

DR. DOOM'STM REVENGE



SUPER-HERO HANDBOOK

Dr. Fatalis

Le sinistre Dr Fatalis, monarque de Latveria, a organisé et mis à exécution le vol d'un missile nucléaire Américain, qu'il a prévu de lancer sur New York si les Etats-Unis ne se rendaient pas en devenant une colonie de Latveria. Le Président et son ministère réalisant que cette catastrophe serait fatale, appelèrent le Capitaine Amérique et l'étonnant Spiderman à la rescousse pour déjouer le complot du Dr Fatalis.

Seule les plus habiles et les plus puissants des super-héros pourront survivre à un tel test! Le Dr Fatalis a recruté quelques uns des meilleurs et très dangereux truands de tout temps pour protéger son domaine. Batroc, Machette, Rattan, Boomerang, Oddball, Grey Gargoyle, Eduardo Lobo, Electro et Rhino sont tous devenus des pions dans l'ignoble machination du Dr Fatalis.

Spidey et le Capitaine Amérique se mirent en route pour Latveria afin de stopper le lancement de l'ogive et capturer l'infâme Dr Fatalis. Après être arrivés au château, Spidey s'occupa de stopper le lancement du missile pendant que le Capitaine Amérique pourchassa le Dr Fatalis. Vous devez devenir un super-héro et assumer les identités de Spidey et du Capitaine Amérique à la fois, lorsqu'ils affrontent leur ennemis, pièges-cachés et obstacles mortels situés dans la mystérieuse forteresse du Dr Fatalis.

De rapides réflexes et une grande adresse vous seront nécessaires pour réussir votre mission et pour relever les nombreux défis! N'oubliez pas que vous détenez le sort de New York entre vos mains..

Parviendrez-vous à détourner le lancement du missile et sauver New-York de sa destruction? Parviendrez vous à faire preuve d'habileté et aurez vous le caractère à devenir un réel super-héro?

Préparez-vous alors à découvrir Spider-Man et le Capitaine Amérique dans...

"La Revanche du Dr Fatalis"!!

Installation

Avant de vous lancer à la poursuite du sinistre Dr Fatalis pour sauver New-York, il vous faudra suivre les instructions de chargement spécifiques à votre ordinateur décrites ci-après. Lorsque le jeu sera chargé, une série d'options vous seront proposées, et vous devrez choisir le niveau de difficulté que vous désirerez avoir pendant le jeu (débutant, héros ou super-héros). De plus, une série de questions vous sera posée sur les personnages clef du jeu. Vous devrez alors lire attentivement leur biographie un peu plus loin dans le présent manuel. Une fois que vous aurez répondu convenablement à ces questions, vous pourrez alors jouer.

N.B. : Pour IBM PC, il vous sera demandé divers renseignements concernant votre joystick, le mode vidéo utilisé et le niveau de détails voulus.

COMMODORE 64/128

Matériel nécessaire:

• C64/128 • 1 lecteur de disquette ou de cassette • 1 joystick

Instructions de chargement:

Disquette: Placez la disquette A dans le lecteur, et tapez:
LOAD "*",8,1

Cassette: Placez la cassette dans le lecteur, et assurez vous quelle est bien rembobinée. Appuyer sur SHIFT et RUN/STOP en même temps, et appuyez ensuite sur la touche PLAY du lecteur de cassette.

Après un court instant, l'écran de présentation apparaîtra. Le programme ayant besoin de lire de nombreuses informations, ne retirez pas la disquette ou la cassette pendant toute la durée du jeu, et suivez les instructions qui apparaîtront à l'écran.

SPECTRUM 48K/+2/+3

Matériel nécessaire:

• Spectrum 48K, +2 ou +3 • 1 joystick ou le clavier • 1 lecteur de cassette

Instructions de chargement:

Placez la cassette dans le lecteur, et vérifiez qu'elle est bien rembobinée. Tapez LOAD "DOOM" et appuyez sur la touche PLAY du lecteur. Si vous utilisez un lecteur de cassette externe, assurez vous que le niveau du volume soit correct. Lorsque le jeu est chargé, appuyez sur la touche STOP du lecteur de cassette.

Installation

Si vous utilisez un joystick, pressez le "bouton de feu", ou sinon vous devrez définir les touches que vous désirerez utiliser pour jouer. Le programme ayant besoin de lire de nombreuses informations, ne retirez pas la cassette du lecteur pendant toute la durée du jeu, et suivez les instructions qui apparaîtront à l'écran.

