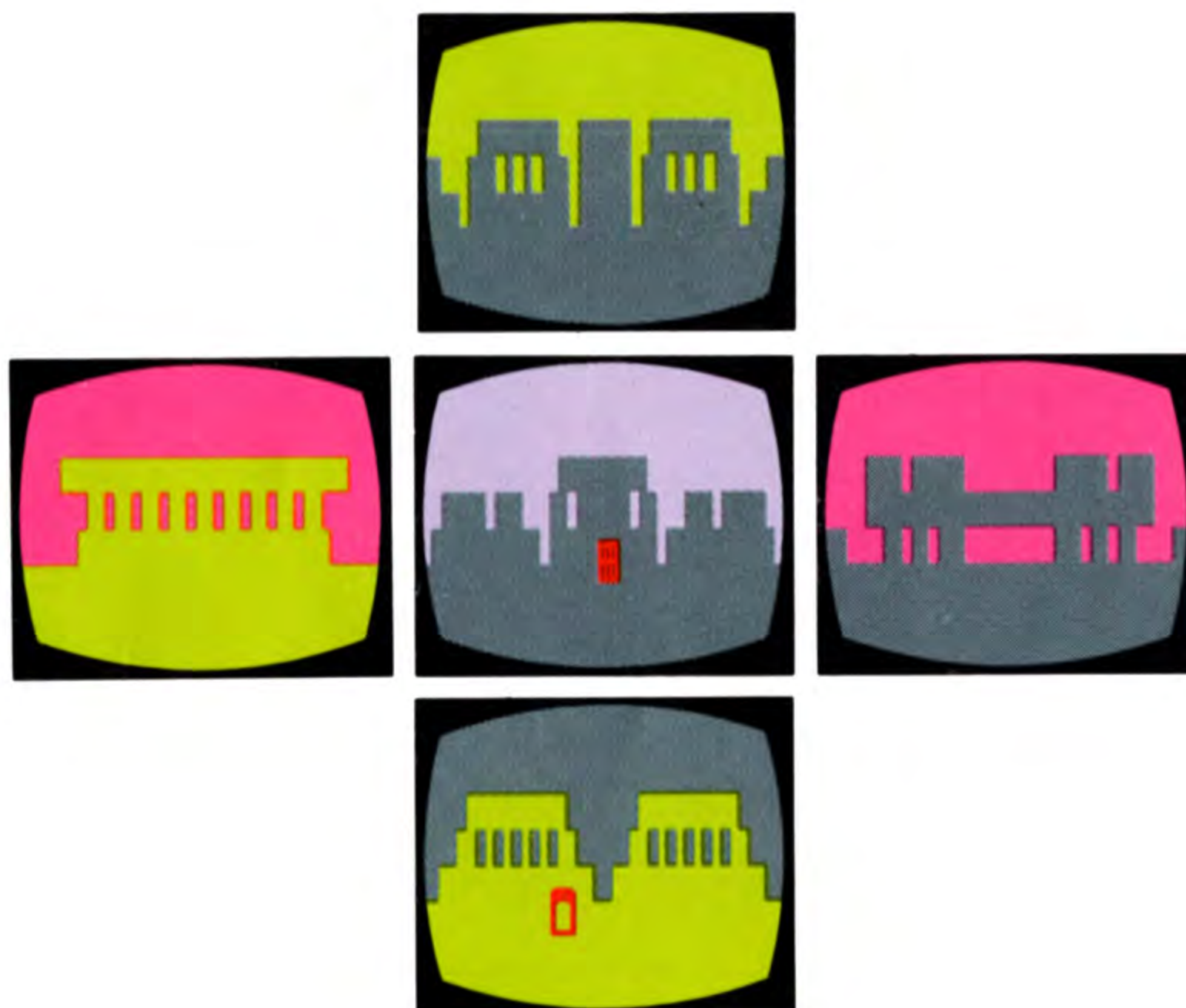
CONTRASSEGNI CRONOMETRO
MINUTI SECONDI



PRIGIONE

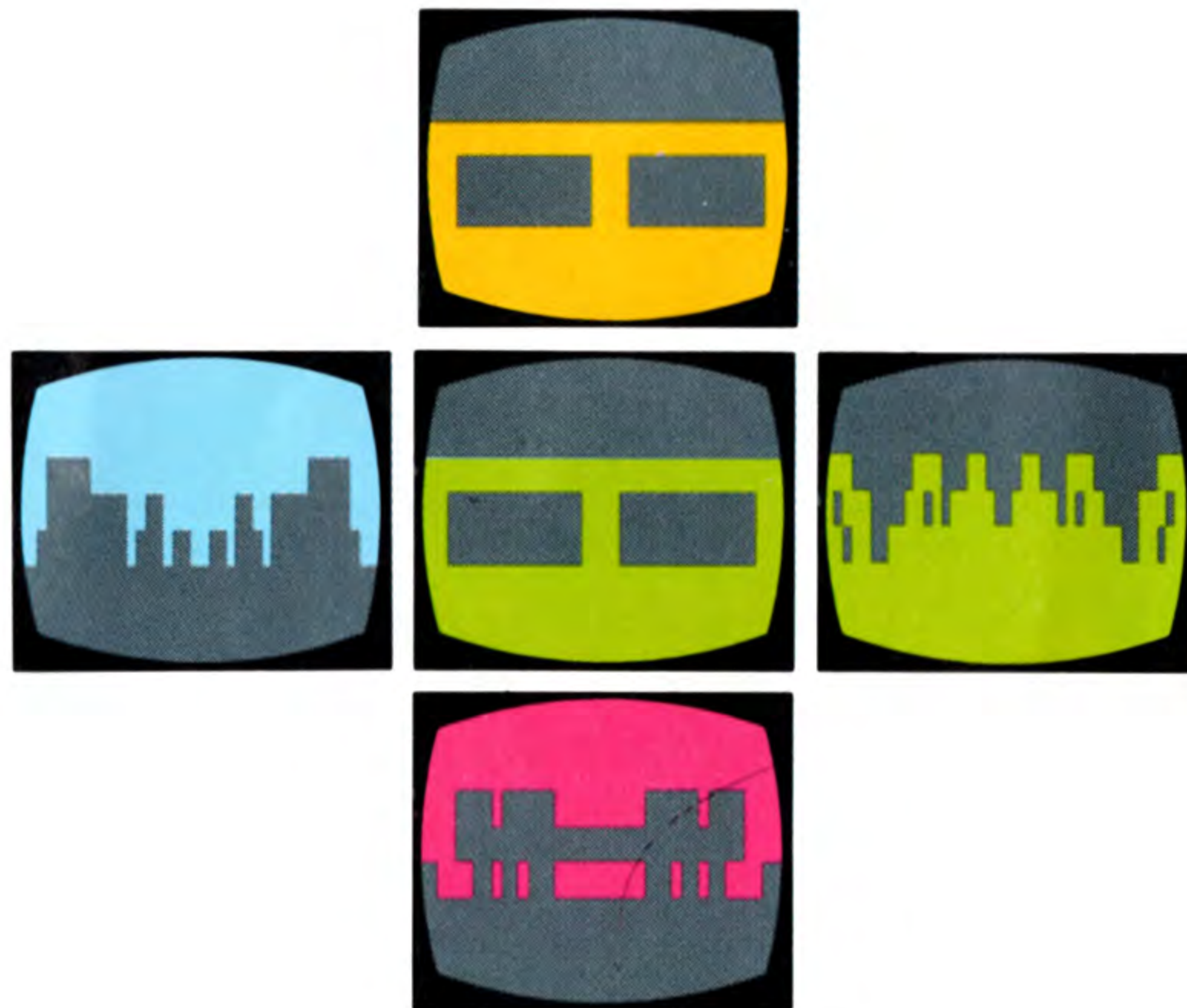
LUTHOR

(destra) o ad ovest (sinistra). Se si vola continuamente a nord (in alto) o a sud (in basso) si manca la cabina telefonica ed il ponte.



