

CAPTAIN™ AMERICA

**DEFIES THE
DOOM TUBE OF
DR MEGALOMANN**

HOW TO LOAD

CBM64/128 Cassette

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously then press **PLAY** on the cassette recorder.

CBM64/128 Disk

Type **LOAD""8,1** and press **RETURN**.

Spectrum Cassette

Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Amstrad CPC Cassette

Press **CTRL** and **SMALL ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Amstrad Disk

Type **RUN"DISK** and press **ENTER**. Game will load automatically.

Atari ST Disk

Insert disk in disk drive and turn on the computer.

The fourth of July, the whole of America is geared to the biggest celebration since the bicentennial.

At dawn, however, the President has an unwelcome visitor – a figure clad in black who has decided to celebrate this day in a way that's not beneficial for the rest of the nation, a way that could mean the end of the United States of America, a slow, agonising end for the entire population!

The visitor is Doctor Megalomann a man who was supposed to be dead! (His death was well documented by the CIA in Cuba during the early sixties.)

Dr. Megalomann has waited a long time to get his revenge, and his time has come, he issues his ultimatum, either the president relinquishes his high office and passes his supreme power over to the Doctor, (thus condemning the population to suffer Megalomann's insanity of self-exaltation) or the unsuspecting nation will be plunged into the kind of terror and suffering that made Dr. Megalomann the world's most WANTED man prior to his reported death.

For over twenty years Megalomann has been preparing a deadly missile, its warhead contains a genetic virus, the seeds of human destruction and it is primed and targeted at North America.

The president has until midnight to stand down and pass his authority over to this impossible ruler, if this is not done then the missile will be launched, America will die!

An emergency meeting of the security council is called and it is decided that the only course of action is to attack the headquarters of Dr. Megalomann, believed to be sited in an underground bunker in the Mojave desert, disarm the missile and destroy the deadly virus.

OPERATION 'MOLE'

The Mole report is a debriefing of Corporal Deegan, the only survivor of an unsuccessful assault on the headquarters of Dr. Megalomann, hereinafter referred to as the 'Doom Tube'.

In the early hours of July 4th a crack squad of elite marines gained access to the Doom Tube. One hundred men were assigned to the mission as a result of a priority ONE directive via the president.

The mission was a disaster, no-one had envisaged the difficulty of fighting off hundreds of megacyborgs, trying to crack the entry code into the missile control quadrant and at the same time ensuring that individual immunity levels were high enough in order to stay alive in an atmosphere that had been deliberately contaminated with an airborne virus. The Doom Tube's toxicity was responsible for the vast majority of fatalities.

Corporal Deegan is the only reliable intelligence as to the conditions and hazards of the Doom Tube.

DOOM TUBE

Fundamentally three gigantic cylinders one within the other, the whole metallic structure being sunk deep beneath the desert.

Internal dimensions are unknown, the surface diameter is approximately 100 metres. The tube houses various decks, each contain rooms referred to as Quadrants. Each Quadrant emits a high level of psionic energy, in addition to having its own megacybo guards, all of whom are deadly.

(The description of the tube was given to our investigators and leads them to believe that the missile would be sited at the bottom of the central tube below the lowest deck. Access is thought to be via an enormous vault.)

N.B. No member of the assault team was able to penetrate further than the second deck.

THE ORBIVATOR

An elevator or more precisely an Orbivator, is housed between the outer cylinder and middle cylinder or outer wall of the quadrants. The quadrants themselves seem to be in continual rotation. This rotation allows the Orbivator doors to lock onto a quadrant entrance thus allowing access.

Selecting a deck and quadrant is achieved by using the large computerised lever on the right hand side of the Orbivator control panel, until the Orbivator is **ENGAGED** none of the panel's four control buttons will function at all!

Our men were able to crack the entry code to operate the computer information system moments before they were ousted, this system should still be available for use should a further assault attempt be made.

Corporal Deegan stated the following:—

The contamination (or toxicity) on **DECK ONE** was very high. On entering this deck it was noted that the contamination suits' Garmax gauges were peaking into the red.

The assault team split into groups, those who descended to the lower decks never returned. It may be assumed that the lower anyone descends into the tube the more likely they will be subjected to intolerable levels of contamination.

THE QUADRANTS

My orders were to 'search and destroy' on Deck One. The first quadrant we entered was full of strange metallic cybos, they attacked with some sort of toxic booms, men were dropping like flies all around me, their screams were terrible. We managed to destroy the cybos then a massive rotator descended on us. Two men were fried as it touched them. I managed to blast the thing and this seemed to set off some sort of chain reaction, just as it disappeared it flashed 'code word'. We couldn't work this out but it seems to have something to do with one of the monitor quadrants that we broke into later, I'm sure it must be the code to access the vault.

In another quadrant, we nick-named the Doom Pods, there was a sealed compartment, we blasted at the doors until they opened, a Doom Pod floated out, it was from this that we obtained the raw 'Ying' and 'Yang' – the essential ingredients to produce an immunity anti-toxin in the convertor quadrant. The Doom Pod was so called because it sometimes produced a red toxic boom, these shoot straight at you. I saw one man who was hit, slump to the floor, his split body oozed and bubbled!

Deck One Quadrant Four was the end of our mission. This is what we called the convertor quad. The cybos here home in on you, if you touch them they just burn you up, if you destroy them, more take their place.