AMSTRAD 464/664/6128

Matériel nécessaire:

- Amstrad 464/664/6128 • 1 joystick ou le clavier

Instructions de chargement:

Disquette: Placez la disquette dans le lecteur, et tapez:
RUN"DOOM"

Cassette: Placez la cassette dans le lecteur, et vérifiez qu'elle est bien rembobinée. Tapez RUN "DOOM" et appuyez sur la touche PLAY de votre lecteur. Lorsque le jeu est chargé, appuyez sur la touche STOP de votre lecteur.

Si vous utilisez un joystick, pressez le "bouton de feu", ou sinon vous devrez définir les touches que vous désirerez utiliser pour jouer. Le programme ayant besoin de lire de nombreuses informations, ne retirez pas la cassette du lecteur pendant toute la durée du jeu, et suivez les instructions qui apparaîtront à l'écran.

COMMODORE AMIGA

Matériel nécessaire:

- Amiga 500, 1000 ou 2000 • 1 joystick ou le clavier

Instructions de chargement:

Assurez-vous que l'ordinateur soit bien éteint. Insérez la disquette A dans le lecteur DF0. Si vous possédez un lecteur externe, cela vous permettra d'utiliser la disquette B dans le lecteur externe. Après un court instant, la page de présentation apparaîtra. Suivez alors les instructions qui apparaîtront au fur et à mesure à l'écran.

ATARI ST

Matériel nécessaire:

- Atari 520 ST, 1040 ST, MEGA ST2 ou MEGA ST4 • 1 joystick ou le clavier

Instructions de chargement:

Assurez-vous que l'ordinateur soit bien éteint. Placez la disquette dans le lecteur, puis allumez votre ordinateur. Quelques instants après, apparaît le bureau. Double-cliquez sur l'icône **MARVEL.PRG**. Après un court instant, la page de présentation apparaîtra. Suivez alors les instructions qui apparaîtront au fur et à mesure à l'écran.

IBM PC et COMPATIBLES

Matériel nécessaire:

• IBM PC/XT/AT/PS2, TANDY 1000-2000 ou Compatible • MS-DOS 2.1 ou supérieur • 512 Ko de mémoire minimum • Une carte graphique CGA (4 couleurs), EGA (16 couleurs) ou TANDY (16 couleurs)

En Option: Un joystick • Une carte sonore AD-LIB • Hearsay 1000

Instructions de chargement:

Insérez la disquette A dans le lecteur A, et tapez MARVEL suivi de RETURN. Le jeu se chargera en quelques instants.

Installation sur disque dur:

Créez un nouveau directory sur votre disque dur, et copiez tous les fichiers de la disquette à l'intérieur de ce directory. Rentrez dans ce nouveau directory et tapez MARVEL.

Option détails:

Des détails précis peuvent être ajoutés à l'animation d'arrière plan dans quelques scènes du jeu. Cependant, sur un ordinateur peu rapide, cela risque de ralentir énormément la vitesse du jeu! Si cela se produit, nous vous conseillons d'enlever cette option afin d'accélérer la vitesse.

Sauvegarde Du Jeu

Cette option est uniquement disponible sur les CBM64/128, AMIGA, ATARI ST et IBM PC & COMPATIBLES. A chaque page écran représentant la bande dessinée, vous pouvez taper B (ce qui indique que l'on pose un marque-page) pour sauver votre position dans la partie en cours. Vous devez nommer cette sauvegarde avec un nom de 8 caractères (Lettres ou chiffres).

Chargement D'une Partie Précédemment Sauvée

A chaque page écran représentant la bande dessinée, vous pouvez taper R pour relire une partie. Vous devez alors inscrire le même nom que celui que vous avez inscrit lors de la sauvegarde.

Mouvements de Combat

Les mouvements de combat de Spiderman et du Capitaine America sont différents. Ils sont déterminés par la distance des super-héros par rapport à leur ennemis ou obstacles, excepté pour les mouvements en arrière, en avant ainsi que les sauts et les esquives en se baissant. Ces distances sont:

- A) Près de l'ennemi ou de l'obstacle
- B) A mi-chemin de l'ennemi ou de l'obstacle
- C) Loin de l'ennemi ou de l'obstacle

Ci-dessous vous trouverez les différentes possibilités de mouvement de combat de Spidey et du Capitaine America par rapport à la distance où ils se trouvent, et comment contrôler le joystick pour obtenir chaque mouvement.

Capitaine America:

A n'importe quelle distance:

- Marcher à gauche
- Marcher à droite
- Saut vertical
- Se baisser
- Saut avant
- Saut périlleux arrière
- Tourner autour/changer de direction

Près de l'ennemi:

- Attaque vers le haut : coup puissant du bouclier à la tête.
- Attaque au milieu: coup puissant du bouclier au corps.
- Attaque vers le bas: Coup de pied bas.

