



DR. DOOM'S™ REVENGE!

**The AMAZING
SPIDER-MAN**

and

**CAPTAIN
AMERICA**

**PROEIN SOFT LINE
Marqués de Monteaquedo, 22, bajo
28028 MADRID**

INTRODUCCION

El siniestro Dr. Víctor 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 leer 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 DFO: 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. Cuando 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 duro y copia en él los ficheros de todos los disco 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 es-

te 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 u 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 Destruyora
- Dr. Muerte** - Láser Óptico
- 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

Commodore 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**
Salto 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.

Teclado 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

POSICION DEL JOYSTICK

Andar a la derecha	6
Andar a la izquierda	4
Salto a la izquierda	9
Salto a la derecha	7
Saltar hacia arriba	3
Agacharse	2
Ataques altos	CTRL 9 ó CTRL 7
Ataques medios	CTRL 6 ó CTRL 4
Ataques bajos	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: Víctor Muerte
Ocupación: Monarca
Situación legal: Rey de Letonia
Lugar de nacimiento: Campamento de gitanos 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 complejión
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 complejión

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 complejión

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 complejión

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 normal de su edad, altura y complejión

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 América, Dr. Muerte, Machete, Batroc, El Rinoceronte, Duende, Boomerang, OddBall, Gárgola Gris, 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.