Si può entrare nella metropolitana di METROPOLIS attraverso la "porta" di una delle 4 stazioni

Una volta entrati, per poter restare nella metropolitana, dovete spostarvi verso l'alto (nord), di mano in mano che ciascuna delle 4 diverse zone colorate vengono collegate nella parte superiore.



Per uscire dalla metropolitana, spostatevi ad est (destra), ad ovest (sinistra) o a sud (in basso). Ciascuna delle 4 diverse zone colorate porta in una parte diversa di

METROPOLIS. Per esempio, uscendo ad ovest dalla sezione rosa, si arriva in prigione; uscendo ad est dalla sezione gialla, si arriva al DAILY PLANET.

All'interno del DAILY PLANET vi è una camera in cui si entra passando attraverso la "porta" dell'edificio. Una volta entrati, dovete passare attraverso la metropolitana prima di poter uscire in città.

Se portate LOIS LANE all'interno del DAILY PLANET, la ragazza tenderà a restarvi. Ma... se l'elicottero passa all'esterno dell'edificio, lei uscirà per vedere cosa sta capitando e si allontanerà.



USO DEL TELECOMANDO

Se vi trovate al di sopra o al di sotto del "livello stradale", potete volare in qualsiasi direzione muovendo il comando a leva come mostrato nel disegno. Se siete stati colpiti da un satellite di KRYPTONITE o se indossate le vesti di CLARK KENT, potete unicamente camminare a destra o a sinistra, a meno che vi troviate nella metropolitana o all'interno del DAILY PLANET. In tal caso potete camminare in qualsiasi direzione.

Per atterrare, riportate il comando a leva al centro o in posizione neutra. Se vi trovate al di sopra del "livello stradale" scenderete sino ad arrivare al "livello stradale", dove potete camminare. Se vi trovate al di sotto del "livello stradale", scenderete sino all'isolato sottostante.

Per catturare un malfattore, o per portare LOIS LANE o dei pezzi del ponte, dovete toccarli mentre siete



in volo. Per lasciarli andare, atterrate riportando il comando a leva in posizione neutra.

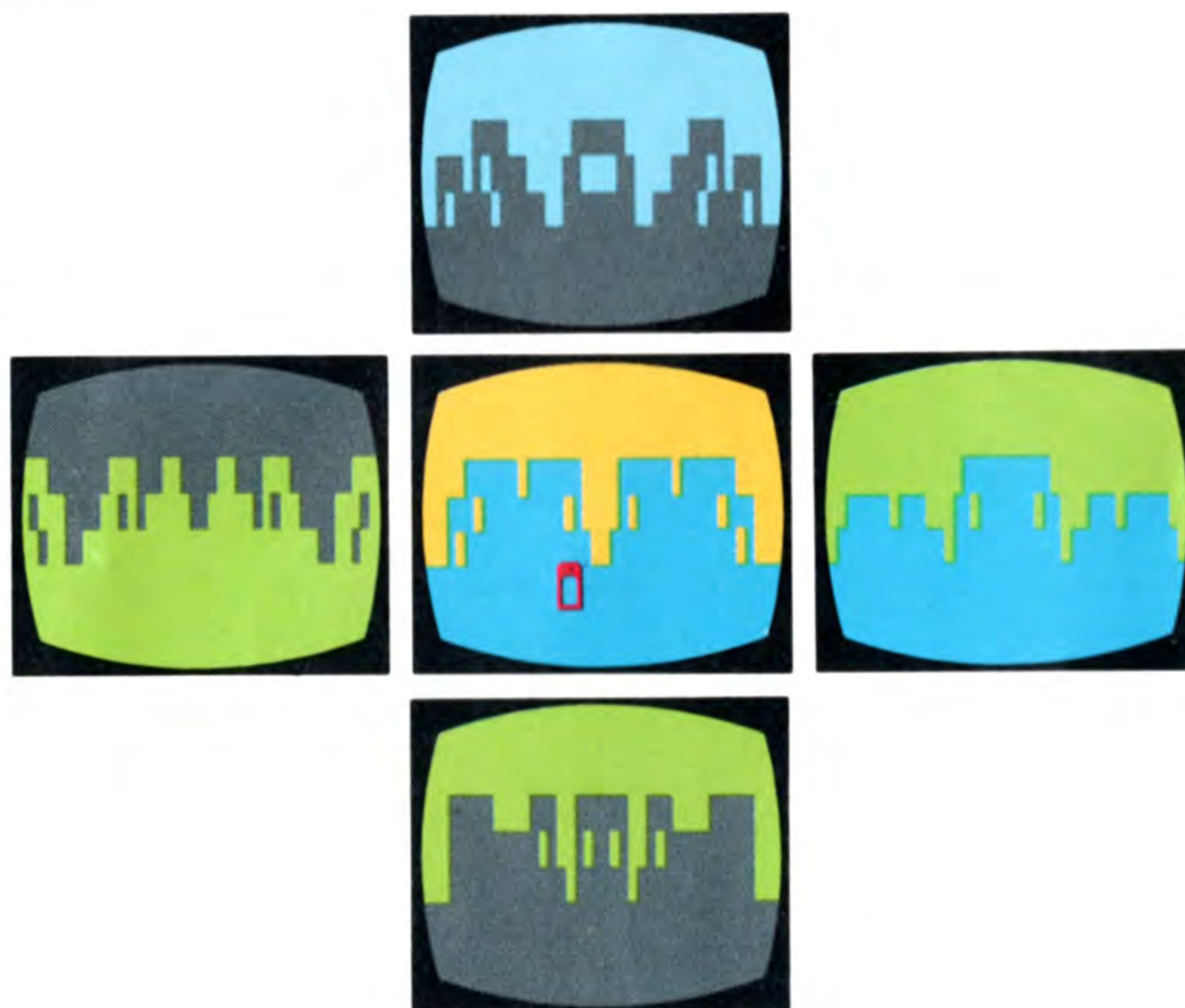
Per ricostruire il Memorial Bridge di METROPOLIS, tutti e tre i pezzi devono trovarsi tra i due edifici. Quando il terzo pezzo del ponte tocca gli altri due, il ponte è completo.

Per mettere in prigione LEX LUTHOR o uno dei suoi scagnozzi, volate attraverso le sbarre della prigione portando il malfattore. Quando riuscite a farlo, il "segnapunti" corrispondente al malfattore che compare nella parte superiore dello schermo, scompare.

Se atterrate mentre portate il malfattore, questi cercherà di fuggire.



X-RAY VISION*



LA VISTA AI RAGGI X vi consente di vedere dentro ad uno qualsiasi dei 4 fotogrammi contigui. Premete il pulsante rosso del telecomando e spostate il comando a leva nella direzione in cui desiderate vedere. Attenzione!

Mentre usate LA VISTA AI RAGGI X voi siete immobili, ma i satelliti di KRYPTONITE si muovono e possono "colpirvi" quando state guardando altrove.

NOTA: Il SUPERMAN può essere giocato da una o due persone. Quando si gioca in due, è necessario un lavoro di squadra tra i giocatori perché SUPERMAN eviti i satelliti di KRYPTONITE e catturi LEX LUTHOR e la sua banda. Il giocatore che usa il telecomando a leva di sinistra, avrà la priorità sul movimento a sinistra e a destra di SUPERMAN, mentre il giocatore che usa il telecomando di destra avrà la priorità sul movimento verso l'alto e verso il basso di SUPERMAN.

COMMUTATORE DI DIFFICOLTA

Il commutatore di difficoltà di destra controlla la velocità di LEX LUTHOR e della sua banda nonché la velocità dei satelliti di KRYPTONITE. Nella posizione A i satelliti di Kryptonite hanno una velocità doppia rispetto alla posizione B. Anche i malfattori vanno ad una velocità doppia.