We found that by touching certain panels in this quadrant we could start the convertor working. Ying and Yang receiver plates would emerge from the rear wall of the quadrant. If we placed sufficient raw ingredients in both side receiver plates we were able to produce Dr. Megalomann's own anti-toxin. However, we just couldn't make it fast enough, when finally my buddy Joe died I decided to get out of it.... All I left behind was carnage!

Our Toxicology dept has managed to produce a vaccine which will give an increased immunity against the virus, but it must be advised that this immunity is unreliable and short-lived, access to Dr. Megalomann's own supply of vaccine must be a priority in order to complete the task of aborting the missile launch.

REPORT END

THE SECOND ASSAULT

The abortive assault has lost the president valuable time, the 12 o'clock deadline is only hours away. Using his personal hotline, he summons the defender of the Constitution to the White House.

Responding instantly to his country's call **Captain America** boards the Avenger's sky cycle and arrives for a full briefing. After hearing all the gloomy details Captain America offers to try a one man assault on the Doom Tube in a final effort to defeat the insane Megalomann and prevent the genocide of the American nation!

The man who is the symbol of freedom and the American dream, leaves for the Doom Tube knowing that trying to immobilise Megalomann's missile will be the toughest task of his career.

It won't be easy, but if you wanted things easy YOU wouldn't be CAPTAIN AMERICA!

CLASSIFIED INFORMATION

Captain America

REAL NAME:	Steve Rogers
OCCUPATION:	Freelance Artist
LEGAL STATUS:	American citizen
FORMER ALIASES:	Nomad
PLACE OF BIRTH:	New York City
MARITAL STATUS:	Single
GROUP AFFILIATION:	Former member of the Invaders Former partner to Falcon Current member of Avengers
BASE OF OPERATIONS:	New York City

Height: 6'2". Weight: 240lbs. Eyes: Blue. Hair: Blonde.

Physical Details:

Super-Soldier serum has heightened Captain America's physical form to the pinnacle of human perfection (see document 4500 for further information). He has athletic ability, strength, speed and endurance superior to any Olympic athlete. He is extremely agile for a person of his musculature. His endurance is phenomenal since the serum eliminates the build-up of fatigue-producing lactic acid in his muscles.

His reaction time is almost ten times faster than a normal man. Captain America is the ultimate human combatant.

WEAPONS

Shield:

Captain America carries a shield 2.5 feet in diameter and weighing 12 pounds. It is constructed of a unique Vibranium-Adamantium alloy (see documentation with reference to Dr. Myron McLain).

The shield, because of its Vibranium-derived properties, is even stronger than pure adamantium. It has great aerodynamics, able to slice through the air with minimal wind resistance and deflection of path. Its great overall resilience, combined with its natural concentric stiffness, makes it capable of rebounding from solid objects with minimal loss of angular momentum.

The shield is virtually indestructible, resistant to any method of penetration, extreme of temperature, or radiation, the only way it can be damaged is by tampering with its molecular bonding using the only form of energy it does not deflect; psionic.

Recent modifications to the shield have included a minute homing device, this allows Captain America to call the shield back, providing that the local psionic emissions are within tolerance levels, which unfortunately isn't always the case in the Doom Tube!

If you lose your shield, you're as good as dead.

Cybo Grenades:

These grenades are a recent development which allow close-quarter use of an explosive device. The grenades have been designed to destroy electronic circuits by de-molecularising them, leaving organic tissue unharmed.

The grenades are only effective if used at close range.

Press **SPACEBAR** to activate grenades.

CLOSE DOCUMENT

ASSAULT TACTICS

1. Plug the joystick in port 2 (rear port). Joystick 8 directional movement controls Captain America.
2. Outside of the Orbivator control panel press **FIRE** to throw the shield, once in-flight the **FIRE** button will activate the homing device, until the shield lands or is lost off-quadrant.

The shield may be thrown diagonally if **FIRE** is pressed whilst running in that direction.

On the Orbivator control screen use the **FIRE** button to engage and select the quadrant lever and to push the system buttons.

3. Cybo-grenades may be used for close combat, they are detonated by pressing the **SPACE BAR** whilst moving into the target cybo (see Mole Report).

Remember both supplies of shields and grenades are limited. (Although there are ways to replenish your supplies, if you can find out how!)

4. Always check the quadrant information before leaving the safety of the Orbivator control panel (this is the game start position). Always check that your immunity is above the Decks' Toxicity level... else you DIE!
5. Press **F1** if you can't stand it anymore!
6. Remember, this is **REAL-TIME... IT'S LIMITED!!!**
7. If you haven't done so already, **READ ALL OF THE REPORTS!**

Data update, firing shield at both Cyborgs will open doors.

CONTROLS

SPECTRUM 48K/128

UP - 1
DOWN - 2
LEFT - 9
RIGHT - 0
FIRE - N/M/CAPS
BOMB - SPACE
PAUSE - P
UNPAUSE - Q

AMSTRAD CPC

UP - 1
DOWN - 2
LEFT - CLR
RIGHT - DEL
FIRE - ;
GRENADE - SPACE
PAUSE - P
UNPAUSE - ESC

GOOD LUCK CAPTAIN!

© 1987 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP INC. All rights reserved.

CAPTAIN AMERICA AND THE DISTINCTIVE LIKENESS THEREOF IS A TRADEMARK OF MARVEL ENTERTAINMENT GROUP AND IS USED WITH PERMISSION.