A mi-chemin de l'ennemi:

- Coup de pied étincelant en sautant
- Coup de poing violent provoquant un K.O.
- Coup très puissant du bouclier vers le bas

Loin de l'ennemi:

- Lancé du bouclier destructeur vers le haut.
- Lancé du bouclier destructeur vers le milieu
- Coup de bouclier puissant vers le bas.

Mouvements de Combat

Spiderman:

A n'importe quelle distance:

- Marcher à gauche
- Marcher à droite
- Saut vertical
- Se baisser
- Flip arrière
- Flip avant
- Tourner autour/changer de direction

Près de l'ennemi:

- Coup broyant la mâchoire
- Coup brisant les côtes
- Coup de pied paralysant

A mi-chemin de l'ennemi:

- Coup de tomahawk de la veuve noire
- Coup de poing violent
- Tir de fil d'araignée tourbillonnant

Loin de l'ennemi:

- Tir des fils d'araignée vers le haut
- Tir des fils d'araignée vers le milieu
- Tir des fils d'araignée vers le bas

Ennemis et Obstacles

Chaque ennemi a ses propres mouvements de combat. Vous devrez vous défendre contre les attaques suivantes:

- BATROC: Coup de coté en sautant
- BOOMERANG: Jet explosif
- Dr FATALIS: Laser optique
- ELECTRO: Tir electro-luminescent
- LE ROBOT GORILLE: Marteau pilon atomique
- GREY GARBOYLE: Direct du droit en granit...attention
- HOBGOBLIN: Bombes-citrouille explosives
- MACHETTE: Violent lancé de lames de scie
- EDUARDO LOBO: Violent coup de griffe
- ODDBALL: Lancé acrobatique de grenades
- RATTAN: Attaque au fleuret
- RHINO: Puissant comme un train de marchandise

Contrôles des Super-Héros

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

MOUVEMENT

Sauter
Se baisser*
Marcher à gauche
Marcher à droite
Saut/flip à gauche**
Saut/flip à droite**
Tourner autour
Attaques vers le haut
Attaques au milieu
Attaques vers le bas

POSITION JOYSTICK

En haut
En bas
Gauche
Droite
Au coin en haut à gauche
Au coin en haut à droite
Au coin en bas
En haut = bouton de feu
À droite ou à gauche + bouton feu
En bas + bouton de feu

* Le personnage continuera à se baisser jusqu'à ce que vous poussiez le joystick vers le haut.

** En poussant le joystick vers le haut, lorsque Spidey effectue un flip avant, vous pourrez le faire s'agripper au mur. Il y restera jusqu'à ce que vous poussiez le joystick vers le bas.

Clavier IBM PC

Le pavé numérique est destiné à remplacer le joystick. Les touches représentent les 8 positions du joystick, et la touche CTRL remplace le bouton de feu.

MOUVEMENT

Sauter
Se baisser
Marcher à gauche
Marcher à droite
Saut/flip à gauche
Saut/flip à droite
Attaques vers le haut
Attaques au milieu
Attaques vers le bas
Pause
Abandonner la partie
Touche pour couper ou remettre le son