Quando il commutatore di difficoltà di sinistra si trova nella posizione B, LOIS LANE compare ogni qualvolta venite "colpiti" da un satellite di KRYPTONITE. Quando si trova nella posizione A, dovete trovare LOIS LANE prima di poter "rivivere"

TELECOMANDI DEL COMPUTER

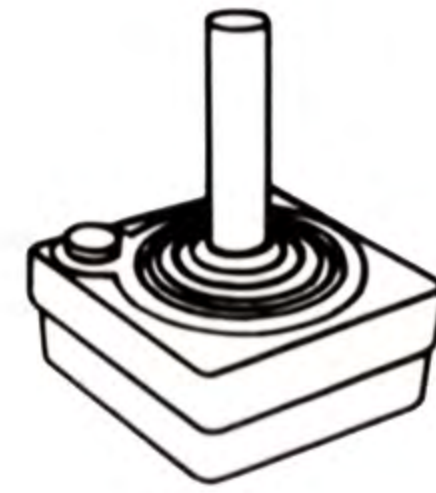
Dopo aver cominciato, il gioco può essere fermato abbassando l'interruttore selezione gioco (game select). Per ricominciare a giocare

e far ripartire il tempo, spingere il comando a leva in qualsiasi direzione.

SUPERMAN*

Utilice sus controles de Palanca de Mando con esta cassette. Asegurese de que los cables de los controles estén bien conectados con la consola del Sistema Video Computadora Atari. Coja el control con el botón rojo a su izquierda, hacia la pantalla del televisor. Vea la seccion 3 de su manual de instrucciones para mas detalles.

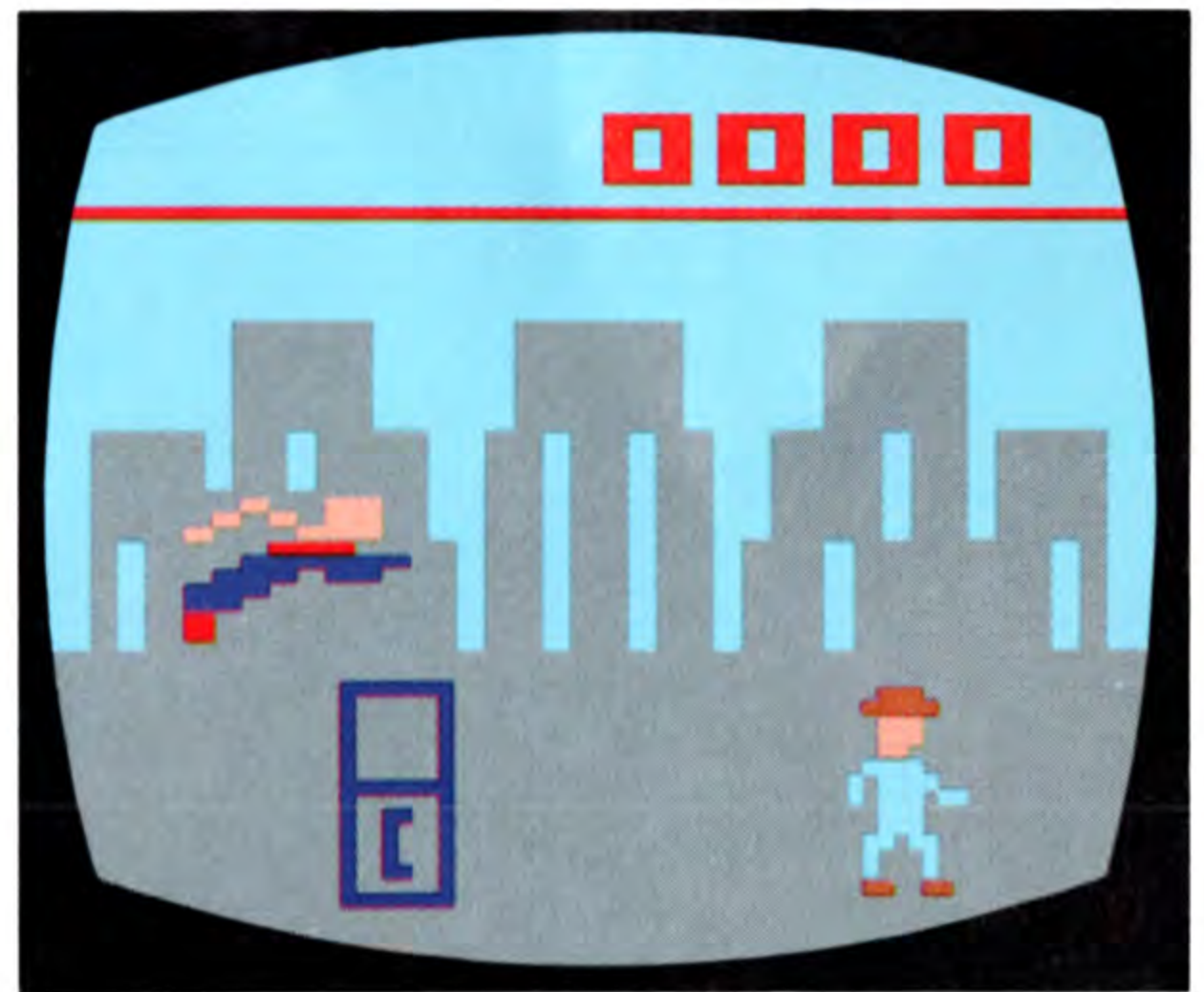
NOTA: Apague la consola para introducir o quitar una cassette.



Esto protegera los componentes electrónicos y prolongara la vida de su Sistema Video Computadora ATARI.

DESCRIPCION DEL JUEGO

Vd. es SUPERMAN*. Al recibir información de una alarma de bomba se precipita hacia los muelles de METROPOLIS*. Entrando en una cabina telefónica, se transforma en CLARK KENT*, el periodista dócil del DAILY PLANET*, y siga hacia el este (hacia la derecha), hacia el Puente Memorial de METROPOLIS.



