



DR. DOOM's™ REVENGE!

The AMAZING SPIDERMAN and CAPTAIN AMERICA

PROEIN SOFT LINE
Marqués de Monteagudo, 22, bajo
28028 MADRID

INTRODUCCION

El siniestro Dr. Victor Von Doom (Dr. Muerte), monarca de Latveria, ha planeado y ejecutado el robo de un misil en la ciudad de los Estados Unidos. Muerte planea lanzar el misil en la ciudad de Nueva York si los Estados Unidos no se someten y se convierten en una colonia de Latveria. El Presidente y su gabinete, al darse cuenta de la inminente catástrofe que se avecina, han llamado al Capitán América y a Spiderman para que frustren la retorcida conspiración de venganza de muerte. Spider y Cap se marchan a Latveria para detener el lanzamiento de la cabeza nuclear y prender al diabólico Dr. Muerte.

Sólo los superhéroes más hábiles y poderosos podrían sobrevivir a tal prueba. Muerte ha reclutado a algunos de los supervillanos más terribles y peligrosos de todos los tiempos para que protejan su castillo. Batroc, Machete, Rattan, Boomerang, OddBall, Gárgola Gris, Eduardo Lobo, Electro y el Rinoceronte se han convertido en peones del juego de Muerte. Al llegar al castillo, Spider se dirige a detener el lanzamiento del misil mientras que Cap planea luchar y prender al Dr. Muerte.

Tú debes convertirte en superhéroe y asumir las identidades de Spiderman y el Capitán América cuando se enfrentan a los peligrosos villanos, a las trampas ocultas y a los mortíferos obstáculos del interior de la misteriosa fortaleza del Dr. Muerte.

Necesitarás rápidos reflejos y habilidad en la toma de decisiones para conseguir tus objetivos.

¿Puedes impedir el lanzamiento del misil y salvar la ciudad de Nueva York de la destrucción? ¿Puedes detener al Dr. Muerte y desterrarle para siempre a una vida de prisión? ¿Tendrás la habilidad y carácter necesarios para convertirte en un verdadero superhéroe?.

Prepárate para participar en:

SPIDERMAN y CAPITAN AMERICA en LA VENGANZA DEL DR. MUERTE

PARA EMPEZAR

Antes de embarcarte en tu viaje para detener al siniestro Dr. Muerte y salvar a la ciudad de Nueva York, debes seguir la secuencia de carga específica para tu ordenador indicada posteriormente. Cuando el juego se haya cargado, aparecerán una serie de opciones en las que puedes seleccionar el nivel de dificultad del juego (Principiante, Héroe o Superhéroe).

Nota: Para versiones IBM PC se te pedirá que selecciones unas opciones adicionales referentes a tu joystick, al modo de vídeo que deseas utilizar y al nivel de detalle en el que quieras jugar.

Además, habrá una serie de preguntas sobre los personajes del juego, por lo que tendrás que leerte las biografías que aparecen posteriormente en el manual. Una vez que hayas contestado todas las preguntas correctamente, se iniciará el juego.

Amstrad CPC

Para cargar el juego:

Lee las instrucciones del disco. EPECTRUM + 3: Selecciona opción cargador y pulse ENTER

Si utilizas un joystick, pulsa el botón de fuego cuando sea necesario, en otro caso deberás definir las teclas que desees utilizar, como este es un juego multi-carga, no saques el disco y sigue las instrucciones de la pantalla.

Commodore Amiga

Requerimientos del sistema:

- * Amiga 500, 1000 ó 2000.
- * Joystick

Para cargar el juego:

Asegúrate de que el ordenador está desconectado. Introduce el disco A en la unidad DF0: Enciende el ordenador, y tras una breve pausa aparecerá la pantalla del título. Sigue las instrucciones de la pantalla.

Atari ST

Requirimientos del sistema:

- * 520 ST o superior.
- * Joystick.

