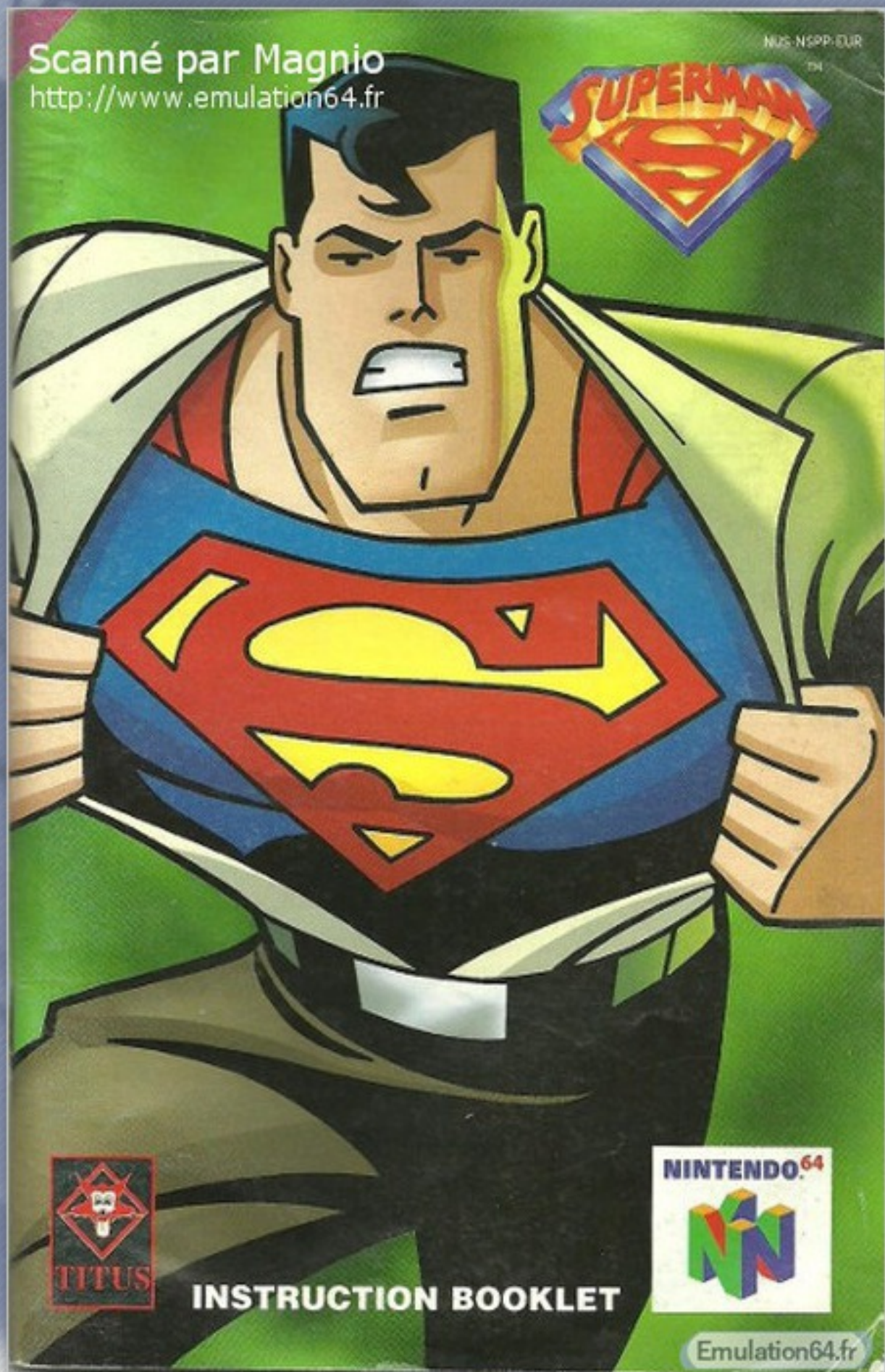


Superman

Scanné par Magnio  
<http://www.emulation64.fr>

NLZ-NSPP-EUR



**INSTRUCTION BOOKLET**



Emulation64.fr

NINTENDO 64

Superman



Emulation64.fr



L'HISTOIRE .....	38
LE MENU PRINCIPAL .....	39
LE MENU DES OPTIONS .....	40
LES CONTROLES .....	41
DEROULEMENT DE LA PARTIE .....	42
LE MENU PAUSE .....	43
LES SUPER-POUVOIRS .....	44
LE MODE MULTI-JOUEURS .....	46
INFO SUR LA GARANTIE .....	47

# L'HISTOIRE

**LOIS LANE** et **JIMMY OLSEN** ont disparu. Ils ont été kidnappés par les pouvoirs maléfiques de **LEX LUTHOR** et de **BRAINIAC**, qui les ont entraînés dans le monde étrange d'une **METROPOLIS** virtuelle.

