Introducción

El siniestro Dr. Víctor Von Doom (Dr. Muerte), monarca de Latveria, ha planeado y ejecutado el robo de un misil nuclear de los Estados Unidos. Muerte planea lanzar el misil en la ciudad de Nueva York si los Estados Unidos no se someten y se convierte 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 el 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. En los numerosos desafíos de tipo arcade contenidos en las páginas del cómic trasladadas a la pantalla de tu ordenador, controlas el destino de Spider y Cap y de la ciudad de Nueva York.

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

Prepárate par 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 secuenca 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 (Principalmente, 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.

Commodore 64/128

Requerimientos del sistema:

- Commodore 64/128.
- Cassette.
- Joystick.

Para cargar el juego:

Introduce la cinta en el cassette y asegúrate de que esté rebobinada. Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y después PLAY en el cassette.

Tras unos segundos aparecerá la pantalla del título. Como este es un juego multi-carga, no saques la cinta del cassette y sigue las instrucciones de la pantalla.

Spectrum 48K/+2/+3

Requerimientos del sistema:

- Spectrum 48 K, +2 ó +3.
- Joystick o teclado.
- Cassette.

Para cargar el juego:

Introduce la cinta en el cassette y asegúrate de que esté rebobinada. Teclea LOAD "Muerte" y pulsa PLAY en el cassette. Si utilizas un cassette externo, deberás ajustar adecuadamente los controles de TONO y VOLUMEN. Cuando el juego se haya cargado, pulsa la tecla STOP en el cassette.

Si utilizas un joysticsk, 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 la cinta del cassette y sigue las instrucciones de la pantalla.

Amstrad 464/664/6128

Requerimientos del sistema:

- Amstrad 464, 664 ó 6128.
- Joystick o teclado.

Para cargar el juego:

Introduce la cinta en el cassette y asegúrate de que esté rebobinada. Teclea LOAD "Muerte" y pulsa PLAY en el cassete. Cuando el juego se haya cargado, pulsa la tecla STOP en el cassette.

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 la cinta del cassette y sigue la instrucciones de la pantalla.

MOVIMIENTOS EN COMBATE DEL CAPITAN AMERICA Y SPIDERMAN

Los movimientos en combate de Spiderman y Capitán América son distintos y únicos. Estan determinados por la distancia que hay entre nuestros superhéroes y un oponentes 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 de 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 en rotación.

+Lejos de 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 defenterte 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 pila atómicas.
Gárgola 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.
Rattan - 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, Superhéroe!

Controles de los Superhéroes

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

MOVIMIENTO	POSICION DEL JOYSTICK
Saltar hacia arriba	Arriba
Agacharse	Abajo
Andar a la izquierda	Izquierda
Andar a la derecha	Derecha
Salto a la izquierda**	Esquina superior izquierda
Salto a la derecha**	Esquina superior derecha
Girar	Esquinas inferiores
Ataque altos	Botón + posiciones superiores
Ataques medios	Botón + izquierda o derecha
Ataques bajos	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 subirse a una pared. Permanecerá allí hasta que muevas el joystick hacia ABAJO.

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 kgs.).
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 Latveria.
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.

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

1) Más de treinta desafiantes secuencias de arcade, con distintos niveles de dificultad, desde principiante a superhéroe.

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 comics 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 distintitvas son marcas registradas de Marvel Entertainment Group, Inc. y se han empleado con su autorización.

Juego diseñado por: Mark E. Seremet.
Programdo 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.
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 CAPITAN 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.