DMG 4466

SUPERMAN™
MANUAL DE INSTRUÇÕES

Procura o selo de qualidade Nintendo em todos os produtos que adquirires. Este selo garante que a Nintendo® procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existância deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu sistema Game Boy.

Antes de começar a jogar, lê atentamente este manual de instruções e segue os procedimentos correctos de operação. Conserva-o para consultas futuras.

PRECAUÇÕES A TER COM A TUA CASSETE:

1) Se jogares por períodos longos, faz um intervalo de 10 a 15 minutos de hora a hora.
2) Tratando-se de um equipamento de elevada precisão, não deverá ser usado em ambientes excessivamente frios ou quentes, nem se deve sujeitar a manuseamento descuidado ou choques. Não tentes desmontar a cassete.
3) Não toques nos terminais, nem deixes entrar água, sob risco de avarias irreparáveis na cassete e/ou Game Boy.
4) Não limpes a cassete com solventes voláteis tais como benzina, diluentes ou álcool.
5) Antes de introduzir ou retirar a cassete, certifica-te sempre que o teu Game Boy está desligado.
6) Guarda a cassete na respectiva caixa de protecção, sempre que deixes de a usar.

™ e ® são marcas registadas de Nintendo Co., Ltd.

INTRODUÇÃO

Um mistério aterrador paira sobre Metrópolis: alguns dos seus habitantes desapareceram sem deixar rasto...

O Superman está em perseguição tentando descobrir o que se passou, enquanto busca as pessoas desaparecidas. Ele conduz uma investigação que sugere que os desaparecimentos se devem a um pacto secreto entre a LEXCORP, controlada por LEX LUTHOR, e por um estranho extra-terrestre conhecido como PRESERVER. Descobre-se rapidamente que a LeCorp tem estado a fornecer espécimens humanos e outros animais vivos ao The Preserver em troca de tecnologia interplanetária secreta. A única possibilidade que o Superman tem para salvar os cativos é descobrir as chaves digitais especiais que o ajudarão a localizar a prisão escondida na base secreta submarina do Luthor.

A ARMADILHA DE LUTHOR

Para impedir o Superman de libertar os prisioneiros, os lacaios do Luthor atacam o Superman e atraem-no para uma armadilha em que tem de combater o LEXOSKEL-5000.

Nível 1: - Ataque nas Ruas de Metrópolis
Superman ouve um pedido de ajuda vindo do edifício da Lexcorp, e corre para o local, mas ao chegar, os gritos param. Subitamente, Superman é rodeado por homens estranhos de gabardinas pretas, chamados SHADOW WALKERS. Sem tempo para reagir, Superman é apanhado no meio de um ataque!

Nível 2: - Homens Retro-foguete
Superman consegue escapar ao ataque dos Shadow Walkers e fica de guarda no topo de um edifício zelando pela cidade, enquanto procura algumas respostas.

Nível 3: - Um LexoSkel-5000 no Armazém da LexCorp
Superman dirige-se ao armazém de Lexcorp em busca de informação sobre a localização da base secreta do Lex. No entanto, Superman não imagina os muitos obstáculos que esperam a sua chegada.

Nível 4: - Passagem Submarina
O LexoSkel-5000 protege a entrada para uma passagem secreta localizada no armazém da LexCorp. A passagem é um alçapão secreto que conduz ao mar. Superman mergulha no desconhecido...

A NAVE ESPACIAL

Os S.T.A.R. LABS detectara uma nave a aproximar-se de Metrópolis. Superman dirige-se para a nave para descobrir as intensões dos seus ocupantes.

Nível 5: - Os Céus de Metrópolis
Superman busca respostas sobre a nave espacial desconhecida. Antes de encontrar a nave, no entanto, Superman é mais uma vez atacado pelos lacaios do Luthor em retro-foguetes!

Nível 6: - Os Robots do The Preserver
Depois de derrotar o sequazes de Luthor pela segunda vez, Superman alcança finalmente a nave e enfrenta o The Preserver. Para sua surpresa, descobre que o The Preserver é um caçador de espécies em vias de extinção e está entre nós para acrescentar seres humanos e animais à sua colecção antes de destruir a terra. Os robots do The Preserver atacam o Superman de surpresa, e este, apercebe-se rapidamente que é o primeiro na lista de capturas.

Nível 7: - A Invasão de Metrópolis
Enquanto o Superman está ocupado a combater os robots do The Preserver, um bando de mottards intergalácticos, conhecidos como THE INVADERS, dirige-se para Metrópolis em motos voadoras.Aproveitando-se da ausência do Superman, os motards saqueiam a cidade. O Superman consegue escapar da nave e apressa-se para Metrópolis para deter o caos. Superman tem de enfrentar os The Invaders e algumas scooters voadoras a jacto recém chagadas.

A BASE SECRETA

A única esperança do Superman para descobrir os cidadãos e animais raptados de Metrópolis é descobrir todas as chaves digitais. As chaves dão a ligação do Superman com a localização da base secreta submarina do Lex Luthor.

Nível 8: - A Passagem Secreta
Superman suspeita que uma das entradas para a base secreta está localizada na cave da LexCorp. Ele vai investigar, mas esta está bem protegida. Superman tem de encontrar outro meio para entrar...

Nível 9: - A Corrente
lex Luthor colocou tubarões e minas para proteger a sua base de quaisquer intrusos, incluindo o HOMEM DE AÇO. O maior desafio do Superman, é no entanto ultrapassar uma forte corrente submarina. Terá de ter cuidado para evitar ficar preso na rochas!