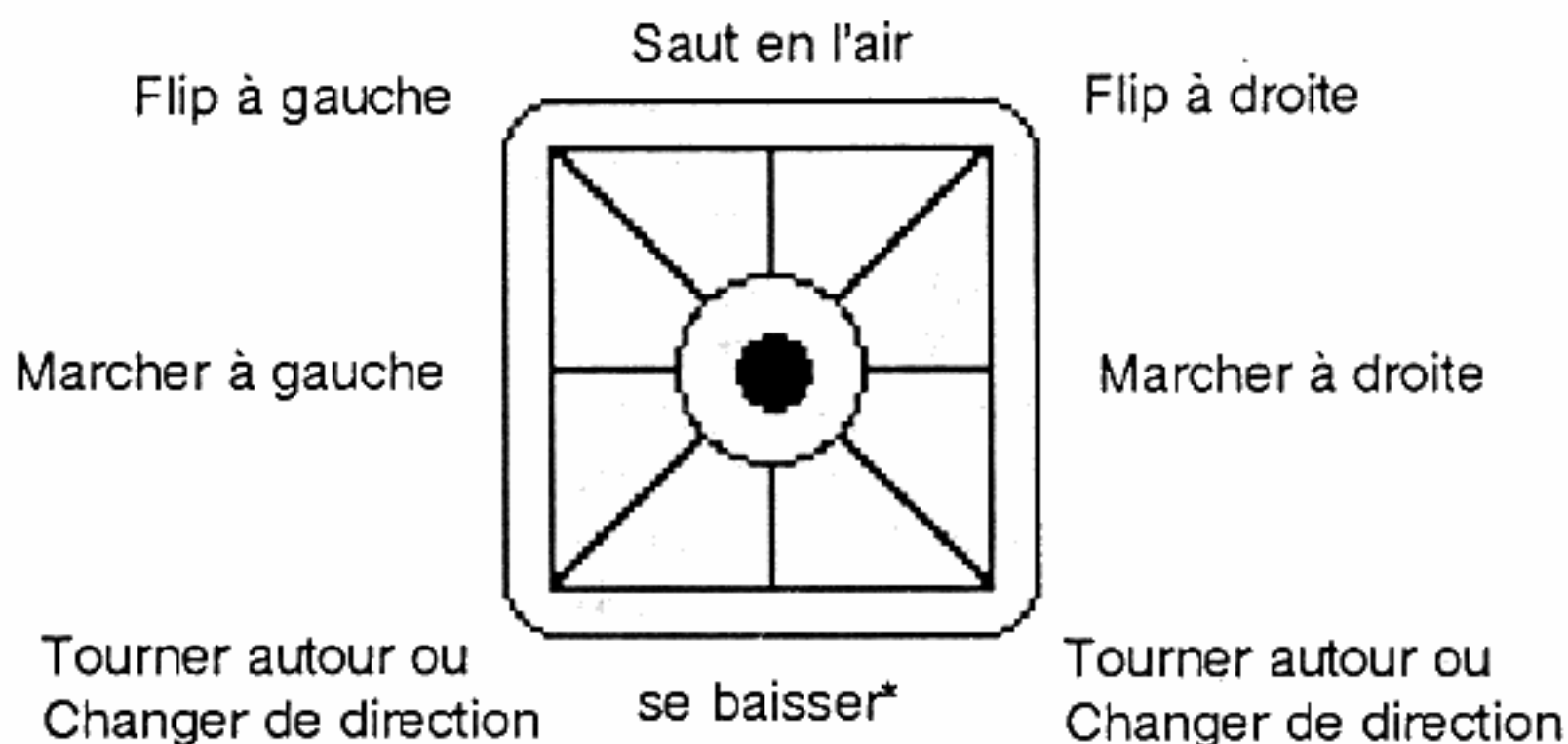
TOUCHES

8
2
4
6
7
9
CTRL 9 ou CTRL 7
CTRL 8 ou CTRL 4
CTRL 3 ou CTRL 1
P
ESCAPE
S

Contrôles des Super-Héros

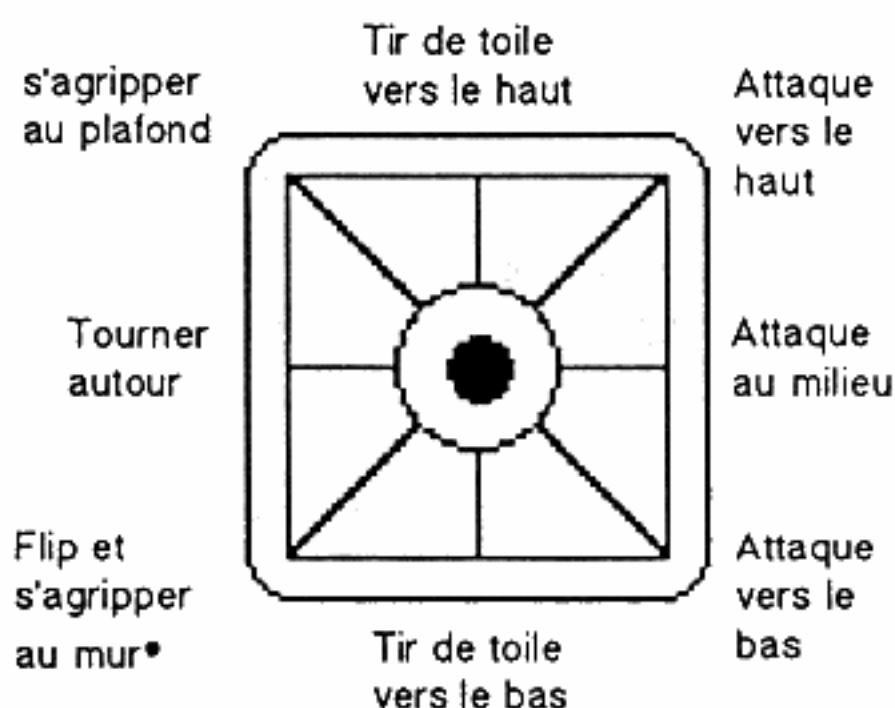
Amiga/Atari ST

Position du joystick (sans appuyer sur le bouton de feu)