Manufactured and distributed under license from Marvel Entertainment Inc., by Go! Media Holdings Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any repurchase scheme in any manner is prohibited. Reproduction or extracts of the artwork herein not to be used without written permission of Go! Media Holdings Ltd.

CAPTAIN AMERICA™

**IM KAMPF
UM DOOM
TUBE VON
DR MEGALOMANN**

LADLEANLEITUNG

CBM64/128 Kassette

Die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP** gemeinsam drücken. **PLAY** (WIEDERGABE) an Kassettenrekorder drücken.

CBM64/128 Diskette

LOAD"", 8,1 eingeben und **RETURN** drücken.

Spectrum Kassette

LOAD"" und **ENTER** eingeben. **PLAY** (WIEDERGABE) an Kassettengerät drücken.

Schneider CPC Cassette

CTRL und die **KLEINE ENTER** Taste drücken dann **PLAY** (WIEDERGABE) an Kassettengerät.

Schneider CPC

Geben Sie **RUN"DISK** ein und drücken Sie **ENTER**. Das Spiel wird dann eingeladen und automatisch gestartet.

Atari ST Diskette

Disketten laufwerk einschalten und Diskette einlegen, danach Computer einschalten.

4. Juli, ganz Amerika ist auf die größte Feier seit der 200-Jahr-Feier vorbereitet.

In der Morgendämmerung hat der Präsident jedoch einen unerwarteten Besucher – einen ganz in schwarz gekleideten Mann, der diesen Tag in einer Weise feiern will, die für die restliche Nation nicht günstig ist, in einer Weise, die das Ende der Vereinigten Staaten von Amerika bedeuten könnte, ein langsames, Ende voller Agonie für die gesamte Bevölkerung!

Der Besucher ist Dr. Megalomann, ein Mann, der eigentlich hätte tot sein sollen! (Sein Tod wurde von der CIA in Kuba Anfang der 60er Jahre gut dokumentiert.)

Dr. Megalomann hat lange auf seine Rache gewartet, und jetzt ist die Zeit gekommen. Er stellt sein Ultimatum: entweder räumt der Präsident sein hohes Amt und übergibt dem Doktor alle Vollmachten (was die Bevölkerung dazu verurteilt, entweder die Verrücktheit der Selbstauslöschung zu dulden) oder die Nation, die nichts vermutet, wird in den Terror und das Leiden gestürzt, durch die Dr. Megalomann vor seinem belegten Tod zum MEISTGESUCHTEN Mann der Welt wurde.

Seit über 20 Jahren hat Megalomann seinen tödlichen Flugkörper vorbereitet. Sein Sprengkopf enthält ein genetisches Virus, die Saat der menschlichen Zerstörung, und er ist geladen und auf Nordamerika gerichtet.

Der Präsident muß bis Mitternacht abtreten und seine Macht diesem unmöglichen Regenten übergeben. Wenn dies nicht geschieht, wird der Flugkörper abgeschossen, und Amerika ist erledigt!

Der Sicherheitsrat wird zu einer Notsitzung einberufen, und es wird beschlossen, daß nur die Möglichkeit besteht, das Hauptquartier des Dr. Megalomann anzugreifen, der sich, Vermutungen zufolge, in einem unterirdischen Bunker in der Mojave Wüste befindet, den Flugkörper zu entschärfen und das tödliche Virus zu zerstören.

OPERATION 'MOLE'

Der Mole Report ist eine Schilderung von Corporal Deegan, dem einzigen Überlebenden eines erfolglosen Angriffes auf das Hauptquartier von Dr. Megalomann, nachstehend 'Doom Tube' genannt.

In der frühen Morgenstunden des 4. Juli verschafft sich eine Elitetruppe der Marine Zugang zur Doom Tube. Der Mission wurden 100 Leute als ERSTE Priorität über den Präsidenten zugewiesen.

Die Mission war ein Fehlschlag, niemand hatte mit der Schwierigkeit gerechnet, viele hundert Megacyborgs bekämpfen zu müssen, den Zugangscode zum Flugkörper-Kontrollquadranten zu knacken und gleichzeitig sicherzustellen, daß die einzelnen Immunitätswerte hoch genug waren, um in einer Atmosphäre am Leben zu bleiben, die absichtlich mit einem Virus in der Luft verseucht worden war. Die Toxizität der Doom Tube war für die Mehrzahl der Todesfälle verantwortlich.

Corporal Deegan ist die einzige zuverlässige Informationsquelle über die Zustände und Gefahren der Doom Tube.

DIE DOOM TUBE

Sie besteht grundsätzlich aus drei riesigen ineinander befindlichen Zylindern. Die gesamte Metallkonstruktion wurde tief unter der Wüste versenkt.

Die Innenmaße sind unbekannt, der Oberflächendurchmesser beträgt etwa 100m. In der Tube befinden sich verschiedene Stockwerke. Jedes enthält Zimmer, sogenannte Quadranten. Jeder Quadrant gibt starke psionische Energie ab und hat seine eigenen Megacybo Wächter, die all tödlich sind.

(Die Beschreibung der Tube wurde unseren Untersuchern gegeben und führte sie zu der Annahme, daß sich der Flugkörper unten in der Mittelröhre unter dem untersten Geschoß befindet. Der Zugang soll, Annahmen zufolge, über ein enormes Gewölbe erfolgen.)