Para cargar el juego:

Asegúrate de que el ordenador está desconectado. Introduce el disco A en la primera unidad y enciende el ordenador. uando la carpeta aparezca en la pantalla, pulsa dos veces el fichero Marvel.prg. Tras una breve pausa aparecerá la pantalla del título. Sigue las instrucciones de la pantalla.

IBM PC y COMPATIBLES

Requerimientos del sistema:

- * IBM PC/XT/AT/PS2, Tandy 1000-2000 ó compatible.
- * MS-DOS 2.1 ó posterior.
- * 512 K.
- * Gráficos CGA (4 colores), EGA (16 colores) ó Tandy (16 colores).

Opcional:

- * Joystick.
- * Tarjeta Ad Lib Music.
- * Tarjeta Hearsay 1000 Speech.

Para cargar el juego:

Introduce el Disco A en la Unidad A y teclea MARVEL. En unos segundos el juego se cargará.

Instalación de disco duro:

Crea un nuevo directorio en tu disco y copia en él los ficheros de todos los discos del juego. Entra en este directorio y teclea MARVEL.

Opciones de detalle:

Los detalles añaden animación de fondo a algunas de las escenas del juego. Sin embargo, en máquinas lentas, esto disminuye la velocidad del juego. Si este es el caso de tu ordenador, ejecuta el juego con detalles mínimos. Así se eliminará el fondo y el juego podrá ejecutarse a las máxima velocidad.

Para salvar el juego:

Esta opción sólo funciona en las versiones para Commodore Amiga, Atari ST e IBM PC y compatibles.

En cualquiera de las pantallas de viñetas del libro de cómics, teclea "B" (de "Bookmark": Marcapáginas) para salvar la posición actual del juego. Aparecerán una serie de ocho caracteres alfanuméricos. Anótalos, ya que te servirán para restaurar la partida.

Para restaurar una partida:

Esta opción sólo funciona en las versiones para Commodore Amiga, Atari ST e IBM PC y compatibles.

En cualquiera de las pantallas de panel del libro de cómics, teclea "R" para restaurar la partida. Se te pedirá que introduzcas los caracteres que anotaste al salvar la partida. El juego continuará donde lo dejaste.

MOVIMIENTOS EN COMBATE DE CAPITAN AMERICA Y SPIDERMAN

Los movimientos en combate de Spiderman y Capitán América son distintos y únicos. están determinados por la distancia que hay entre nuestros superhéroes y un oponente u obstáculo. Estas distancias son:

- A) Cerca de un oponente u obstáculo.
- B) A media distancia de un oponente u obstáculo.
- C) Lejos de un oponente y obstáculo.

Algunos movimientos son consistentes sin tener en cuenta la distancia a un oponente u obstáculo. Los movimientos en combate se listan a continuación.

Capitán América

Desde todas las distancias:

Andar a la izquierda
Andar a la derecha
Salto vertical
Agacharse
Salto hacia adelante
Salto hacia atrás
Girar/Cambiar de dirección

Cerca del oponente:

Ataque alto: Potente Puñetazo a la cabeza
Ataque medio: Potente Puñetazo al cuerpo
Ataque bajo: Patada de Comando

A media distancia del oponente:

Ataque alto: Patada en Salto sembrada de estrellas
Ataque medio: Golpe Corporal K.O.
Ataque bajo: Potente Golpe Bajo

Lejos del oponente:

Ataque alto: Potente Patada Destructiva
Ataque medio: Potente Patada Destructiva
Ataque bajo: Potente Golpe Bajo

Spiderman

Desde todas las distancias:

Andar a la izquierda
Andar a la derecha
Salto vertical
Agacharse
Salto "Spider" hacia atrás
Salto "Spider" hacia adelante
Girar/Cambiar de dirección

Cerca del oponente:

Ataque alto: Golpe a la Mandíbula
Ataque medio: Patada a las Costillas
Ataque bajo: Patada Mutiladora