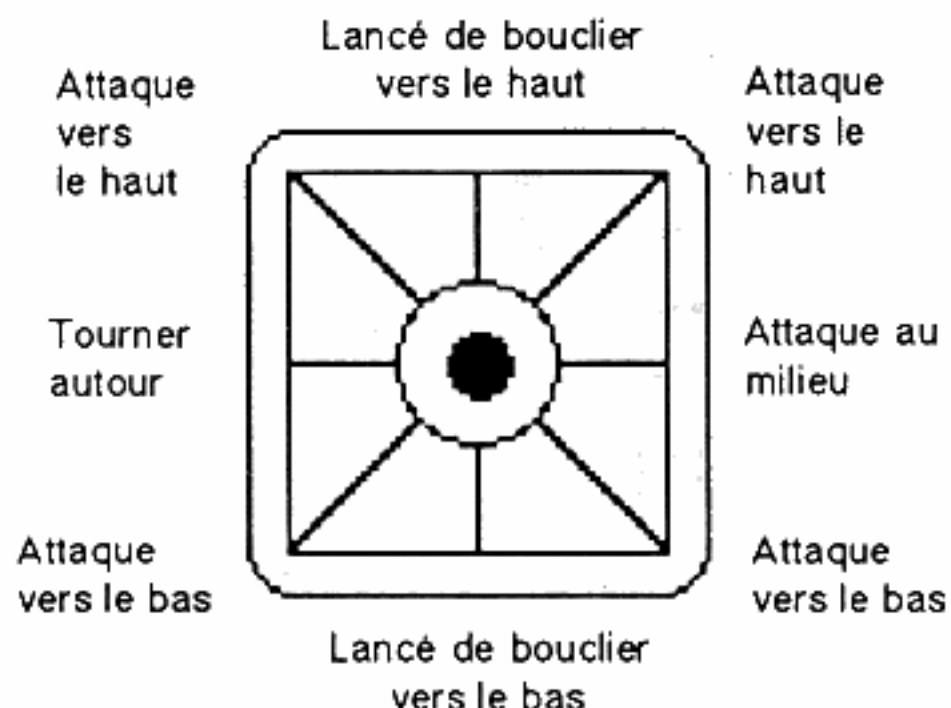
Mouvement de Combat SPIDERMAN

(en appuyant sur le bouton de feu)



Mouvement de Combat CAPITAINE AMERICA

(en appuyant sur le bouton de feu)



** Le personnage restera dans cette position jusqu'à ce que vous recentriez votre joystick*

P - Pause

S - Son

Déplacement du Super-Héros dans le challenge

(sans appuyer sur le bouton de feu)

EN HAUT
EN BAS

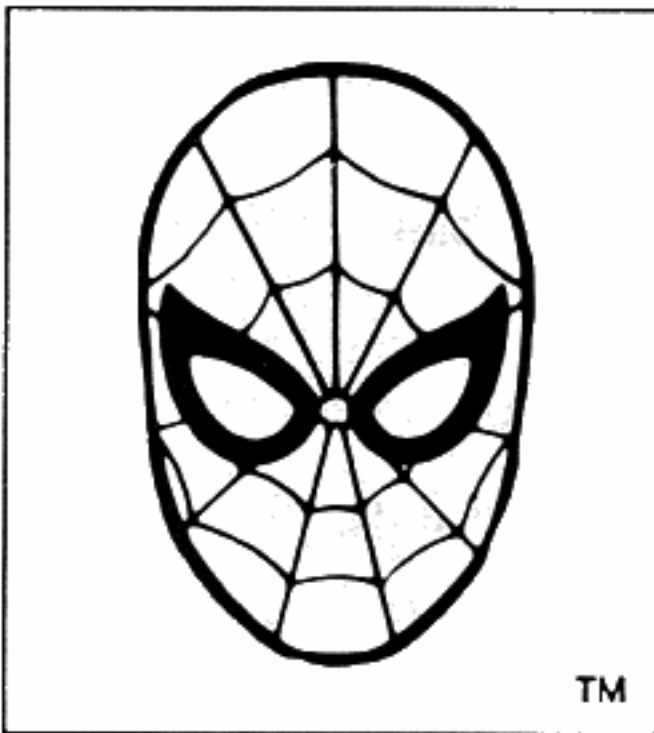
Flip
Saut périlleux

A GAUCHE
A DROITE

Plus lentement
Plus rapidement

Biographies

Spider-Man



NOM: Peter Parker

PROFESSION: Photographe indépendant

NATIONALITE: Américain - Casier judiciaire vierge

LIEU DE NAISSANCE: New-York

TAILLE: 5' 10"