Explorez les formidables pouvoirs de **SUPERMAN** dans une première lutte pour libérer **Lois Lane** des griffes de **METALLO**. Partez ensuite au secours de **Jimmy Olsen** prisonnier de la poigne d'acier de **DARKSEID**. Parcourez l'espace pour affronter la technologie extra-terrestre et malfaisante de **Brainiac**. Et surtout, anéantissez le rêve destructeur de **Luthor** : la **Metropolis** virtuelle.

Vous avez les pouvoirs en main. Vous êtes **Superman**.



Emulation64.fr

# MENU PRINCIPAL

Utilisation du menu :



SELECTIONNEZ LES DIFFERENTES OPTIONS EN DIRIGEANT LA MANETTE VERS LE HAUT OU VERS LE BAS.

POUSSEZ LA MANETTE A GAUCHE OU A DROITE POUR MODIFIER LES REGLAGES.

A : VALIDER

B : REVENIR AU MENU PRECEDENT

**NOUVELLE PARTIE** : POUR COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE  
SI UNE SEULE MANETTE EST CONNECTEE VOUS COMMENCEZ DIRECTEMENT LA PARTIE. SINON, VOUS DEVEZ SELECTIONNER LE TYPE DE JEU QUE VOUS SOUHAITEZ.



**REPRENDRE PARTIE** : LANCE UNE PARTIE PRE-ENREGISTREE

**DERNIERE PARTIE** : PERMET DE REPREDRE LA DERNIERE PARTIE JOUEE

**OPTIONS** : AFFICHE LE MENU D'OPTIONS - voir page 40 pour plus de détails.

**ENTRAINEMENT** : VOUS PERMET DE TESTER LES POUVOIRS DE L'HOMME D'ACIER ET D'EXPLORER METROPOLIS.

# MENU DES OPTIONS

**MENU PRINCIPAL** : REVIENT AU MENU PRINCIPAL.

**VOLUME SONS** : PERMET DE MODIFIER LE VOLUME DES BRUITAGES.

**VOLUME MUSIQUES** : PERMET DE REGLER LE VOLUME DE LA MUSIQUE.

**MODE NORMAL** : PERMET DE SELECTIONNER LE NIVEAU DE DIFFICULTE DE LA PARTIE. PAR DEFAUT, LA PARTIE EST AU NIVEAU NORMAL. VOUS POUVEZ EGALEMENT CHOISIR DE JOUER EN MODE FACILE OU EN MODE SUPERMAN. SEUL LE MODE SUPERMAN VOUS PERMET DE MENER LA PARTIE A SON TERME.

**FACILE** : EN MODE FACILE, IL N'Y A PAS D'ANNEAU DANS METROPOLIS. LE JEU SE TERMINE APRES LE NIVEAU 5.

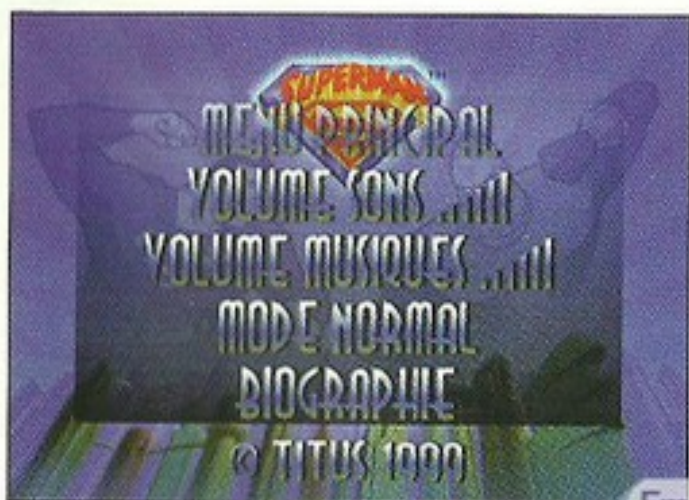
**NORMAL** : EN MODE NORMAL, SUPERMAN DOIT VOLER A TRAVERS DES ANNEAUX PLACES PAR LEX LUTHOR DANS METROPOLIS. LE JEU SE TERMINE APRES LE NIVEAU 6.