ANMERKUNG: Kein Mitglied des Angriffsteams war in der Lage, weiter als zum 2. Geschoß vorzudringen.

DER ORBIVATOR

Ein Aufzug oder genauer gesagt ein Orbivator befindet sich zwischen dem äußeren und mittleren Zylinder oder der Außenwand der Quadranten. Die Quadranten selbst scheinen sich ständig zu drehen. Durch diese Drehung können sich die Orbivator-Türen an einem Quadranteneingang verriegeln, so daß Zugang möglich ist.

Die Wahl eines Geschosses und Quadranten erfolgt durch Verwendung des großen computerisierten Hebels auf der rechten Seite der Orbivator-Schalttafel. So lange der Orbivator nicht **EINGESCHALTET** ist, kann keine der vier Kontrolltasten auf der Schalttafel funktionieren!

Unsere Leute waren in der Lage, den Zugangscode zur Bedienung des Computer-Informationssystems Momente vor ihrer Niederlage zu knacken. Dieses System sollte noch zur Verfügung stehen, falls ein weiterer Angriff versucht werden sollte.

Corporal Deegan sagte folgendes aus:

Die Verseuchung (oder Toxizität) auf STOCKWERK EINS war sehr hoch. Bei Betreten dieses Stockwerkes wurde festgestellt, daß die Garmax Meßgeräte der Schutzanzüge Spitzenwerte im roten Bereich anzeigten.

Die angreifende Mannschaft wurde in Gruppen geteilt. Diejenigen, die in die unteren Stockwerke abstiegen, kehrten nie zurück. Es besteht Grund zu der Annahme, daß man, je tiefer man in die Röhren absteigt, immer stärkeren, unerträglichen Verseuchungen ausgesetzt ist.

DIE QUADRANTEN

Mein Auftrag bestand daraus, Stockwerk eins zu 'durchsuchen und zu zerstören'. Der erste Quadrant, den wir betraten, war voller seltsamer metallischer Cybos. Sie griffen mit einer Art toxischem Strahl an. Unsere Männer fielen wie Fliegen um mich herum. Ihr Geschrei war furchterregend.

Es gelang uns, die Cybos zu zerstören, als sich ein riesiger Rotator auf uns senkte. Als er die beiden Männer berührte, wurden sie geröstet. Es gelang mir, das Ding zu sprengen, und damit schien sich eine gewisse Kettenreaktion auszulösen, und als sie gerade verebbte, blinkte, 'Codewort' auf. Wir konnten das nicht verstehen, aber es scheint etwas mit einem der Monitorquadranten zu tun zu haben, in die wir später einbrachen. Ich bin sicher, es muß sich um den Code für den Zugang zum Gewölbe handeln.

In einem anderen Quadranten, dem wir den Spitznamen Doom Pods gaben, befand sich eine verschlossene Kammer. Wir sprengten die Türen, bis sie sich öffneten, worauf ein Doom Pod herausschwabte. Daraus erhielten wir das rohe Ying und Yang, die wesentlichen Bestandteile zur Erzeugung eines Antitoxins für die Immunität im Konvertorquadranten. Der Doom Pod wurde so genannt, weil er manchmal einen roten toxischen Strahl erzeugte. Dieser schoß direkt auf uns zu. Ich sah, wie ein Mann getroffen wurde. Er sackte auf dem Boden zusammen. Sein zerteilter Körper lief aus und verbröckelte!

Stockwerk eins, Quadrant vier war das Ende unserer Mission. Wir nannten es den Konvertorquad. Cybos peilen auf Dich zu, und wenn Du sie berührst, verbrennst Du. Wenn Du sie zerstörst, werden sie durch mehr ersetzt.

Wir stellten fest, daß wir den Konvertor durch Berühren gewisser Platten in diesem Quadranten in Betrieb setzen konnten. Ying und Yang Empfängerplatten tauchten von der Rückwand des Quadranten auf. Wenn wir ausreichende Rohstoffe in beide seitliche Empfängerplatten luden, waren wir in der Lage, das eigene Antitoxin des Dr. Megalomann zu erzeugen. Wir konnten es aber einfach nicht schnell genug herstellen. Als schließlich mein Freund Joe starb, beschloß ich, mich aus dem Staub zu machen... alles, was ich hinterließ, war Blutvergießen!

Unsere toxikologische Abteilung konnte einen Impfstoff erzeugen, durch den man erhöhte Immunität gegen das Virus erhält. Es wird jedoch darauf hingewiesen, daß diese Immunität unzuverlässig und kurzfristig ist, und der Zugang zum eigenen Impfstoff des Dr. Megalomann muß eine Priorität sein, um die Aufgabe, den Start des Flugkörpers zu unterbinden, zu erfüllen.

ENDE DES BERICHTS

DER ZWEITE ANGRIFF

Durch den abgebrochenen Angriff verlor der Präsident wertvolle Zeit. Der Termin von 24 Uhr ist nur Stunden entfernt. Mit seiner persönlichen direkten Telefonverbindung bestellt er den Verteidiger der Verfassung zum Weißen Haus.

Als sofortige Reaktion auf den Ruf seines Landes begibt sich CAPTAIN AMERICA an Bord seines Avengers Sky Cycle und trifft zur Entgegennahme genauer Instruktionen ein. Nach Anhören der düsteren Einzelheiten bietet sich Captain America an, einen Ein-Mann-Angriff auf die Doom Tube durchzuführen, in dem letzten Bemühen, den verrückten Megalomann zu bekämpfen und den Völkermord der amerikanischen Nation zu verhüten!