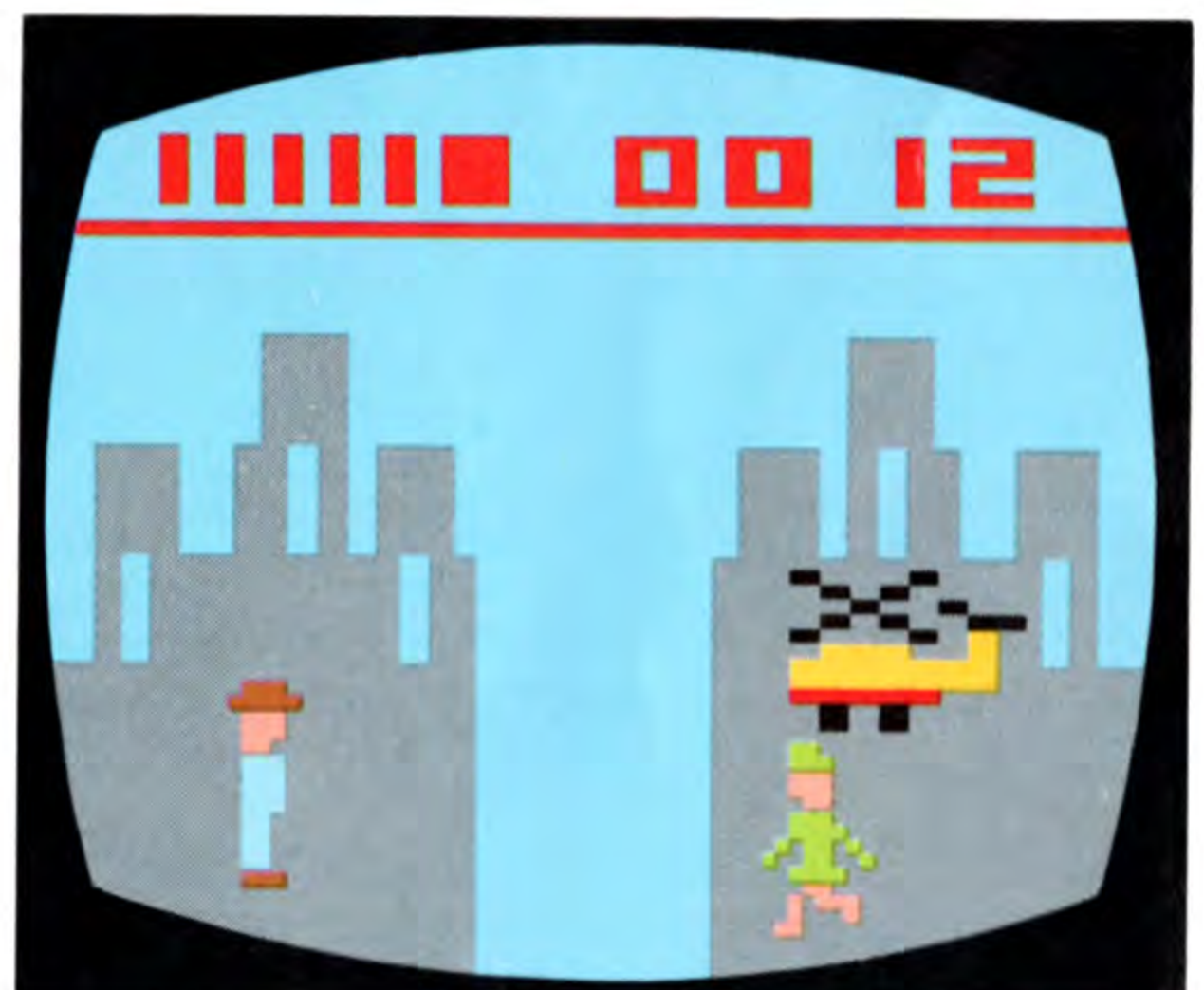
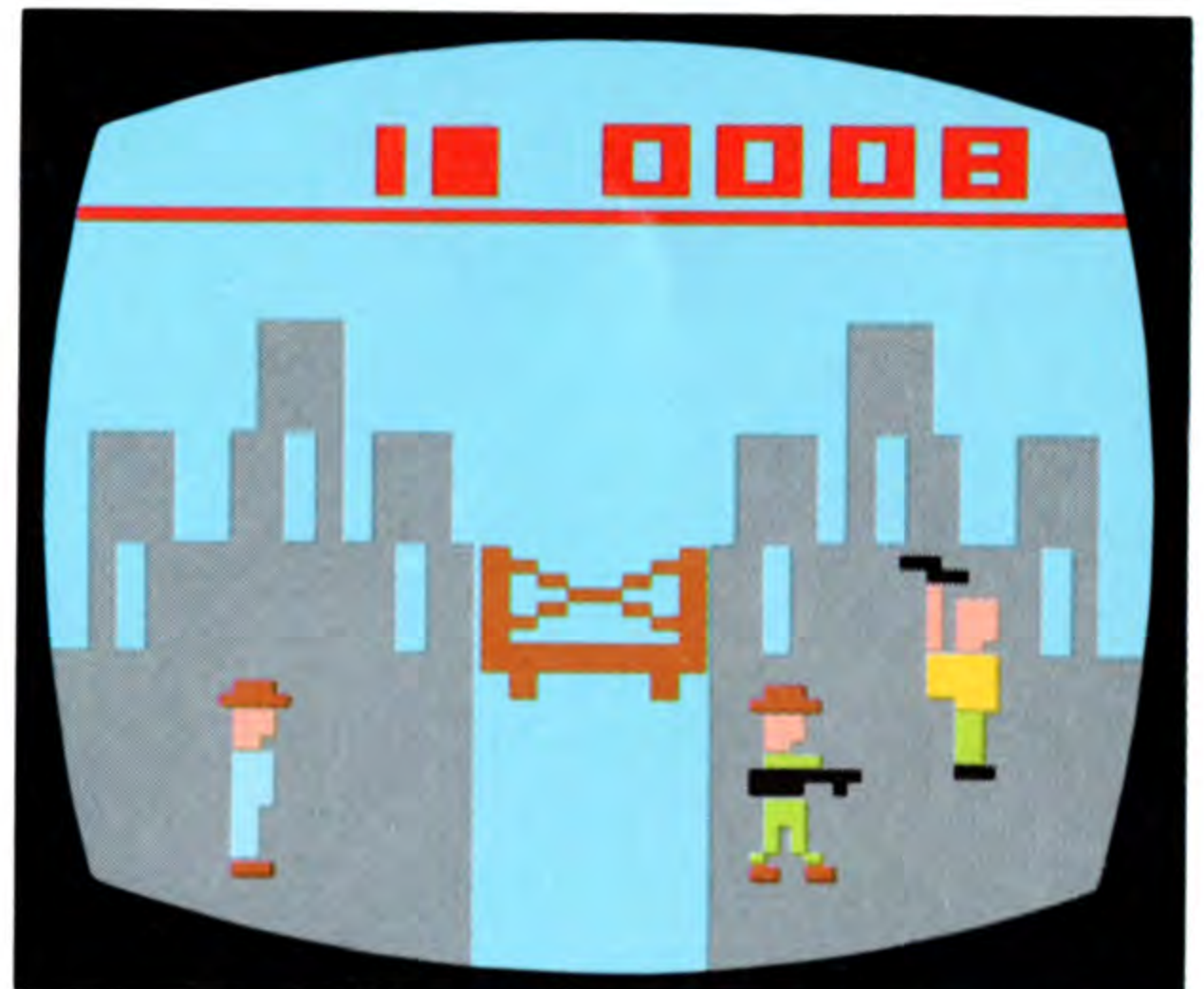
Al aproximarse al puente, ¡éste estalla! A LEX LUTHOR*, el enemigo jurado de SUPERMAN, se le ve salir corriendo del lugar. Pasa volando otro helicóptero llevando a LOIS LANE*? Esta en dificultades o ha alquilado el helicóptero para adelantarse con la noticia? Otro maleante se escabulle.

!Este es un trabajo para SUPERMAN! Vd. vuelve corriendo a la cabina telefónica y sale como el HOMBRE DE ACERO*.

“SALGA VOLANDO HACIA ARRIBA!*” “UP, UP AND AWAY*” Vuelva para coger a LEX LUTHOR y a su banda. Pero, !tenga cuidado! LEX LUTHOR ha soltado tres satélites de KRYPTONITE que le buscaran. Si uno de ellos le toca, se debilitará. Perderá su capacidad de volar, de coger y de afanarse las cosas. Solamente tocando LOIS LANE es como recobrará las fuerzas.

El Puente Memorial de METROPOLIS destruido es importante para la economía de la ciudad. Además de coger a LEX LUTHOR y a su banda, deberá encontrar los tres pedazos del puente y volver a construirlo.

Puede ser que el helicóptero intente ayudar, pero lo más probable es que sea un impedimento... a veces incluso quitando trozos del puente que Vd. ha colocado en su sitio. Otras veces resulta ser un auténtico aliado llevándose el satélite de KRYPTONITE detrás del cual puede estar ocultándose LEX LUTHOR.



Después de poner a LEX LUTHOR y a su banda en la cárcel, y de haber construido el puente, Vd. puede volver a la cabina telefónica y se convierte de nuevo en CLARK KENT. Entonces coge el mtero al DAILY PLANET, para entregar su artículo.