POIDS: 165 lbs

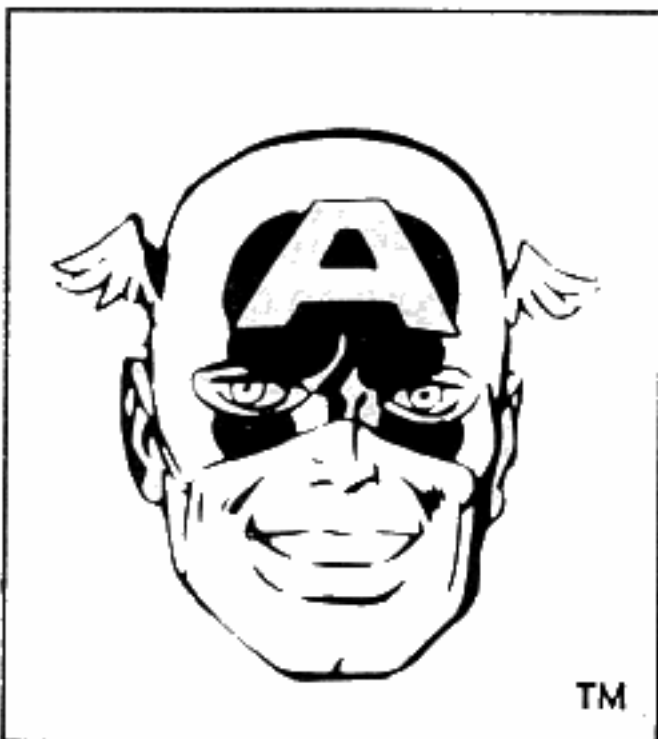
YEUX: Noisette

CHEVEUX: Châtain roux

FORCE: Peut soulever 10 tonnes

ARMES: Lanceur de toiles d'araignée fixés à ses poignets.

Capitaine America



NOM: Steve Rogers

PROFESSION: Artiste indépendant - Justicier

NATIONALITE: Américain - Sans casier judiciaire

LIEU DE NAISSANCE: New-York

TAILLE: 6' 3"

POIDS: 240 lbs

YEUX: Bleu

CHEVEUX: Blond

FORCE: Peut soulever 600 lbs

ARMES: Bouclier inflexible et indestructible

Dr Fatalis



NOM: Victor Von Fatalis

PROFESSION: Monarque

NATIONALITE: Roi de Latveria

LIEU DE NAISSANCE: Gypsy, camp en dehors de Doomstadt

TAILLE: 6' 2" (avec armure 6' 7")

POIDS: 225 lbs (avec armure 415 lbs)

YEUX: Marron

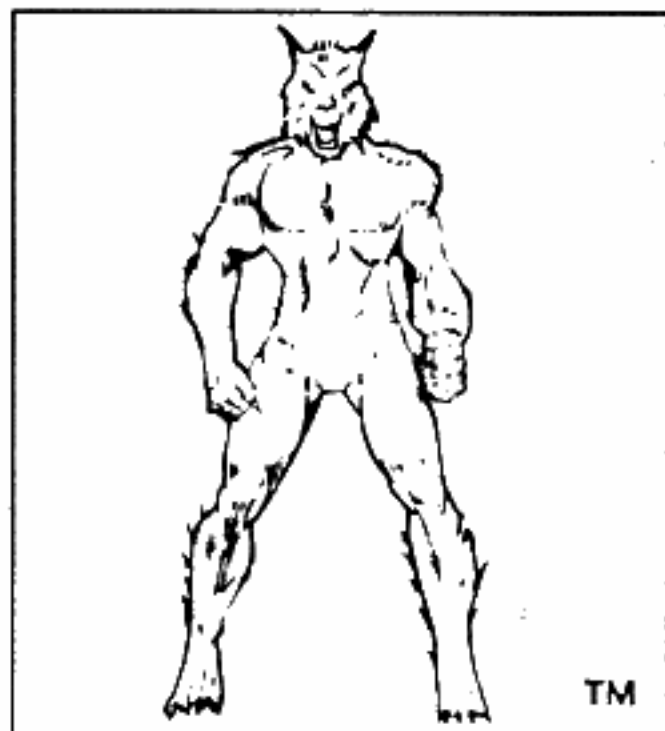
CHEVEUX: Marron

FORCE: Peut soulever environ 2 tonnes

ARMES: Armure à puissance nucléaire

Biographies

Eduardo Lobo



NOM: Eduardo Lobo
PROFESSION: Criminel professionnel
NATIONALITE: Mexicain, aucune connaissance de casier judiciaire
LIEU DE NAISSANCE: Mexico
TAILLE: 6' 2"
POIDS: 200 lbs
YEUX: Marron (en loup, rouge)
CHEVEUX: Brun (en loup, gris)
FORCE: Peut soulever 100 tonnes
ARMES: Griffes à lames tranchantes