A media distancia del oponente:

Ataque alto: Patada Tomahawk de la Viuda Negra
Ataque medio: Patada "Spider"
Ataque bajo: Patada baja de Rotación

Lejos del oponente:

Ataque alto: Patada alta Dinámica
Ataque medio: Patada alta Dinámica
Ataque bajo: Patada baja en Rotación

OPONENTES Y OBSTACULOS

Cada Super-Villano tiene sus movimientos en combate únicos y tu éxito depende de defenderte contra estos ataques:

Batroc - Patada Lateral en Salto
Boomerang - Elevación Detonante Destructora
Dr. Muerte - Láser Optico
Electro - Patada de Luz Electrificante
Gorila Robótico - Lanzador de Pilas Atómicas
Górgola Gris - Mano Derecha Fundidora de Piedra... ¡Cuidado!
Duende - Bombas de Explosión
Machete - Cuchillas de Sierra
Eduardo Lobo - Manos con Garras
OddBall - Lanzamiento Acrobático de Granadas
Rattam - Porra "Noqueadora"
El Rinoceronte - El Cuerno Terrorífico Empalador

El Dr. Muerte ha creado también varias tropas de robots y máquinas para proteger su gran complejo.

¡Buena suerte, Superhéroes!

Controles de los Superhéroes

Comodore 64/128, Spectrum 48K/+2/+3, Amstrad 464/664/6128 e IBM PC

MOVIMIENTO

Saltar hacia arriba
Agacharse
Andar a la izquierda
Andar a la derecha
Salto a la izquierda**
Salta a la derecha*
Girar
Ataques altos
Ataques medios
Ataques bajos

POSICION DEL JOYSTICK

Arriba
Abajo
Izquierda
Derecha
Esquina superior izquierda
Esquina superior derecha
Esquinas inferiores
Botón + Posiciones superiores
Botón + Izquierda o derecha
Botón + Posiciones inferiores

* El personaje seguirá saltando hasta que muevas el joystick hacia arriba.

** Cuando Spiderman realice un salto hacia adelante, moviendo el joystick hacia arriba le harás subir a una pared. Permanecerá allí hasta que muevas el joystick hacia ABAJO.

Tecleado IBM PC

El interface del teclado está diseñado para emular a un joystick. El teclado funciona exactamente como si las teclas del teclado numérico separado fueran las 8 posiciones del joystick, y la tecla CTRL (Control) fuera el botón de fuego.

MOVIMIENTO

Andar a la derecha
Andar a la izquierda
Salto a la izquierda
Salto a la derecha
Saltar hacia arriba
Agacharse
Ataques altos
Ataques medios
Ataques bajos

POSICION DEL JOYSTICK

6
4
9
7
3
2
CTRL 9 ó CTRL 7
CTRL 6 ó CTRL 4
CTRL 3 ó CTRL 1

BIOGRAFIAS:

Spiderman

Nombre verdadero: Peter Parker
Ocupación: Fotógrafo independiente, aventurero
Situación legal: Ciudadano americano, sin antecedentes
Lugar de nacimiento: Ciudad de Nueva York
Altura: 5' 10" (aprox. 1,80 m.)
Peso: 165 lbs. (aprox. 76 kg.)
Ojos: Color Avellana
Pelo: Castaño
Fuerza: Puede levantar 10 toneladas
Armas: Lanzadores de hilo de telas de araña situados en sus muñecas

Capitán América

Nombre verdadero: Steve Rogers
Ocupación: Artista independiente, luchador contra el crimen

Situación legal: Ciudadano americano, sin antecedentes
Lugar de nacimiento: Ciudad de Nueva York
Altura: 6' 3" (aprox. 1,90 m.)
Peso: 240 lbs. (aprox. 110 kgs.)
Ojos: Azules
Pelo: Rubio
Fuerza: Puede hacer fuerza sobre 600 lbs. (aprox. 276 kgs.)
Armas: Campo impenetrable e indestructible