COMO JUGAR A SUPERMAN

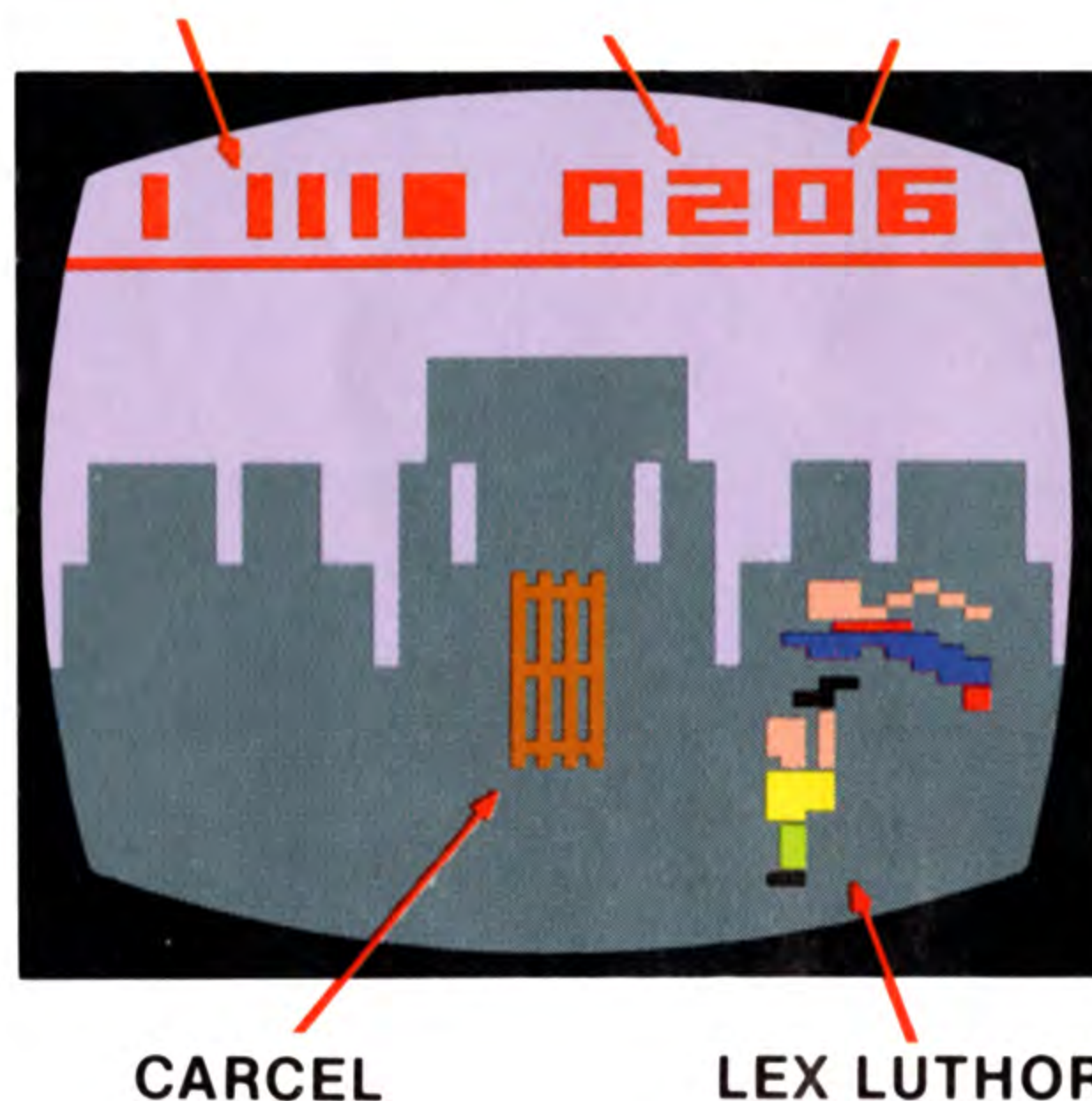
El objetivo de este juego consiste en poner a todos los maleantes en la cárcel, reconstruir el puente, volver a transformarse en CLARK KENT y regresar a DAILY PLANET en el menor tiempo posible.

Hay un reloj en la parte superior del campo de juego que marca minutos y segundos. Se pondrá en marcha cuando mueva la palanca de mando, después de presionar el pulsador de inicio de juego o el de selección de juegos y se parará cuando CLARK KENT entre en el DAILY PLANET.

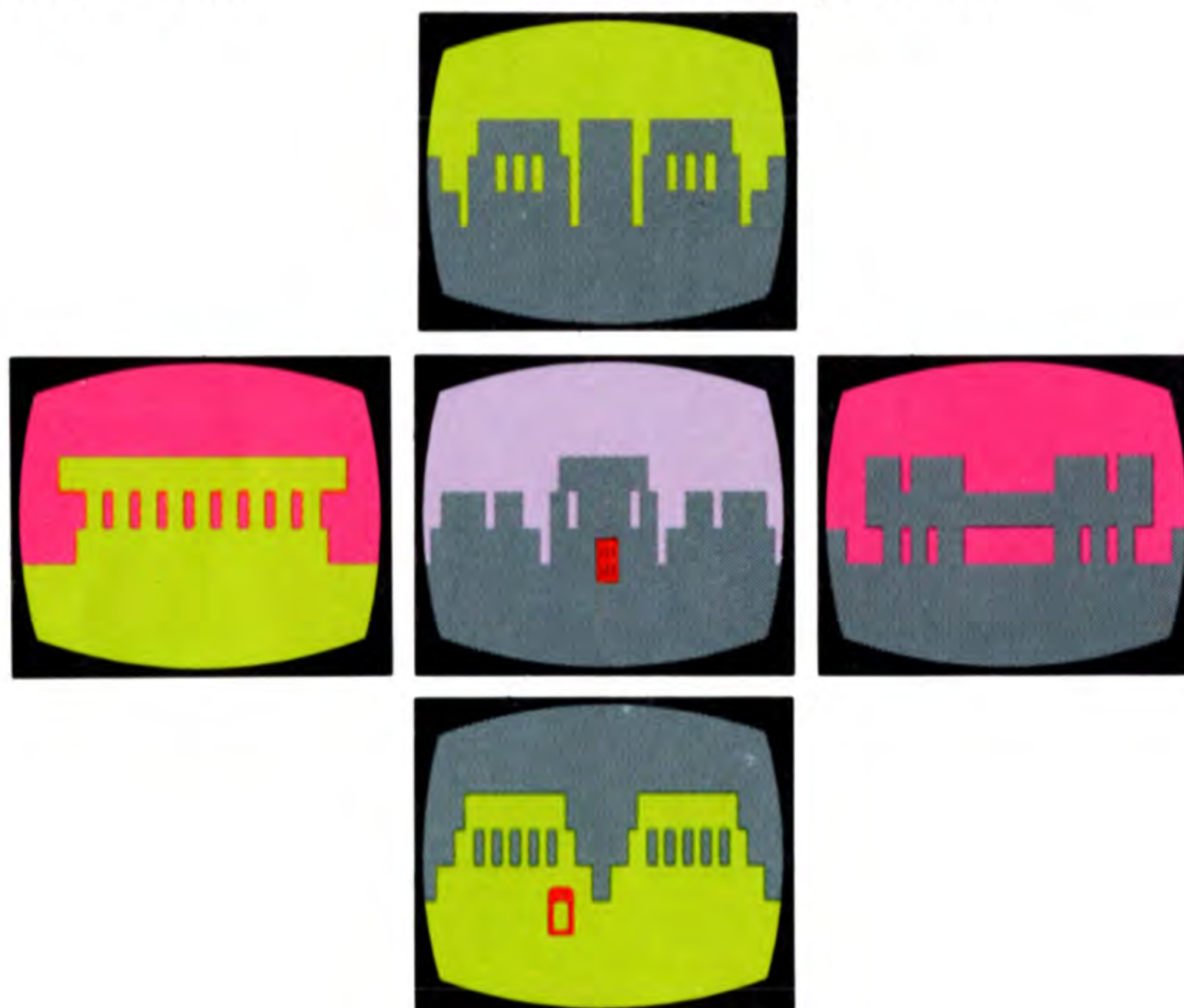
Hay seis marcadores en la parte superior del campo de juego; el más grande representa a LEX LUTHOR, los otros representan a sus secuaces. A medida que se va poniendo a cada uno de éstos en la cárcel, desaparecerá uno de estos marcadores.