**SUPERMAN** : EN MODE SUPERMAN, SUPERMAN DOIT VOLER A TRAVERS DES ANNEAUX PLACES PAR LEX LUTHOR DANS METROPOLIS. LE MOUVEMENT DES ANNEAUX EST PLUS RAPIDE QU'EN MODE NORMAL. LES 7 NIVEAUX SONT ACCESSIBLES.

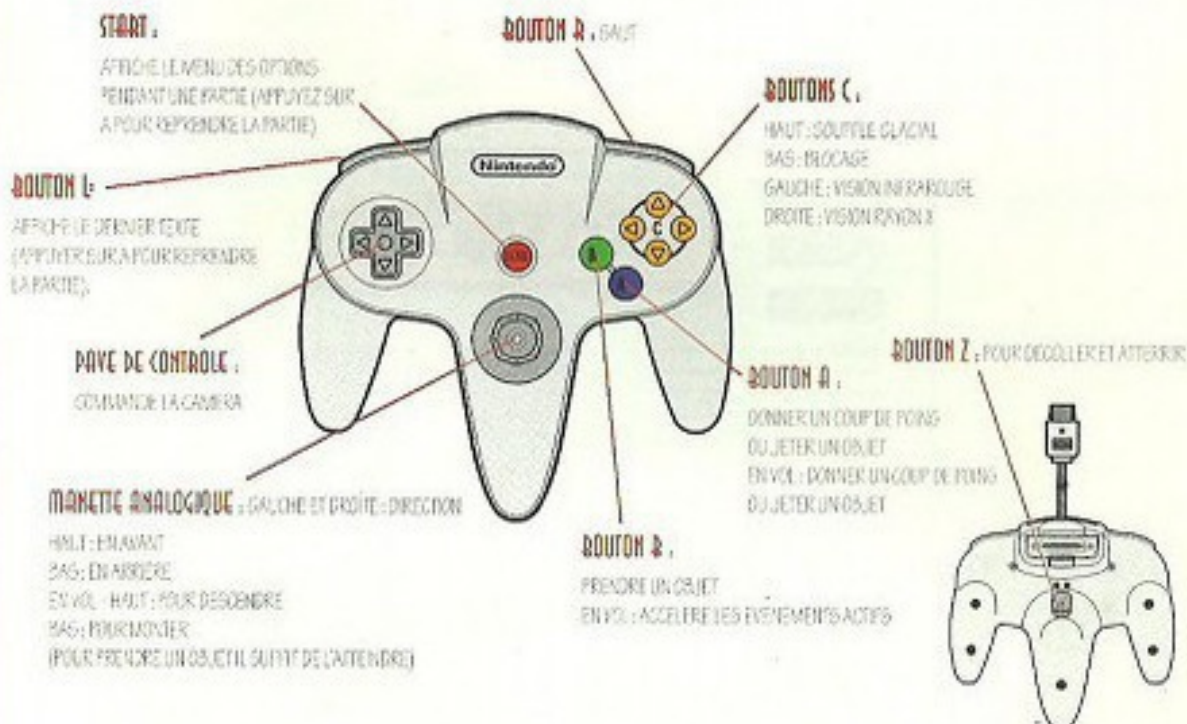
**BIOGRAPHIE** : AFFICHE UNE BIOGRAPHIE DES PRINCIPAUX PERSONNAGES DU JEU.

**A** : POUR PASSER A UN AUTRE PERSONNAGE

**B** : POUR REVENIR AU MENU PRINCIPAL



# CONTROLES



## FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE DE CONTROLE

LA MANETTE DE CONTROLE NINTENDO 64 UTILISE UN SYSTEME ANALOGIQUE CAPABLE DE DETECTER LES ANGLES ET LES DIRECTIONS DE SES MOUVEMENTS. ELLE PERMET UN CONTROLE PLUS PRECIS DES MOUVEMENTS QUE LE PAVE DE CONTROLE PLUS CONVENTIONNEL.