Nível 10: - A Base Submarina
Finalmente Superman alcança a base submarina. Procura os prisioneiro, mas Lex colocou um último presente no seu caminho. Será que o Superman vai conseguir libertar os prisioneiros ou o Lex Luthor vai cumprir o seu plano? Só tu podes decidir!

O HERÓI

Superman
É o herói do jogo. Um jogador controla o Superman para perseguir e combater os seus inimigos. O Superman é incrivelmente forte. Também pode voar e repelir a balas ou mísseis.

COMANDOS DE CONTRLOLO:
- Movendo para a Esquerda/Direita: ◂/▸
- Para te agachares: ▾
- Mover lentamnete para Esquerda/Direita: ▾ + ◂/▸
- Vôo: botão A + ◂/▸
- Aceleração: ▴ + botão B
- Murro: botão B
- Murro para baixo: ▾ + botão B
- Para repelir balas: botão B

A Fortaleza da Solidão
Quando a energia do Superman baixa demasiado, ele vai recuperar para a Fortaleza da Solidão, localizada muito acima do Círculo Ártico.

Desistir do Vôo
Nos níveis 2 e 5, tens de manter o Superman em vôo senão o nível terminará e aparecerá uma mensagem dizendo: "Desististe do vôo".

OS INIMIGOS

LexoSkel-5000
Esta poderosa arma de destruição é um fato arrmadurado criado pela organização de Lex Luthor, LexCorp. Dispara mísseis de Kryptonite e pode desferir violentos golpes ao adversário.

Os Invaders (Invasores)
Este gang de motards voadores vem de outra galáxia. Aproveitam-se da ausência de Superman para aterrorizar e pilhar Metrópolis.

Flying Jet Scooters (Scooters Voadoras a Jacto)
Estão equipadas com metralhadoras de Kryptonite.

The Preserver's Henchmen (Os Lacaios do Preserver)
São os guardiãos da nave espacial, tentam capturar o Superman como um espécime raro e impedí-lo de libertar os cidadãos de Metrópolis. O seu mestre, o The Preserver, pretende juntar seres humanos e outras formas de vida à sua colecção. Podem atacar com cabeças e braços.

OS LACAIOS DE LUTHOR

Participam em todas as actividades maliciosas de Luthor. Usam pistolas e metrelhadoras e ainda conseguem voar usando retro-foguetes.

The Shadow Walkers (Os Andarilhos da Sombra)
Usam armas com balas criptónicas.

The Retro-rocket men (Homens Retro-Foguete)
O seu equipamento permite-lhes voar. Usam metralhadoras criptónicas.

ROBOTS

Rolling robots
Patrulham a base secreta da Lexcorp e eliminam todos os intrusos. Disparam balas de Kriptonite.

Flying Robots
Patrulham também a base secreta de Lexcorp e disparam armas de fogo criptónico

Crab robots (Robots Caranguejo)
Perseguem o Superman na nave extra-terrestre do The Preserver. Lançam cristais de Kryptonite para enfraquecer Superman.

OS OBSTÁCULOS

Krypto-grenades (Krypto-granadas)
Estão espalhadas em todos os níveis, tanto no chão como no ar. Se Superman lhes tocar, explodem.

Electric Current (Corrente Eléctrica)
Muito poderosa, se Superman lhe tocar fica extremamente enfraquecido. É uma corrente intermitente, como tal Superman terá de esperar que páre para poder prosseguir.

Sharks (Tubarões)
São numerosos e vagueiam pelas águas em torno da base secreta.

Mines (full of Kryptonite) - Minas (cheias de Kriptonite)
Estão espalhadas em volta da base submarina para impedir os intrusos de se aproximarem.

BÓNUS

Digital Keys (Chaves Digitais)
Permitem ao Superman localizar onde os cidadãos de metrópolis se encontram aprisionados. Em cada nível terás de apanhar um determinado número de chaves. Encontram-se espalhadas pelo cenário ou então estão na posse dos teus inimigos (derrota-os e as chaves aparecerão).

Diamonds (Diamantes)
Graças a eles, Superman consegue recuperar parte da sua energia.

Invincibility (Invencibilidade)
Durante um tempo limitado, o Superman não será ferido pelos obstáculos ou inimigos.

End Level Bridge (Ponto de Fim de Nível)
Tens de a descobrir para avançar para o nível seguinte.

DMG 4466

CONDIÇÕES DE GARANTIA

Sociedade de Representações **CONCENTRA, LDA**, como distribuidor exclusivo da **NINTENDO** para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 1 ano** para todos os produtos Nintendo que comprares no nosso país em **AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO**.
Em caso de avaria, ou qualquer dúvida, contacta o telefone **(01) 941 60 61**.
Sempre que um produto Nintendo apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, e desde que aquela não se deva a negligência, acidente, utilização inadequada do produto, ou tentativa de reparação por técnico não autorizado por **Sociedade de Representações CONCENTRA, LDA**, responsabilizar-nos-emos pela sua reparação ou troca, num prazo máximo de 8 dias úteis, desde que acompanhado pela respectiva PROVA DE COMPRA.
Entende-se por Prova de Compra a factura onde conste produto, data de aquisição, nº de contribuinte e nome do Agente Autorizado Nintendo. Após terminar a garantia, em caso de avaria ou qualquer dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Apoio ao Consumidor. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.

NINTENDO®, GAME BOY™ E O SELO DE QUALIDADE NINTENDO SÃO MARCAS REGISTADAS DA NINTENDO CO., LTD. SUPERMAN e todos os personagens relacionados, nomes e símbolos são marcas registadas de DC Comics® 1997