Cada imagen representa una manzana de la ciudad de METROPOLIS. Están conectados en cada uno de los lados

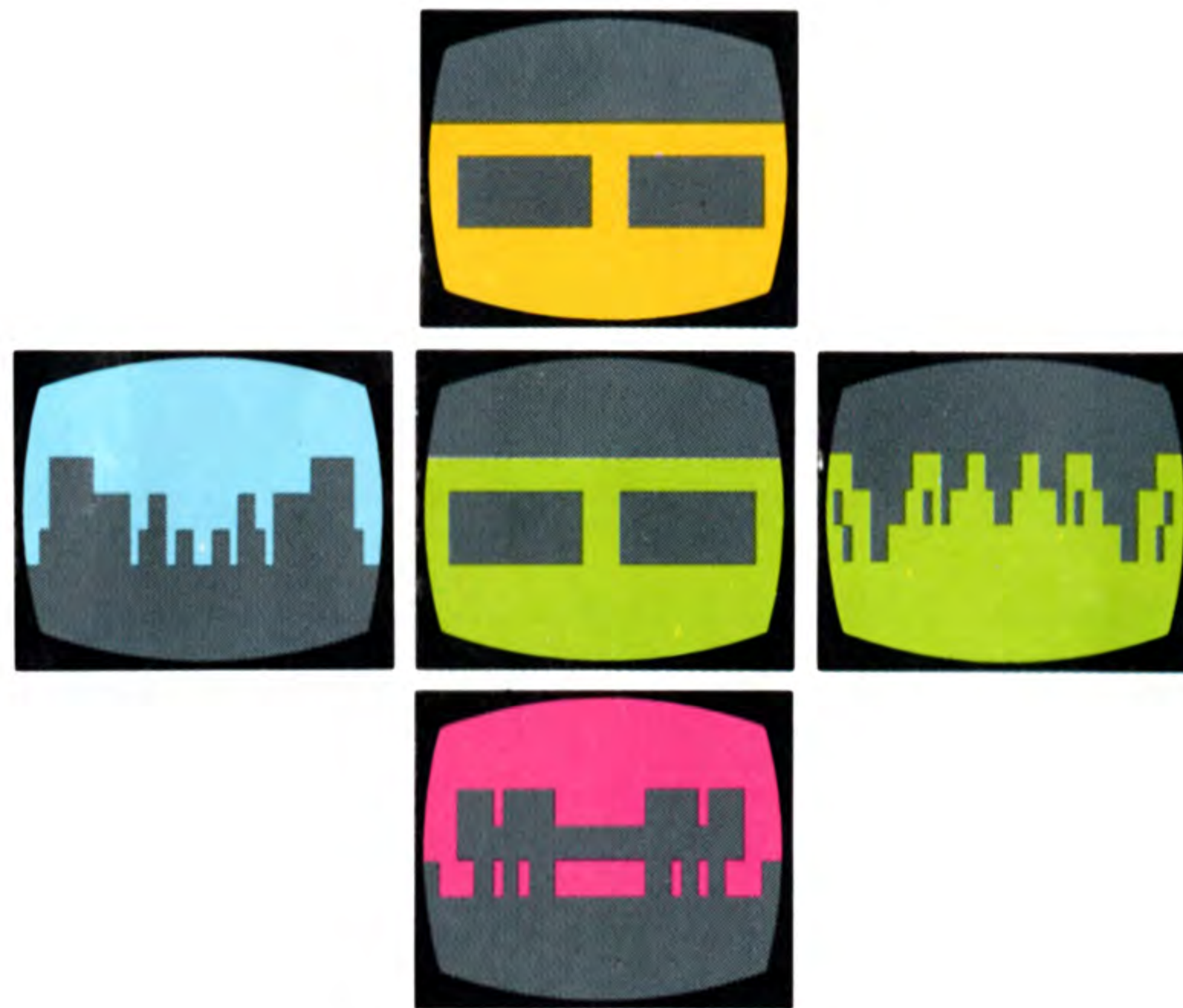
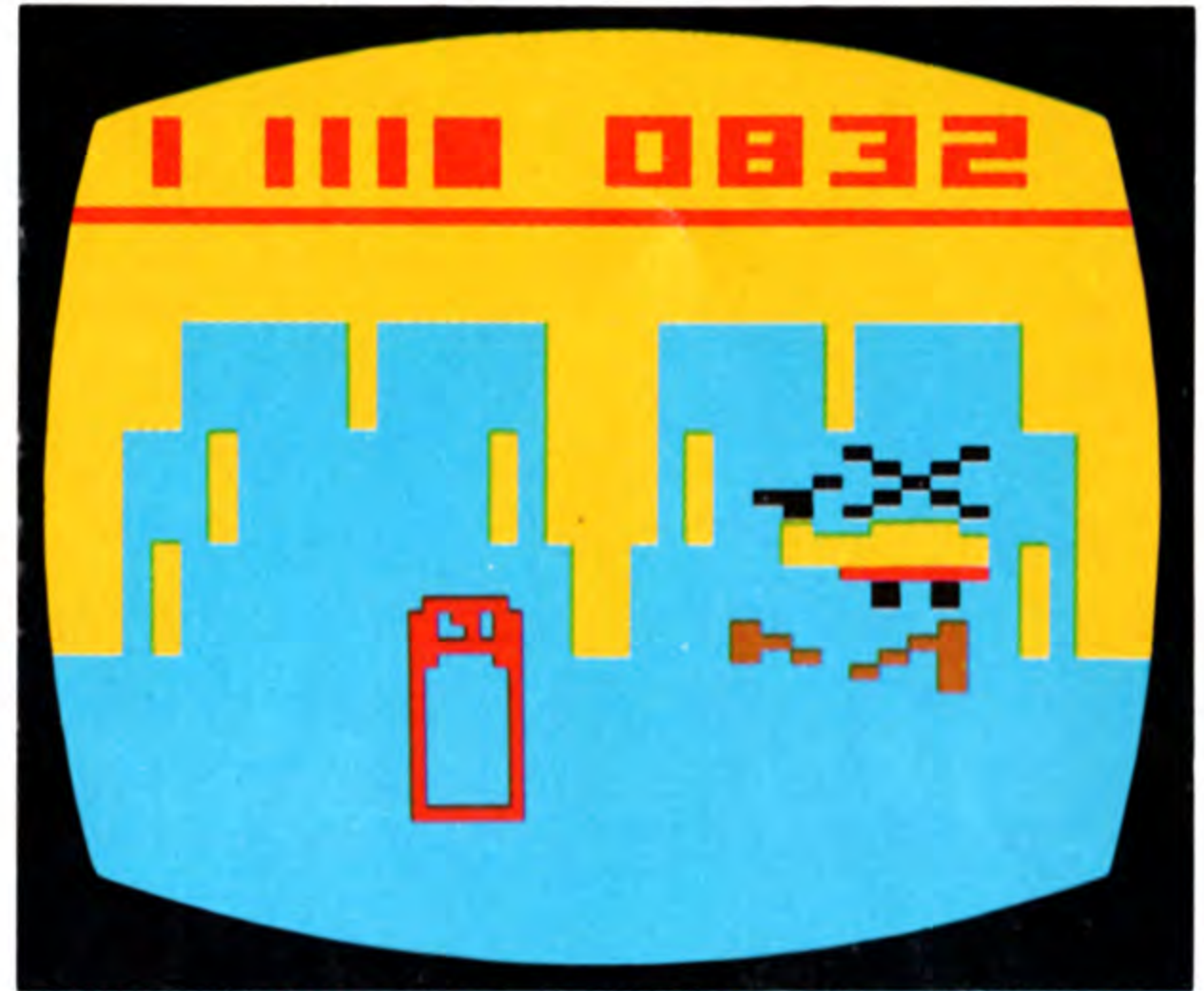
PUNTOS
MINUTOS
RELOJ
SEGUNDOS



contiguos. Puede pasar todos las manzanas de la ciudad de METROPOLIS volanda, ya sea hacia el este (a la derecha) o hacia el oeste (a la izquierda). Si vuela continuamente al norte (hacia arriba) o al sur (hacia abajo) no dará en la cabina telefónica ni en el puente.