LORSQUE VOUS ACTIVEZ LE POSTE DE CONTROLE, LA MANETTE DE CONTROLE DOIT ETRE EN POSITION NEUTRE.



SI LA MANETTE EST EN POSITION **INCLINEE** (COMME ILLUSTRÉ SUR LE DESSIN DE GAUCHE) AU MOMENT OU ELLE EST MISE SOUS TENSION, CETTE POSITION SERA REGLEE COMME LA POSITION NEUTRE. LES CONTROLES SERONT FAUSSES PENDANT LA PARTIE.



POUR REINITIALISER LA POSITION NEUTRE, LORSQUE LA PARTIE A COMMENCE, RELACHEZ LA MANETTE DE CONTROLE POUR QU'ELLE REVienne AU CENTRE (COMME ILLUSTRÉ SUR LE DESSIN DE GAUCHE) PUIS APPUYEZ SUR START EN MAINTENANT LES BOUTONS L ET R ENFONCES.

COMPATIBLE AVEC LE KIT DE VIBRATION : INSEREZ-LE LORSQUE LE MESSAGE APPARAÎT A L'ECRAN. D'AUTRES CONFIGURATIONS DE LA MANETTE SONT PROPOSEES DANS LE MENU DES OPTIONS. LA MANETTE DE CONTROLE EST UN INSTRUMENT DE PRECISION. VEILLEZ A CE QU'AUCUN LIQUIDE OU ELEMENT EXTERNE NE S'INFILTRE A L'INTERIEUR.



# DEROULEMENT DE LA PARTIE

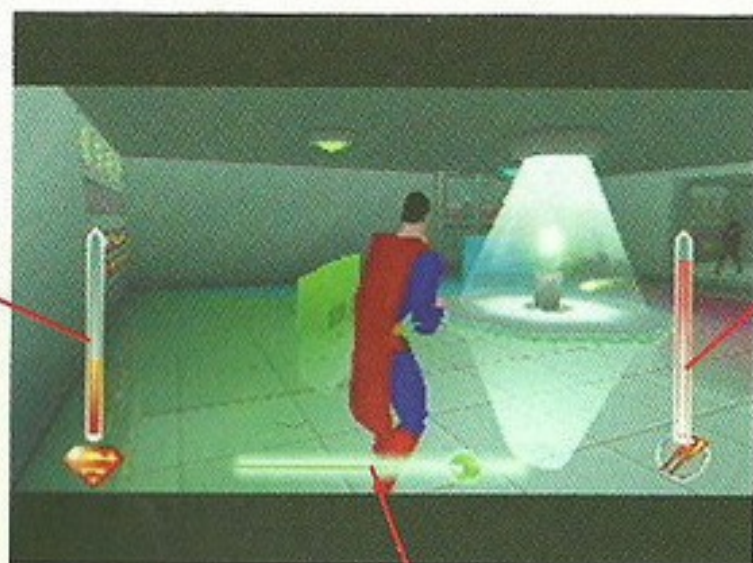
VOS OBJECTIFS VOUS SERONT REVELES SUR LA PAGE INTERNET DAILY PLANET ET DANS UNE SEQUENCE ANIMEE EN 3D.

## MISSIONS



## INDICATEURS

INDICATEUR  
DE SANTE



NIVEAU DES  
SUPER  
POUVOIRS

DETECTEUR DE DENSITE DE KRYPTONITE™

**POUR ENREGISTRER LA PARTIE :** A LA FIN DE CHAQUE MISSION, LE SYSTEME VOUS DEMANDE AUTOMATIQUEMENT SI VOUS SOUHAITEZ ENREGISTRER LA PARTIE.



## MENU PAUSE

VOUS POUVEZ ACCEDER AU MENU PAUSE EN APPUYANT SUR LE BOUTON START AU COURS DE LA PARTIE.