Grey Gargoyle



NOM: Paul Pierre Duval
PROFESSION: Ancien chimiste
NATIONALITE: Français avec un casier judiciaire
LIEU DE NAISSANCE: Fontainebleau / France
TAILLE: 5' 11"
POIDS: 175 lbs (empierré 750 lbs)
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Brun
FORCE: Peut soulever 11 tonnes

Machette



NOM: Ferdinand Lopez
PROFESSION: Ancien révolutionnaire à présent mercenaire
NATIONALITE: Citoyen de San Diablo
LIEU DE NAISSANCE: San Diablo
TAILLE: 6' 2"
POIDS: 200 lbs
YEUX: Bleus
CHEVEUX: Brun
FORCE: Celle d'un athlète de son âge
ARMES: Lance des lames de scie et des couteaux

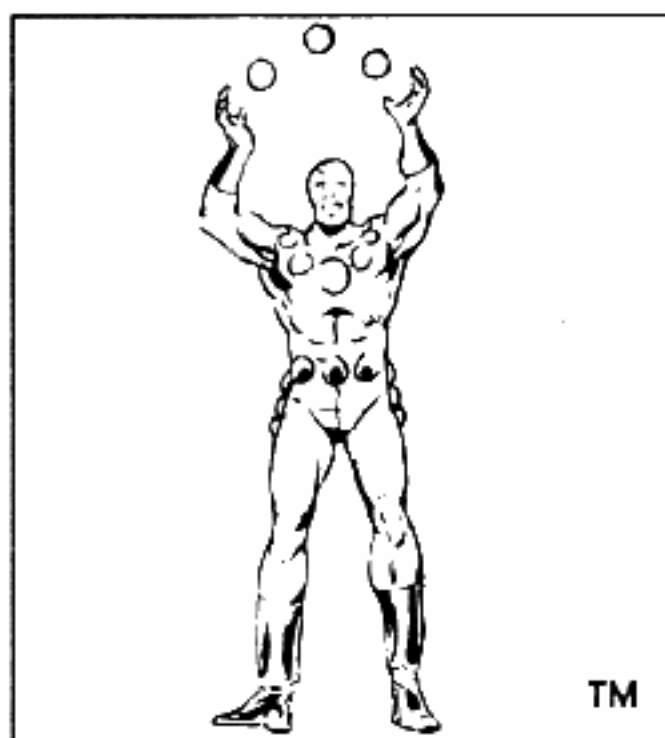
Biographies

Boomerang



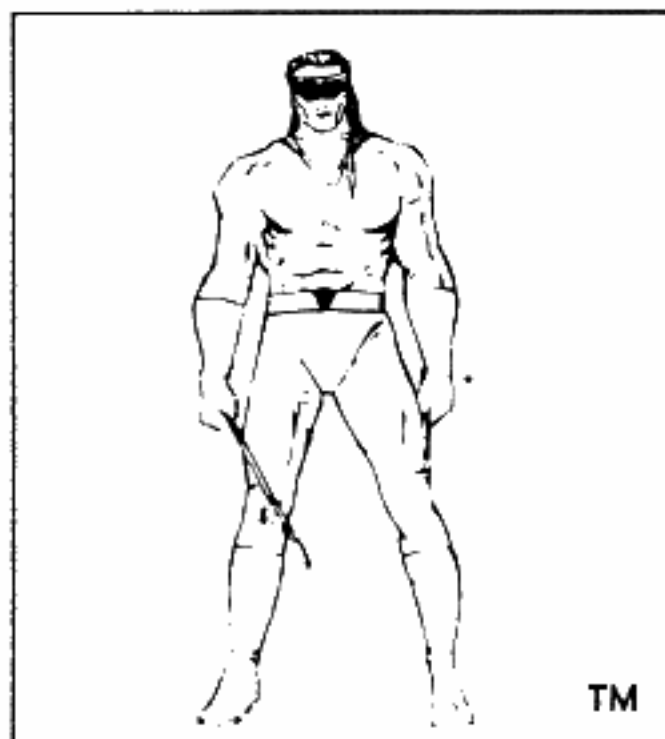
NOM: Fred Myers
PROFESSION: ex-lanceur au baseball
NATIONALITE: Nat. Américain avec casier
LIEU DE NAISSANCE: Alice Springs, Australie
TAILLE: 5' 11"
POIDS: 175 lbs
YEUX: Marron
CHEVEUX: Châtain roux
FORCE: Celle d'un homme de son age
ARMES: Equipé de boomerangs et de divers gadgets