Puede entrar en el metro de METROPOLIS por la "puerta" de cualquiera de las cuatro estaciones de metro. Una vez dentro, para quedarse allí tendrá que mover hacia arriba (al norte), ya que cada una de las zonas coloreadas están conectados por la parte superior.

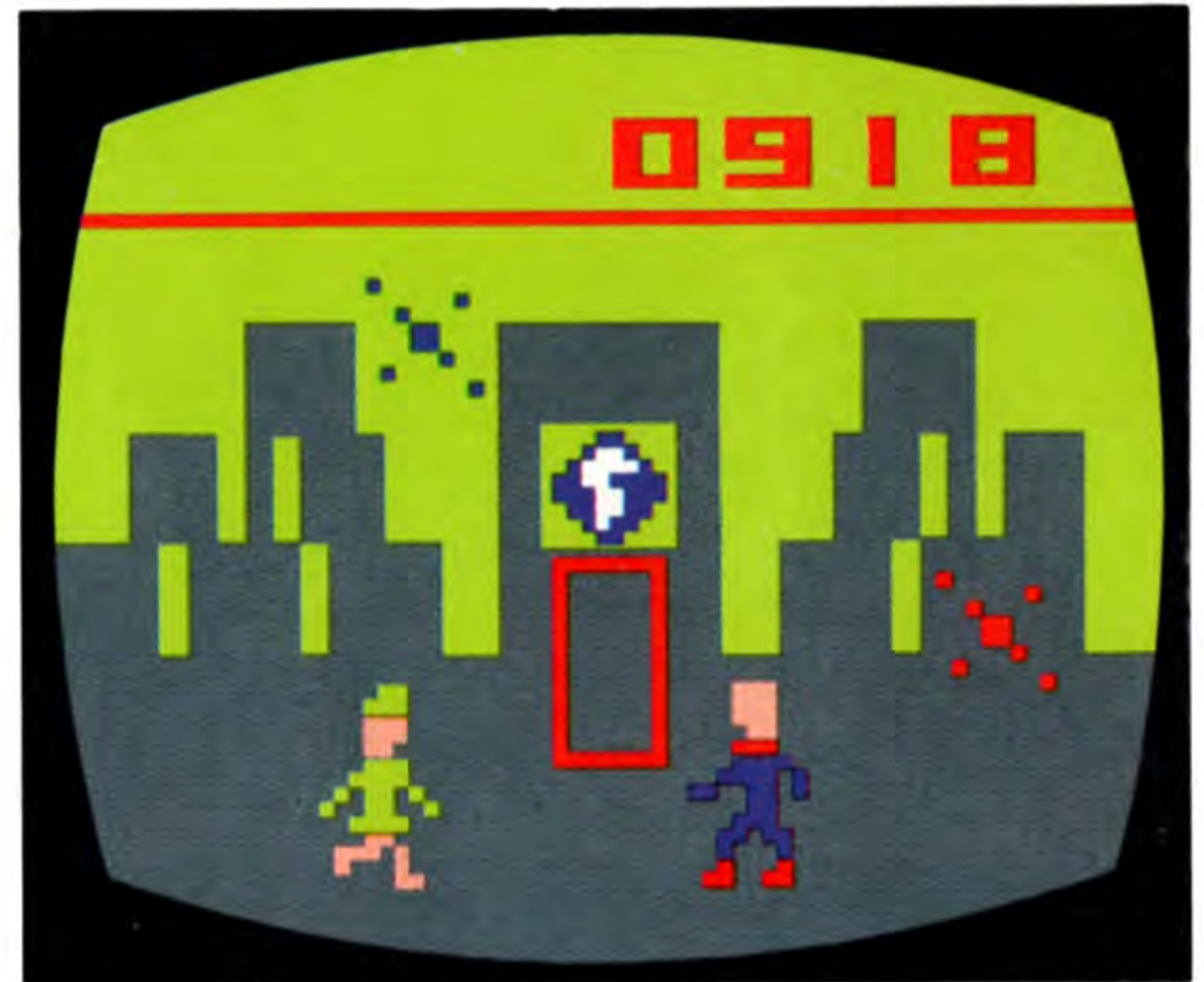


Para salir a la ciudad desde el metro, mueva al este (derecha) al oeste (izquierda) o al sur (hacia abajo). Cada una de las cuatro zonas coloreadas tienen salida a una parte diferente de

METROPOLIS. Por ejemplo, saliendo al este de la sección rosa le llevará a la cárcel; saliendo al oeste de la sección amarilla le llevará al DAILY PLANET.

Hay una habitación en el DAILY PLANET a la que se entra pasando por la “puerta” del edificio. Una vez dentro, tendrá que pasar por el metro antes de poder salir a la ciudad.

Si lleva a LOIS LANE al DAILY PLANET, ella tendrá que quedarse allí. Sin embargo, si el helicóptero pasa del edificio, saldrá para ver qué pasa y se irá.



EMPLEO DE CONTROL

Si se encuentra por encima o por debajo del “nivel” de la calle, puede volar en cualquier dirección moviendo su palanca de la forma indicada en el diagrama. Si ha sido golpeado por un satélite de KRYPTONITE o está en su disfraz de CLARK KENT, tan sólo podrá andar hacia la derecha o izquierda, a menos que esté dentro del metro en el DAILY PLANET. Entonces podrá andar en cualquier dirección.



Para aterrizar, lleve la palanca de mando a la posición central o “punto muerto”. Si está por encima del “nivel de la calle”, bajará flotando a la calle donde podrá andar. Si está por debajo de la calle, bajará flotando a la manzana de la ciudad inferior.

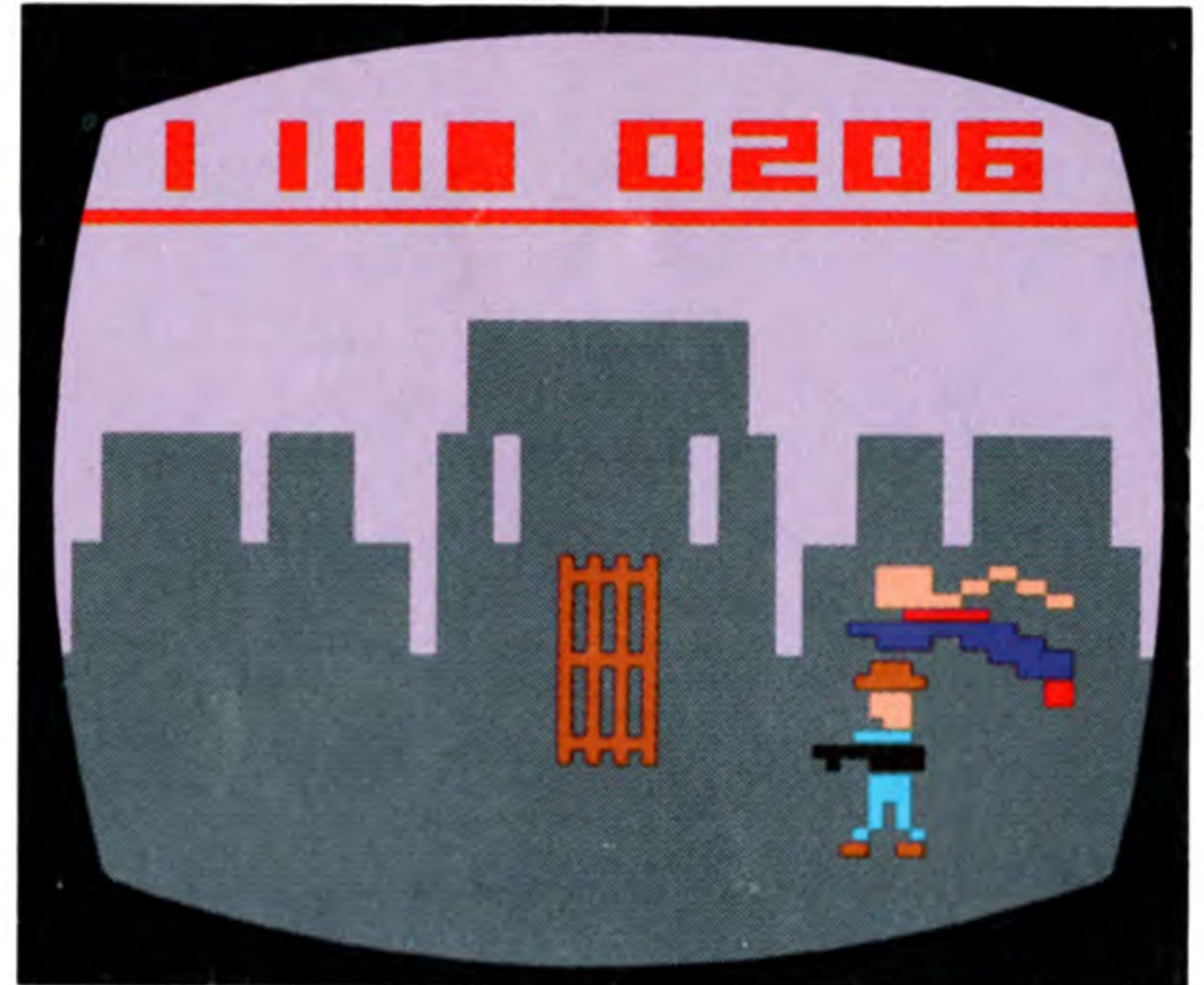
Para capturar a un maleante o llevar a LOIS LANE o trozos del puente, tiene que tocarlos