Der Mann, der das Symbol für Freiheit und der amerikanische Traum ist, begibt sich zur Doom Tube in dem Bewußtsein, daß der Versuch, dem Flugkörper von Megalomann Einhalt zu gebieten, die schwierigste Aufgabe seiner Laufbahn ist.

Es wird nicht leicht sein, aber wenn Sie ein einfaches Leben führen wollten, wären Sie nicht.

CAPTAIN AMERICA!

GEHEIME INFORMATIONEN

Captain America

WIRKLICHER NAME:	Steve Rogers
BERUF:	freiberuflicher Künstler
NATIONALITÄT	Amerikaner
FRÜHERE DECKNAMEN:	Nomad
GEBURTSORT:	New York City
PERSONENSTAND:	ledig
ZUGEHÖRIGKEIT ZU GRUPPEN:	Früheres Mitglied der Invaders früherer Partner von Falcon zur Zeit Mitglied der Avengers
STANDORT:	New York City

Größe: 1,85m. Gewicht: 110 kg. Augen: blau. Haar: blond.

Persönliche Beschreibung

Die körperliche Kondition von Captain America wurde durch Super-Soldier Serum verbessert, so daß er sich auf der Spitze menschlicher Perfektion befindet (siehe Dokument '4500', das weitere Informationen enthält).

Er hat die sportliche Fähigkeit, Stärke, Geschwindigkeit und Ausdauer, die die eines Olympiateilnehmers übersteigt. Er ist äußerst wendig für einen Mann seiner Muskulatur. Seine Ausdauer ist phänomenal, da das Serum die Ansammlung von Milchsäure in den Muskeln ausschließt, die zu Ermüdung führt.

Seine Reaktionszeit ist fast 10 mal schneller als die eines normalen Menschen. Captain America ist der beste menschliche Kämpfer.

WAFFEN

Schild

Captain America trägt ein Schild von 75 cm Durchmesser, das 10 kg wiegt. Es besteht aus einer Vibranium-Adamantium-Speziallegierung (siehe Dokumentation bezüglich Dr. Myron McLain).

Da das Schild die Eigenschaften von Vibranium besitzt, ist es noch stärker als reines Adamantium. Es hat einen erstklassigen Aerodynamik und kann die Luft bei geringstem Windwiderstand und kleinster Wegablenkung durchteilen. Durch seine allgemeine Gesamtwiderstandsfähigkeit, verbunden mit der natürlichen konzentrischen Steifheit, kann es mit geringstem Drehimpulsverlust von massiven Gegenständen abprallen.

Das Schild ist praktisch unzerstörbar, beständig gegen jedes Eindringverfahren, extreme Temperaturen oder Strahlungen. Die einzige Möglichkeit zur Beschädigung ist die Verletzung der Molekularbindung unter Verwendung der einzigen Energieform, die nicht abgelenkt wird: psionische.

Neuere Verbesserungen am Schild waren u.a. eine winzige Peilvorrichtung, mit der Captain America das Schild zurückrufen kann, vorausgesetzt, daß die lokalen psionischen Strahlungen in den Toleranzwerten liegen, was bedauerlicherweise im Doom Tube nicht immer der Fall ist! Wenn Sie Ihren Schild verlieren, haben Sie so gut wie verloren.

Cybo Granaten

Diese Granaten sind eine neuere Entwicklung, durch die Sprengkörper in nächster Nähe eingesetzt werden können. Die Granaten wurden so konzipiert, daß sie elektronische Schaltungen durch Demolekularisierung zerstören können, wobei organisches Gewebe unverletzt bleibt.

Die Granaten sind jedoch nur wirksam, wenn sie aus nächster Nähe eingesetzt werden.

Drücken Sie die **LEERTASTE**, um die Granaten zu aktivieren.

ENDE DES DOKUMENTS

ANGRIFFSTAKTIK

1. Joystick in Port 2 (hinterer Port) stecken. Joystick 8 Richtungsbewegung steuert Captain America.
2. Außerhalb der Orbivator Schalttafel **FIRE** zum Werfen des Schildes drücken. Während des Fluges schaltet die Taste **FIRE** die Peilvorrichtung ein, bis das Schild landet oder außerhalb des Quadranten verlorengeht. Das Schild kann diagonal geworfen werden, wenn **FIRE** gedrückt wird, während man in eine bestimmte Richtung läuft.

Auf dem Orbivator Bedienungsbildschirm den **FIRE** Knopf zum Einrücken und Einstellen des Quadrantenhebels benutzen und um die Systemtasten zu drücken.

3. Cybo Granaten können für den Nahkampf eingesetzt werden. Sie explodieren durch Drücken der **LEERTASTE**, während der Zielcybo bewegt wird (siehe Mole Report). Bitte nicht vergessen, daß Schilder und Granaten begrenzt zur Verfügung stehen (obgleich es Möglichkeiten gibt, Ihre Waffen aufzufüllen, wenn Sie feststellen können, wie!)