Doctor Muerte

Nombre verdadero: Victor Muerte
Ocupación: Monarca
Situación legal: Rey de Latvenia
Lugar de nacimiento: Campamento de gínatos situado a las afueras de Haasenstradt (ahora Doomstadt)
Altura: 6' 2" (aprox. 1,87 m.) (6' 7" con armadura: unos 2,00 m.)
Peso: 225 lbs. (aprox. 103 kgs.) (415 lbs. con armadura: unos 190 kgs.)
Ojos: Castaños
Pelo: Castaño
Fuerza: Puede levantar unas 2 toneladas aproximadamente
Armas: Armas nucleares con microordenadores

Eduardo Lobo

Nombre verdadero: Eduardo Lobo
Ocupación: Criminal profesional, jefe de una organización criminal
Situación legal: Ciudadano de México, sin antecedentes conocidos
Lugar de nacimiento: Aldea no identificada de México
Altura: 6' 2" (aprox. 1,87 m.)
Peso: 200 lbs. (aprox. 92 kgs.)
Ojos: Castaños (como hombre lobo, rojos)
Pelo: Negro (como hombre lobo, gris)
Fuerza: Puede hacer fuerza sobre diez toneladas
Armas: Garras y dientes afilados

Górgola Gris

Nombre verdadero: Paul Pierre Duval
Ocupación: Químico, ahora profesional criminal
Situación legal: Ciudadano francés con antecedentes penales
Lugar de nacimiento: Fontainebleau, Francia
Altura: 5' 11" (aprox. 1,80 m.)
Peso: 175 lbs. (aprox. 80 kgs.)
Ojos: Azules
Pelo: Castaño
Fuerza: Puede hacer fuerza sobre 11 toneladas

Machete

Nombre verdadero: Ferdinand Lopez
Ocupación: Revolucionario, ahora mercenario
Situación legal: Ciudadano de San Diablo, sin antecedentes conocidos
Lugar de nacimiento: San Diablo

Altura: 6' 2" (aprox. 1,87 m.)
Peso: 200 lbs. (aprox. 92 kgs.)
Ojos: Azules
Pelo: Negro
Fuerza: La de un atleta de su edad, altura y complexión
Armas: 2 machetes, sierras y cuchillos para lanzar

Boomerang

Nombre verdadero: Fred Myers
Ocupación: Ex-pitcher de baseball, ahora asesino independiente
Situación legal: Naturalizado ciudadano de los Estados Unidos con antecedentes penales
Lugar de nacimiento: Alice Springs, Territorio Norte, Australia
Altura: 5' 11" (aprox. 1,80 m.)
Peso: 175 lbs. (aprox. 80 kgs.)
Ojos: Castaños
Pelo: Castaño
Fuerza: La de un hombre normal de su edad, altura y complexión
Armas: Boomerangs

OddBall

Nombre verdadero: Elton Healey
Ocupación: Malabarista profesional convertido en criminal
Situación legal: Ciudadano de los Estados Unidos con antecedentes penales
Lugar de nacimiento: Reno, Nevada
Altura: 5' 11" (aprox. 1,80 m.)
Peso: 195 lbs. (aprox. 89 kgs.)
Ojos: Verdes
Pelo: Negro
Fuerza: La de un atleta de su edad, altura y complexión
Armas: Bolas explosivas, bolas de fuego, bolas de hielo y bolas que se reproducen

Rattan

Nombre verdadero: Bud Cable
Ocupación: Agente de la CIA, ahora mercenario
Situación legal: Ciudadano de los Estados Unidos con antecedentes penales
Lugar de nacimiento: Mount Pleasant, Pensilvania
Altura: 6' (aprox. 1,82 m.)
Peso: 195 lbs. (aprox. 89 kgs.)
Ojos: Castaños
Pelo: Negro
Fuerza: La de un hombre normal de su edad, altura y complexión
Armas: Esgrima (espadas orientales)