### UN SEUL JOUEUR

**REPRENDRE** : POUR REPRENDRE LA PARTIE

**VOLUME SONS** : PERMET DE REGLER LE VOLUME DES BRUITAGES

**VOLUME MUSIQUES** : PERMET DE REGLER LE VOLUME DE LA MUSIQUE

**AFFICHAGE CINEMA** : PERMET DE MODIFIER LA TAILLE DE L'ECRAN  
(CINEMA, NORMAL, 90%)

**RECOMMENCER MISSION** : RECOMMENCE LA MISSION EN COURS

**HISTOIRE ET CONTROLES** : AFFICHE UN BREF RESUME DE L'INTRIGUE  
ET EXPLIQUE LES CONTROLES

**QUITTER** : RETOURNE AU MENU PRINCIPAL



### MULTI-JOUEURS

**REPRENDRE** : POUR REPRENDRE LA PARTIE

**VOLUME SONS** : PERMET DE REGLER LE VOLUME DES BRUITAGES

**AFFICHAGE HORIZONTAL** : PERMET DE CHANGER LE PARTAGE DE L'ECRAN

**HISTOIRE ET CONTROLES** : AFFICHE UN BREF RESUME DE L'INTRIGUE ET  
EXPLIQUE LES CONTROLES

**QUITTER** : RETOURNE AU MENU PRINCIPAL.



# SUPERS POUVOIRS

MODE JOUEUR UNIQUE

VISION RAYON X



SUPER SOUFFLE



SUPER VITESSE



VISION INFRAROUGE



ENERGIE



REPROGRAMMATION



LEURRE





MODE MULTI-JOUEURS



MISSILE A TETE  
CHERCHEUSE



FUSEE



MINE



ENERGIE TOTALE



ENERGIE + 50 %



ENERGIE + 25 %



TURBO



ECRAN



MAGMA CANON



# MODE MULTI-JOUEURS

## MENU

### MODE SEUL/EQUIPE

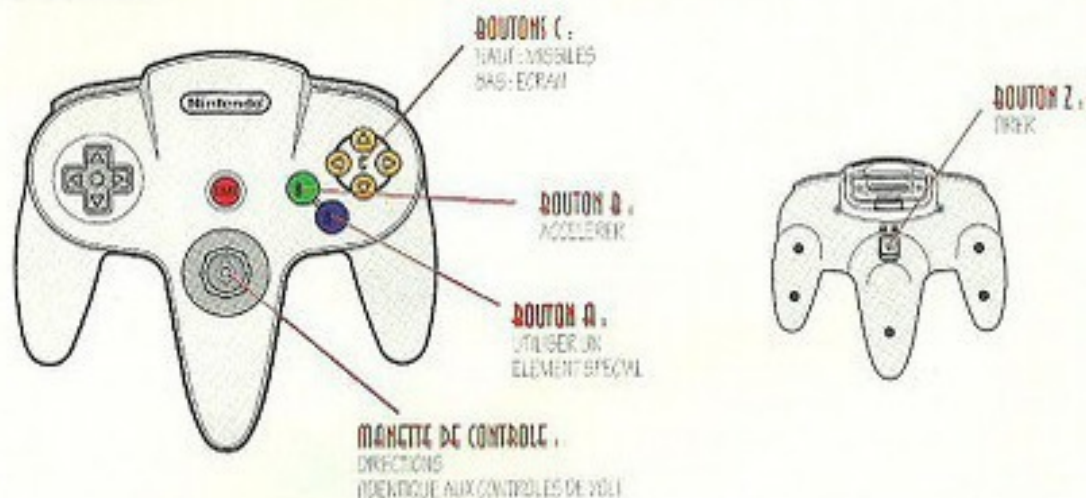
DISPONIBLE UNIQUEMENT  
EN MODE COMBAT

### CHOISIR L'ARENE :

DISPONIBLE UNIQUEMENT  
EN MODE COMBAT



## CONTROLES



## REGLES DU JEU

**MODE COMBAT :** POURCHASSER ET ELIMINER LES AUTRES JOUEURS. LE JOUEUR QUI TERMINE AVEC LE PLUS HAUT NIVEAU D'ENERGIE EST LE VAINQUEUR.

**MODE COURSE :** LE JOUEUR EN TETE CREE DES PORTAILS (UN ANNEAU APPARAÎT DANS L'ANGLE SUPERIEUR DROIT DE L'ECRAN). LES AUTRES JOUEURS DOIVENT LE POURCHASSER EN TRAVERSANT LES ANNEAUX ET LE DEPASSER POUR PRENDRE LA TETE. LORSQU'UN JOUEUR EST EN TETE, SON NIVEAU D'ENERGIE REVIENT AU MAXIMUM MAIS IL DEVIENT PLUS LENT. LE JOUEUR QUI TERMINE AVEC LE PLUS HAUT NIVEAU D'ENERGIE EST LE VAINQUEUR.