4. Die Quadranteninformationen stets prüfen, bevor Sie die Sicherheit der Orbivator Schalttafel verlassen (die Ausgangsposition des Spiels). Stets prüfen, daß Ihre Immunität über dem Toxizitätswert eines Stockwerkes liegt... sonst **STERBEN** Sie!
 5. **F1** drücken, wenn Sie es nicht mehr ertragen können.
 6. Denken Sie daran, das Spiel läuft in **REALZEIT**... **ES IST TERMINLICH BEGRENZT!!!**
 7. Wenn Sie es noch nicht getan haben, **LESEN SIE BITTE ALLE BERICHTE!**
- Zusatzinformation: das Abfeuern beider Schilde auf die Cyborg öffnet Türen.

KONTROLLEN

SPECTRUM 48K/128

HOCH - 1

HERUNTER - 2

LINKS - 9

RECHTS - 0

FEUERN - N/M/CAPS

BOMBE - LEERTASTE

PAUSE - P

PAUSE STOPPEN - Q

HOCH - 1

HERUNTER - 2

LINKS - CLR

RECHTS - DEL

FEUERN - ;

GRENATEN - LEERTASTE

PAUSE - P

PAUSE STOPPEN - Q

PAUSE STOPPEN - ESC

VIEL GLÜCK CAPTAIN!

CAPTAIN™ AMERICA

**DEFIE LE TUBE
DE LA MORT
DU DR MEGALOMANN**

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME CBM64/128 Casette

Appuyez simultanément sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP**. Appuyez sur **PLAY** de votre lecteur de cassettes.

CBM64/128 Disque

Tapez **LOAD""**, 8,1 et appuyez sur **RETURN**.

Spectrum Casette

Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** de votre lecteur de cassettes.

Amstrad CPC Casette

Appuyez sur **CTRL** et **SMALL ENTER** puis appuyez sur **PLAY** de votre lecteur de cassettes.

Amstrad Disque

Tapez **RUN"DISK** et appuyez **ENTER**. Le jeu se chargera automatiquement.

Atari ST Disque

Insérez le disque dans le lecteur de disque, puis allumez l'ordinateur.

C'est le quatre juillet, toute l'Amérique s'apprête aux plus grandes festivités qui aient eu lieu depuis son bicentenaire.

A l'aube, le Président reçoit un visiteur importun – un personnage vêtu de noir qui a décidé de célébrer cette journée d'une manière qui ne profitera pas au reste de la nation, d'une manière qui pourrait signifier la fin des Etats-Unis d'Amérique, une mort lente et atroce pour toute la population!

Ce visiteur, c'est le Docteur Megalomann, que l'on croyait mort! (Sa mort avait été annoncée en détail par la CIA à Cuba, au début des années 60).

Le Dr. Megalomann a attendu longtemps pour prendre sa revanche, et le moment est arrivé; il adresse son ultimatum; le Président renonce à ses hautes fonctions et lui remet son pouvoir suprême, (condamnant ainsi la population à souffrir de l'insanité de Megalomann) sinon la nation, qui ne se doute de rien, sera plongée dans le genre de terreur et de souffrances qui avaient fait du Dr. Megalomann l'homme le plus RECHERCHE dans le monde entier avant qu'il n'ait été fait mention de sa mort.

Depuis plus de vingt ans, Megalomann prépare un missile meurtrier; la tête nucléaire contient un virus génétique, les germes de la destruction humaine, elle est amorcée, son objectif: L'Amérique du Nord.

Le Président a jusqu'à minuit pour démissionner et transmettre son autorité à cet impossible dirigeant; si ces conditions ne sont pas remplies, le missile sera lancé et ce sera la fin de l'Amérique!

Un cours du conseil de sécurité rassemblé en toute urgence, il est décidé que la seule ligne de conduite à adopter est d'attaquer le quartier général du Dr. Megalomann, que l'on croit être situé dans un bunker souterrain dans le désert de Mojave, de désarmer le missile et de détruire le virus mortel.

OPERATION 'TAUPE'

Le rapport 'Taupe' est le compte-rendu de la mission-échec du Caporal Deegan, le seul survivant de l'assaut du quartier général du Dr. Megalomann, qui sera appelé ci-après le 'Tube de la mort'.

De très bonne heure, le 4 juillet, un commando de marines d'élite avait réussi à accéder au Tube de la mort. Une centaine d'hommes avait été affectée à cette mission, résultat d'une directive de toute priorité reçue du Président.

La mission fut un désastre. Personne n'avait envisagé les difficultés rencontrées: lutter contre des centaines de mégacyborgues, déchiffrer le code d'entrée dans le quadrant de commande du missile et, en même temps, assurer que les niveaux d'immunité individuelle sont suffisamment élevés pour permettre de survivre dans une atmosphère qui avait été délibérément contaminée par un virus en suspension dans l'air. La toxicité présente dans le Tube de la mort fut responsable de la grande majorité des cadavres.

Le Caporal Deegan est le seul agent secret qui peut renseigner sérieusement sur les conditions et les dangers présentés par le Tube de la mort.

LE TUBE DE LA MORT

A la base, trois cylindres gigantesques s'emboîtant l'un dans l'autre: l'ensemble de la structure métallique étant enterrée profond dans le désert.

Les dimensions internes ne sont pas connues, le diamètre de surface est de 100 mètres environ. Le tube abrite différents plans comportant chacun des salles appelées Quadrants. Chaque Quadrant émet un niveau élevé d'énergie psionique en plus de posséder ses propres mégacybo-gardes qui sont tous mortels.

