

## **SUPERMAN - AMSTRAD**

**LADEN: KASSETTE:** CTROL und kleine ENTER Taste gleichzeitig drücken.

**DISKETTE:** RUN"DISK"

**STEUERUNG:** Joystick oder Pfeiltasten.

Jedes Spiel hat eine Leiste mit Icons (Symbolen), aus der man sich das gewünschte mit Hilfe der ENTER-Taste auswählt. Nicht alle Icons sind in jedem Spiel verfügbar. Eine zu intensive Benutzung eines bestimmten Icons oder ein Volltreffer aus einer Kanone kann bewirken, daß Ihnen alle Energien auf einen Schlag abhanden kommen. Wenn Sie sich eine Weile Ruhe gönnen, werden die Energien wieder aufgefüllt, und Sie können ein anderes Icon wählen, um sich von neuem in das Abenteuer zu stürzen.



Superman ist von Perry White zu einer dringenden Unterredung mit Professor Corwin ins S.T.A.R. Laboratorium beordert worden.

Auf seinem Flug von Metropolis hat Superman einen unliebsamen Zusammenstoß mit den bösen Para-Dämonen von Darkseid aus der Boom Tube.

Superman muß diese Para-Dämonen mit Hilfe seiner Hitze-Vision und seiner Superstoßkraft außer Gefecht setzen, wenn er sein Abenteuer fortsetzen will.

Bei seiner Ankunft im S.T.A.R. Labor trifft Superman den Professor, der ihm in aller Eile mitteilt, daß seine Wissenschaftler außergewöhnliche seismologische Aktivitäten festgestellt hätten, weshalb er sich gerade aufmache, mit einer Shuttle-Fähre zum Satelliten des Labors zu fliegen, in der Hoffnung, dort zusätzliche Daten über die bevorstehende Katastrophe zu sammeln, die dem Planeten zu drohen scheine. Professor Corwin bittet Superman, das Shuttle durch den gefährlichen Asteroiden und durch die kryptonischen Stürme zu geleiten, da

er sonst um sein Leben und das Gelingen der Forschungsmission fürchte.

Die kryptonitischen Stürme und die Asteroiden stellen eine Gefahr für das Shuttle dar; Superman muß sich nur vor ersteren in acht nehmen.

Nach seiner Landung auf dem Satelliten des Sternen-Labors muß sich Superman durch die Luftsperrbegeben und dann die Passagen zum Kommandoraum durchheilen. Dort kann er mit Hilfe seiner hitzeversprühenden Augen die Kontrollplatte schmelzen, um die außer Kontrolle geratenen Verteidigungsroboter lahmzulegen. Das System erkennt Superman zwar, identifiziert ihn jedoch fälschlicherweise als einen feindlichen Eindringling, der durch die zahlreichen Mutanten-Roboter angehalten werden muß.

Wenn Superman von den Robotern angeblitzt wird, umhüllt ihn eine riesige Blase, aus der er sich nur noch mit seiner Faust befreien kann.

Bei gewissen Robotern hilft Stoßen und Anhauchen mehr als der Einsatz der Hitzevisionsenergie.

Wenn die Verteidigungskontrolltafel einmal zerstört ist und die Roboter außer Aktion sind, kann Professor Corwin sich an die Analyse seiner Daten machen, um die Quelle des Problems zu eruieren. Doch kaum hat er sich an seine Arbeit gesetzt, erblickt er einen gewaltigen Asteroidensturm, der sich rasend schnell auf den Satelliten zubewegt, der bereits von einem früheren derartigen Gewitter arg in Mitleidenschaft gezogen worden ist. Superman muß schleunigst nach draußen fliegen, um den Satelliten gegen diese Bedrohung zu schützen, während der Professor sich bemüht, die Schutzschilde in Ordnung zu bringen und weitere Daten zu sammeln.

Nun, da der Satellit in einen stabilen Zustand gebracht wurde, ist es Professor Corwin gelungen, die geophysikalischen Störungen auf eine unidentifizierte Satellitenstation

zurückzuführen, welche Störsignale durch die Com-Sat Erdempfänger sendet. Der Gelehrte gibt Superman die Koordinaten dieses Satelliten, damit er sich dorthin begeben, um ihn unschädlich zu machen.

Nach dem Verlassen des Satelliten sieht sich Superman erneut von einem Asteroiden und Kryptoniten-Sturm umgeben; dazwischen tummeln sich böartige Roboter, die alle unterschiedliche Geschosse abgibt. Wenn der Ur-Roboter, der gefährliche, hitzesuchende Geschosse abgibt. Wenn der Ur-Roboter bekämpft ist, kann Superman zur Lexcorp Satellitenstation weiterfliegen, wobei er den kleinen Robotern nach Möglichkeit aus dem Weg gehen muß. Die Vernichtung der externen Verteidigungsanlagen dieser Station ermöglicht es Superman, zur letzten Tat des Tages zu schreiten: der Zerstörung des rebellischen Lexcorp Roboter-Kommandos im Innern.

Die Roboter, die Superman die Zerstörung ihrer Verteidigungssysteme SEHR übel nehmen, setzen alles dran, um zu verhindern, daß er den Zentralkorridor hinunter und in den Kern der Station fliegen kann, wo der Geo-Zerstörer stationiert ist. Die Zerstörung dieses Apparats ist Supermans letzte Herausforderung für diesen Tag. Danach können sich alle eine wohlverdiente Nachtruhe gönnen — wieder einmal hat Superman die Welt vor dem Untergang gerettet.

Am Schluß des Spiels wird die Leistung des Spielers bewertet. Wenn Sie eine Ebene nur im Übungsmodus spielen oder überspringen wollen, drücken Sie nach der Ladeprozedur die Taste Nr. 1. Das Spiel kann normal fortgesetzt werden, ohne daß jedoch zum Schluß ein Endresultat ausgegeben wird.

Superman: Man of Steel und sämtliche übrigen Spielfiguren, Bezeichnungen und Zubehör sind Warenzeichen von DC Comics Inc. Copyright © 1988. DC Comics Inc. — genehmigte Verwendung. In Europa und Australasien unter Lizenz von First Star Software, Inc. veröffentlicht.