Electro

Nombre verdadero: Maxwell Dillon
Ocupación: Tendedor de alambres telegráficos para Con Ed, ahora criminal profesional
Situación legal: Ciudadano de los Estados Unidos con antecedentes penales

Lugar de nacimiento: Endicott, Nueva York
Altura: 5' 11" (aprox. 1,80 m.)
Peso: 165 lbs. (aprox. 75 kgs.)
Ojos: Azules
Pelo: Pelirrojo
Fuerza: La de un hombre de su edad, altura y compleción
Armas: Rayos de luz lanzados desde sus dedos

Duende

Nombre verdadero: Desconocido
Ocupación: Criminal profesional
Situación legal: Desconocida
Lugar de nacimiento: Desconocido
Altura: Desconocida
Peso: Desconocido
Ojos: Desconocidos
Pelo: Desconocido
Fuerza: Puede hacer fuerza sobre 10 toneladas
Armas: Bombas de humo y gas, murciélago duende lanzador de granadas, bombas

El Rinoceronte

Nombre verdadero: Desconocido
Ocupación: Criminal profesional
Situación legal: Ciudadano de los Estados Unidos con antecedentes penales
Lugar de nacimiento: Desconocido
Altura: 6' 5" (aprox. 1,95 m.)
Peso: 710 lbs. (aprox. 326 kgs.)
Ojos: Negros
Pelo: Castaño
Fuerza: Puede hacer fuerza sobre 80 toneladas
Armas: Uniforme artificial con piel de rinoceronte que es prácticamente indestructible

Batroc

Nombre verdadero: Georges Batroc
Ocupación: Mercenario
Situación legal: Ciudadano francés con antecedentes penales
Lugar de nacimiento: Marsella Francia
Altura: 6' (aprox. 1.82 m.)
Peso: 225 lbs. (aprox. 103 kgs.)
Ojos: Castaños
Pelo: Negro
Fuerza: La de un atleta de su edad, altura y compleción
Armas: Ninguna

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

- 1) Más de treinta desafiantes secuencias de arcade, con distintos niveles de dificultad, desde principiantes a superhéroes.
- 2) Cada personaje aprovecha sus propias técnicas individuales de combate y sus armas.

- 3) Realistas efectos de sonido y una magnífica banda sonora.
- 4) Páginas a toda pantalla absolutamente geniales, creadas en sorprendentes colores y con la apariencia de un libro de cómics auténtico.
- 5) Cada "página" muestra el progreso de Spider y Cap a través del castillo de Muerte.

Spiderman, Capitán America, Dr. Muerte, Machete, Batroc, El Rinoceronte, Duende, Boomerang, OddBall, Gárgola Fris, Misterio, Electro, Eduardo Lobo, y el Increíble Hulk y todos los personajes de Marvel y sus características distintivas son marcas registradas de Marvel Entertainment Group, Inc. y se han empleado con su autorización.

Juego diseñado por: Mark E. Seremet.

Programado por: Mark E. Seremet, Thomas J. Holmes, Andrew L. Miller.

Gráficos por: Ann Guss, Jim Boyd, Jane Yeager.

Música original compuesta por: Ad Lib Inc.

Manual por: F. J. Lennon, Mike Harrison y Gary T. Almes.

Manuales en inglés, alemán, francés e italiano diseñados por: Anthony J. Bond, Empire Software, Gran Bretaña.

Copyright © y TM 1989 Marvel Entertainment Group, Inc.

El usuario de SPIDERMAN y CAPITAL AMERICA EN LA VENGANZA DEL Dr. MUERTE deberá utilizar este producto para su propio uso, y no está autorizada la venta, transferencia de reproducciones, alquiler o préstamo del manual o del software sin previa autorización escrita de Paragon Software Corporation.