(La description du tube qui a été donnée à nos enquêteurs, leur porte à croire que le missile serait situé au fond du tube central, sous le plan inférieur. On pense pouvoir y accéder par une énorme cave).

N.B. Aucun membre de l'équipe d'assaut n'a réussi à pénétrer au-delà du deuxième plan.

L'ORBIVATOR

Un ascenseur, ou plus précisément un Orbivator, est prévu entre le cylindre extérieur et le cylindre central ou paroi extérieure des quadrants. Les quadrants, quant à eux, semblent être en rotation continue et cette rotation permet aux portes de l'orbivator de se verrouiller sur une entrée de quadrant, permettant ainsi l'accès.

Pour choisir un plan et un quadrant, on utilise le grand levier informatisé qui se trouve sur le côté droit du tableau de commande de l'orbivator. Aucun des quatre boutons de commande ne peut fonctionner avant que l'orbivator ne soit **ENGAGE**.

Nos hommes avaient réussi à déchiffrer le code d'entrée qui actionne le système de données informatiques, juste avant d'être évincés. On devrait toujours pouvoir se servir de ce système dans le cas où un deuxième assaut serait donné.

Le Caporal Deegan a fait la déclaration suivante:—

La contamination (ou toxicité) était très forte sur le **PLAN UN**. En entrant dans ce plan, on a constaté que les jauges Garmax des combinaisons atteignaient le rouge.

L'équipe d'assaut s'est répartie en groupes. Ceux qui descendirent vers les plans inférieurs ne sont jamais revenus. Il est donc possible de déduire que plus on descend dans le tube, plus on sera soumis à des niveaux intolérables de contamination.

LES QUADRANTS

Mes ordres étaient de 'chercher et détruire' sur le Plan un. Le premier quadrant où nous avons pénétré était rempli d'étrange cybos métalliques. Ils avaient des sorts de flèches toxiques, les hommes tombaient comme des mouches autour de moi, avec des cris effroyables.

Nous avons réussi à détruire les cybos lorsqu'un rotateur massif descendit sur nous. Au simple toucher, les hommes étaient frits. Je suis arrivé à faire exploser l'engin et il semble que ceci ait fait se déclencher une sorte de réaction en chaîne car juste au moment où il disparaissait, il lança en éclair l'inscription 'mot code'. Nous ne pouvions pas nous en expliquer le sens mais il semble qu'elle ait quelque chose à voir avec l'un des quadrants de surveillance que nous avons défoncés peu après. Je suis sûr que c'est le code pour accéder à la cave.

Dans un autre quadrant que nous avions surnommé Cosses de la mort, se trouvait un compartement scellé. Nous avons fait sauter les portes et une Cosse de la mort en est sortie en flottant. C'est à partir de cela que nous vous obtenus les ingrédients essentiels bruts 'ying' et 'yang' pour produire une antitoxine d'immunité dans le quadrant convertisseur. La Cosse de la mort fut ainsi appelée parce qu'elle produisait quelquefois une flèche toxique rouge qui vous visait droit au coeur. J'ai vu un homme atteint, s'effondrer au sol, le corps coupé en deux, son sang suintait et bouillonnait!

Le quadrant quatre du Plan un marqua la fin de notre mission. C'est ce que nous avons appelé le quadrant convertisseur. Là, les cybos se dirigeaient automatiquement sur nous. Si on les touchait, on se désintégraît aussitôt, et si on les détruisait, il en revenait encore plus prendre leur place.

Nous avons découvert qu'en touchant certains panneaux de ce quadrant, nous pouvions faire fonctionner le convertisseur. Des plateaux collecteurs de Ying et Yang surgissaient du mur arrière du quadrant. Si nous déposions suffisamment d'ingrédients bruts dans les plateaux, il nous était possible de produire la propre antitoxine du Dr. Megalomann. Toutefois, nous ne pouvions pas aller assez vite et finalement, lorsque mon copain Joe est mort, j'ai décidé de partir... Je n'ai laissé derrière moi que du carnage!

Notre service de toxicologie a réussi à produire un vaccin qui fournira une plus grande immunité contre le virus mais il faut signaler que cette immunité n'est pas fiable et qu'elle est de courte durée. L'accès au propre stock de vaccin du Dr. Megalomann doit donc rester une priorité pour compléter l'opération de faire échouer le lancement du missile.

FIN DE RAPPORT

LE DEUXIEME ASSAUT

L'assaut manqué a fait perdre beaucoup de temps précieux au Président. La date limite de midi n'est plus qu'à quelques heures. Utilisant son téléphone rouge, il convoque le défenseur de la Constitution à la Maison Blanche.

Répondant immédiatement à l'appel de sa patrie, CAPTAIN AMERICA arrive à bord de l'Avenger pour un briefing complet. Après avoir écouté tous les détails lugubres, Captain America propose de tenter seul l'assaut du Tube de la mort, pour essayer une fois pour toutes de mettre fin à ce dément de Megalomann et empêcher le génocide de la nation américaine!

L'homme qui est le symbole de la liberté et du rêve américain, part pour le Tube de la mort, sachant très bien qu'essayer d'immobiliser le missile de Megalomann sera la tâche la plus difficile de sa carrière!

Ce ne sera pas facile, mais si vous vouliez une vie sans problèmes, VOUS ne seriez pas...

CAPTAIN AMERICA!