mientras esté volando. Para soltarlos, aterrice llevando la palanca a punto muerto.

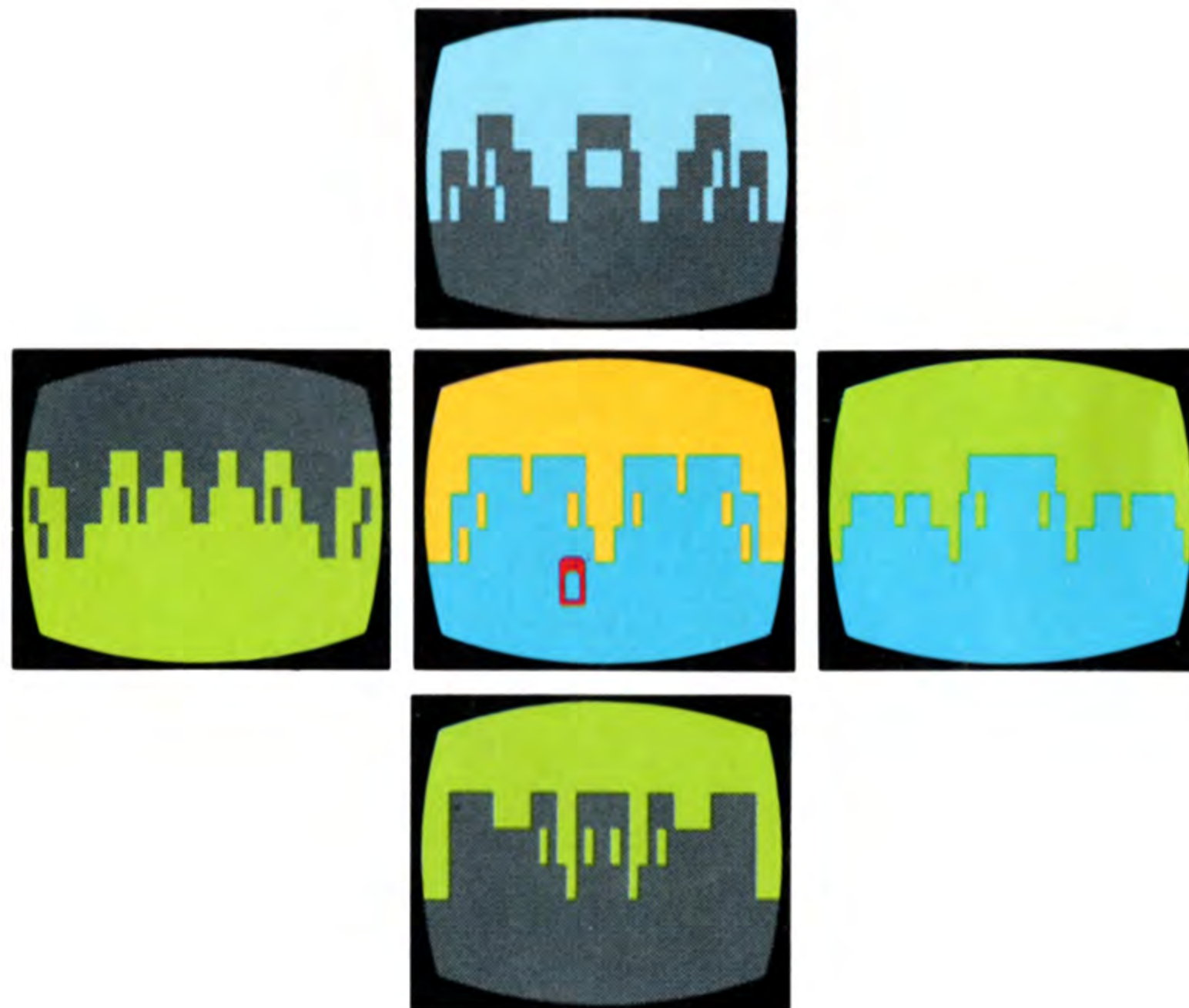
Para reconstruir el Puente Memorial de METROPOLIS los trozos han de estar entre los dos edificios. Cuando el trozo del puente toque los otros dos, el puente estará comple.

Para meter a LEX LUTHOR o a uno de sus secuaces en la cárcel vuele entre los barrotes de la cárcel, llevando al maleante. Al hacerlo, el marcador del maleante en la parte superior desaparecerá.

Si aterriza mientras que lleva a un maleante, éste tratará de escapar.



X-RAY VISION*



LA VISIÓN DE RAYOS X le permite ver el interior de cualquiera de las cuatro imágenes contiguas. Pulse el botón rojo del control y mueva la palanca en la dirección en la que quiere ver !Tenga cuidado!

No podrá moverse mientras utilice SU VISIÓN DE RAYOS X pero sí lo harán los satélites de KRYPTONITE, y podrán golpearle cuando no esté mirando.

NOTA: La cassette de SUPERMAN puede jugarse por una o dos personas. Como juego para dos, se requiere trabajo en equipo entre los dos jugadores, para que SUPERMAN evite los satélites de KRYPTONITE y para capturar a LEX LUTHOR y a su banda. El

jugador que utilice el control de palanca izquierdo tendrá prioridad en cuanto a los movimientos hacia la izquierda o derecha de SUPERMAN, mientras que el control derecho tendrá prioridad en cuanto a sus movimientos hacia arriba y abajo.

HANDICAP (Programadores de Dificultad)

El programador de dificultad derecho controla la velocidad de LEX LUTHOR y de su banda, así como la de los satélites de KRYPTONITE. En la posición a éstos le perseguirán a doble velocidad que en la posición b. Los maleantes también correrán dos veces más rápido.

Estando el programador de dificultad en la posición a, LOIS LANE aparecerá cada vez que un satélite de KRYPTONITE le alcance. Estando en la posición a, deberá buscar a LOIS LANE antes de poder recobrar las fuerzas.

CONTROLES DE LA CONSOLA

Después de empezar, puede pararse el juego presionando el Pulsador de Selección de Juego.

Para reanudar el juego y volver a poner en marcha el reloj, lleve la palanca en cualquier dirección.

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Programa y elemento Audiovisual © 1979 Atari, Inc.