Oddball



NOM: Elton Healey
PROFESSION: Jongleur professionnel devenu criminel
NATIONALITE: Américain avec casier
LIEU DE NAISSANCE: Reno, Nevada
TAILLE: 5' 11"
POIDS: 195lbs
YEUX: Vert
CHEVEUX: Brun
FORCE: Celle d'un athlète de son age
ARMES: Balles explosives, balles de feu et de glace

Rattan



NOM: Bud Cable
PROFESSION: Ancien agent de la C.I.A., à présent mercenaire
NATIONALITE: Américain avec casier judiciaire
LIEU DE NAISSANCE: Mt Pleasant, Pennsylv.
TAILLE: 6'
POIDS: 195 lbs
YEUX: Marron
CHEVEUX: Brun
FORCE: Celle d'un homme fort de son age
ARMES: Escrime, combat oriental

Biographies

Electro



NOM: Maxwell Dillan

PROFESSION: Ancien leader de Con Ed

NATIONALITE: Américain avec casier judiciaire

LIEU DE NAISSANCE: Endicott, New-York

TAILLE: 5' 11"

POIDS: 165lbs

YEUX: Bleus

CHEVEUX: Châtain roux

FORCE: Celle d'un homme de son age

ARMES: Boules de feu tourbillonnantes
provenant du bout de ses doigts

Hobgoblin



NOM: Inconnu

PROFESSION: Criminel professionnel

NATIONALITE: inconnu

LIEU DE NAISSANCE: inconnu

TAILLE: inconnu

POIDS: inconnu

YEUX: inconnu

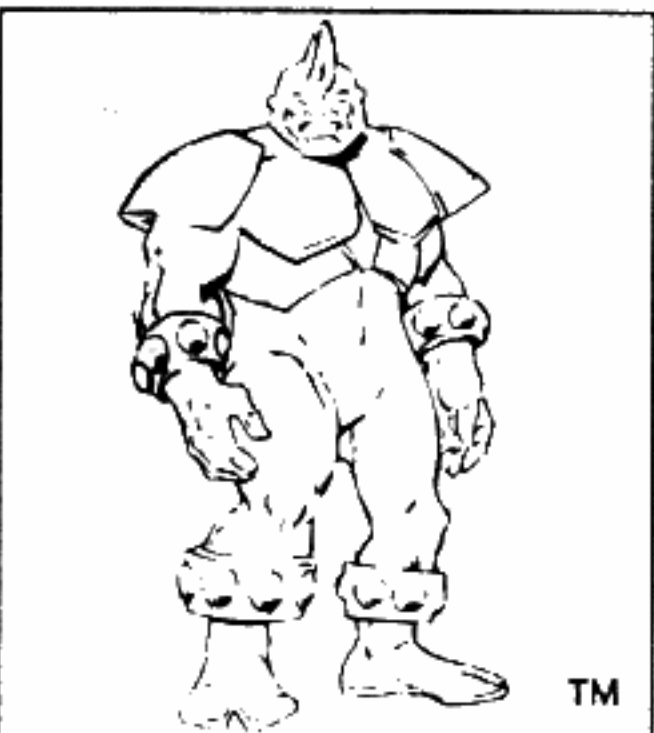
CHEVEUX: inconnu

TRANSPORT: Goblin Glider

FORCE: Peut soulever 10 tonnes

ARMES: fumigènes, bombes à gaz, grenades,
bombes en forme de citrouille

Rhino



NOM: inconnu

PROFESSION: Criminel professionnel

NATIONALITE: Américain avec casier

LIEU DE NAISSANCE: inconnu

TAILLE: 6' 5"

POIDS: 710lbs

YEUX: Noirs

CHEVEUX: Châtain roux

FORCE: Peut soulever 80 tonnes

ARMES: peau de rhinocéros artificielle inde-
structible

Biographies

Batroc



NOM: George Batroc
PROFESSION: Mercenaire
NATIONALITE: Français avec casier
LIEU DE NAISSANCE: Marseille / France
TAILLE: 6'
POIDS: 225lbs
YEUX: Marron
CHEVEUX: Noir
FORCE: Celle d'un athlète de son age
ARMES: Aucune