RENSEIGNEMENTS SECRETS

Captain America

NOM REEL:

Steve Rogers

PROFESSION:

Artiste indépendant

PERSONNALITE JURIDIQUE

Citoyen américain

ALIAS:

Nomade

LIEU DE NAISSANCE:

New York City

ETAT CIVIL:

Célibataire

AFFILIATION:

Ancien membre des 'Invaders'

Ancien associé de Falcon

Actuellement membre des 'Avengers'

BASE D'OPERATIONS:

New York City

Taille: 1,85m. Poids: 110Kg. Yeux: bleu. Cheveux: blond

Détails physiques

Le sérum Super-Soldat a porté la forme physique de Captain America au pinacle de la perfection humaine. (Voir document 4500 pour obtenir de plus amples renseignements).

Il possède des capacités athlétiques, une force, une vitesse et une endurance supérieures à n'importe quel athlète olympique. Il est extrêmement agile pour une personne de sa musculature. Son endurance est phénoménale puisque le sérum élimine dans les muscles l'acide lactique provoquant la fatigue.

Ses réactions sont dix fois plus rapides que celles d'un homme normal. Captain America est le summum du combattant humain.

ARMES

Bouclier

Captain America porte un bouclier de 2,5 pieds de diamètre, pesant 12 livres. Il est fabriqué en alliage unique Vibranium-Adamantium (voir documentation avec référence au Dr. Myron McLain).

Le bouclier, grâce à ses propriétés provenant du Vibranium, est encore plus solide que l'Adamantium pur. De ligne aérodynamique, il fend l'air avec le minimum de résistance du vent et de déflexion de trajectoire. Sa grande élasticité, alliée à sa rigidité concentrique naturelle, peut le faire rebondir sur des objets solides avec perte minimale de moment cinétique.

Le bouclier est pratiquement indestructible, il résiste à toutes les méthodes de pénétration, aux conditions extrêmes de température et à la radiation. Le seul moyen qui pourrait l'endommager serait de toucher à sa liaison moléculaire à l'aide de la seule forme d'énergie qu'il ne peut pas dévier – psionique.

De récentes modifications apportées au bouclier ont comporté un dispositif de radorallèlement dans la minute, qui permet à Captain America de rappeler le bouclier, à conditions que les émissions psioniques locales soient dans les niveaux de tolérances, ce qui malheureusement n'est pas toujours le cas dans le Tube de la mort!

Si vous perdez votre bouclier, il est peu probable que vous puissiez survivre.

Grenades-cybo

Ces grenades, de mise au point récente, permettent d'utiliser, tout près l'un de l'autre, un dispositif explosif. Les grenades sont destinées à détruire les circuits électroniques en les démolécularisant, laissant les tissus organiques intacts. Les grenades ne sont efficaces que si elles sont utilisées à courte portée. Appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** pour activer les grenades.

FIN DE DOCUMENT

TACTIQUE D'ASSAUT

1. Branchez le joystick (tige de commande) dans le point de connexion 2 (point de connexion arrière). Le mouvement directionnel du joystick contrôle Captain America.
2. En dehors du tableau de commande de l'Orbivator, appuyez sur **FIRE** pour lancer le bouclier, une fois en vol, le bouton **FIRE** actionnera le dispositif de radorallèlement jusqu'à ce que le bouclier atterrisse ou soit hors des limites du quadrant.

Le bouclier peut être lancé diagonalement si le bouton **FIRE** est enfoncé, tout en se déplaçant dans cette direction.

Sur l'écran de commande de l'Orbivator, utilisez le bouton **FIRE** pour engager et sélectionner le levier de quadrant et pour appuyer sur les boutons du système.

3. Les grenades-cybo peuvent s'utiliser pour le combat corps à corps, on les fait éclater en appuyant sur la **SPACE BAR** (barre d'espacement) tout en se déplaçant dans la cible cybo (voir Rapport 'Taupe').

N'oubliez pas que les boucliers et les grenades sont en fournitures limitées. (Il existe toutefois une manière de se réapprovisionner, à vous de savoir laquelle!)

4. Vérifiez toujours les données du quadrant avant de quitter l'endroit sûr du tableau de commande de l'Orbivator (position de démarrage du jeu). N'oubliez pas de vérifier que votre immunité est supérieure au niveau de toxicité dans les Plans... sinon ce sera la **MORT** pour vous!

5. Appuyez sur F1 si vous ne pouvez plus tenir!
6. N'oubliez pas, c'est le TEMPS REEL... ET IL EST LIMITE!!!
7. Si vous ne l'avez pas encore fait, LISEZ TOUS LES RAPPORTS!

Renseignement supplémentaire: vous pouvez ouvrir les portes en lançant le bouclier vers les deux Cyborgs.

LES COMMANDES

SPECTRUM 48K/128

VERS LE HAUT - 1
VERS LE BAS - 2
VERS LA GAUCHE - 9
VERS LA DROITE - 0
BOUTON DE TIR - N/M/CAPS
BOMBE - BARRE D'ESPACEMENT
PAUSER - P
ARRÊTER LA PAUSE - Q

AMSTRAD CPC

VERS LE HAUT - 1
VERS LE BAS - 2
VERS LA GAUCHE - CLR
VERS LA DROITE - DEL
BOUTON DE TIR - ;
GRENADE - BARRE D'ESPACEMENT
PAUSER - P
ARRÊTER LA PAUSE - ESC

BONNE CHANCE CAPTAIN!

