

# DR. DOOM'S<sup>TM</sup> 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-héroes 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 chateau, 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 indentités 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"!!**

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.PRГ**. 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 côté en sautant
- BOOMERANG: Jet explosif
- Dr FATALIS: Laser optique
- ELECTRO: Tir électro-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

A 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

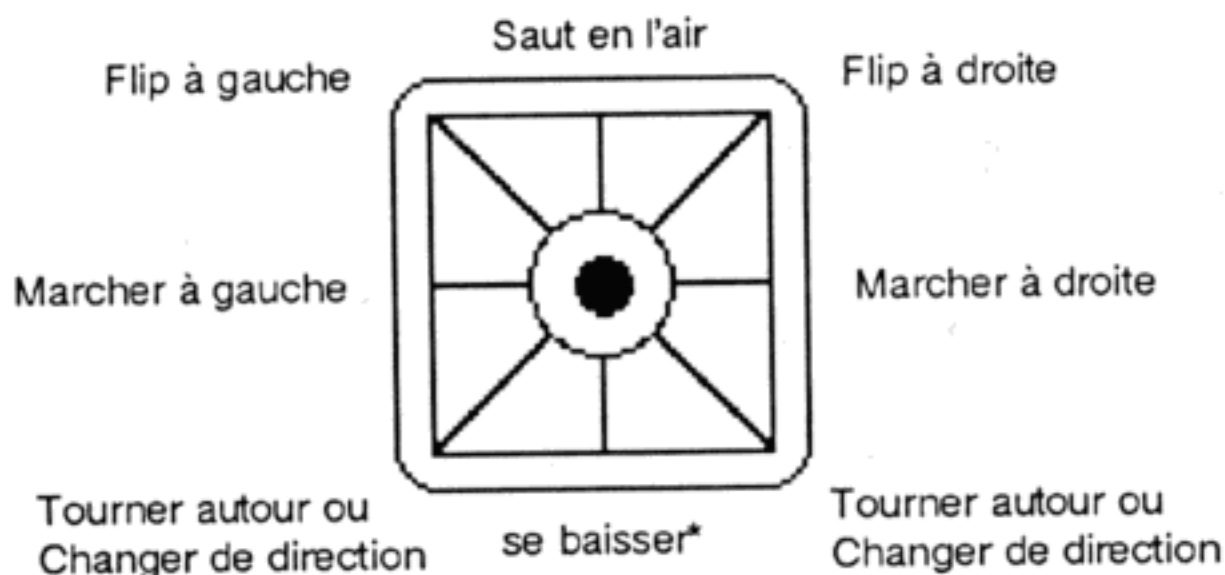
S



# Controles des Super-Heros

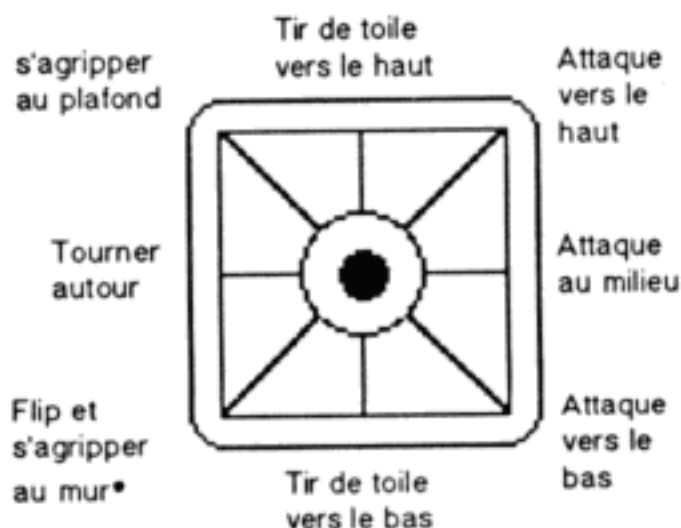
## Amiga/Atari ST

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



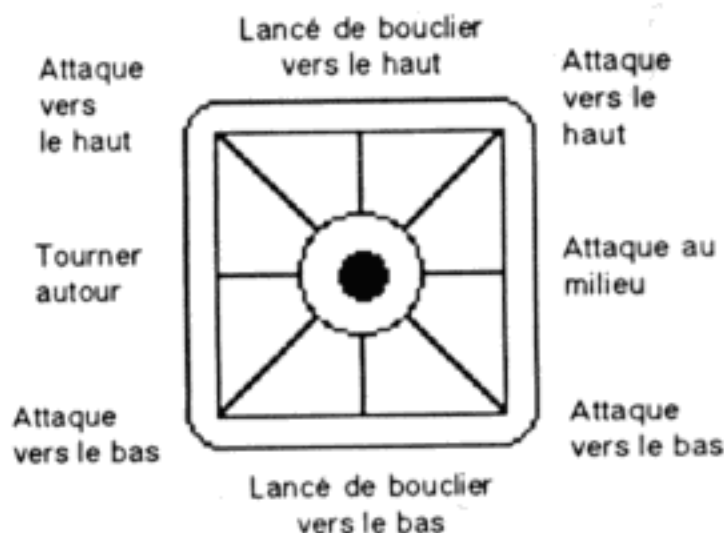
### Mouvement de Combat SPIDERMAN

(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

## 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 age

**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

## 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

