

MAST-177

Spider-Man



LECTOY

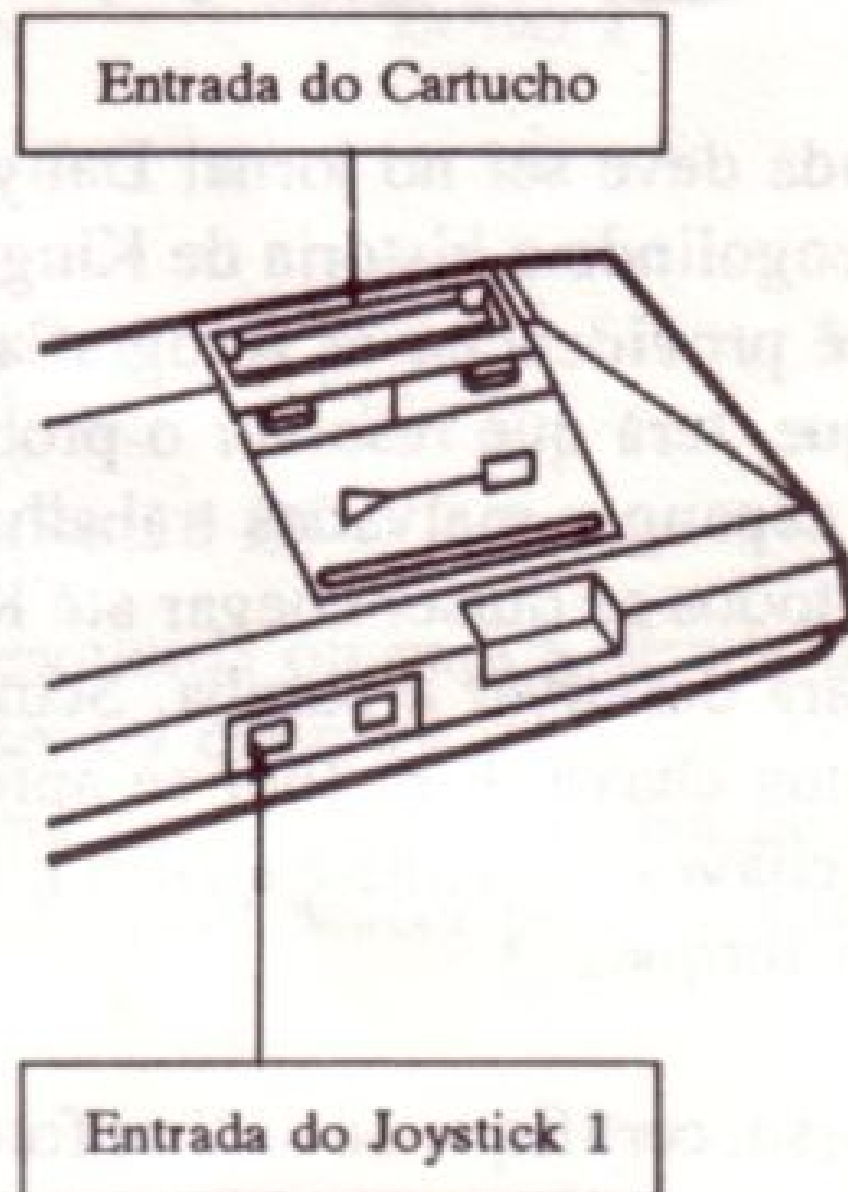
771-N

noM-13blaq8

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho *Spider-Man* no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. *Spider-Man* é para 1 jogador somente.

Importante: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Homem-Aranha versus Kingpin

Uma tarde, Peter Parker estava assistindo televisão quando ouviu uma notícia alarmante. O conhecido Kingpin colocou uma bomba na Cidade de Nova Iorque e está culpando o Homem-Aranha. Identificando-se apenas como um cidadão preocupado, Kingpin colocou toda a Cidade de Nova Iorque em pânico! Resta a você, como Peter Parker, colocar a roupa do Aranha e limpar seu nome. Você deve tomar cuidado com os lugares onde vai, pois Kingpin também oferece uma recompensa de 10.000 dólares por sua cabeça. Toda Nova Iorque – até mesmo a polícia – está atrás de você!

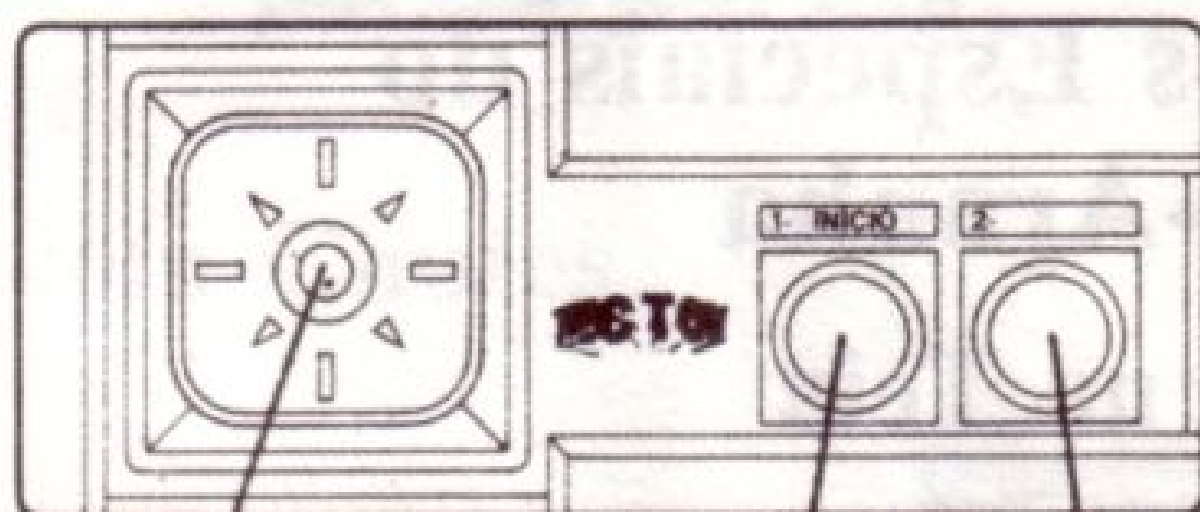


Sua primeira parada deve ser no jornal Daily Bugle para verificar se o público está engolindo a história de Kingpin. Se eles estiverem, dependerá de você providenciar as fotografias para limpar seu nome. Além do que, terá que resolver o problema da bomba. Kingpin tem seis capangas malvados trabalhando para ele e você terá que enfrentar todos se quiser chegar até Kingpin. Cada capanga tem uma chave para desativar a bomba. Sempre que derrotar um capanga, obterá uma chave. É melhor se apressar, porque se não tiver todas as seis chaves em vinte e quatro horas, a bomba destruirá a Cidade de Nova Iorque!

Ao longo do percurso, certifique-se de tirar fotos da ação, exatamente como Peter Parker faria. Uma vez derrotado um vilão, as fotos devem ser vendidas para o Daily Bugle para que o pagamento seja usado na compra de mais material para fazer teias-de-aranha. Mesmo

assim, antes do dia se acabar, talvez você acabe ficando sem teias. Se o Homem-Aranha puder sobreviver até o fim desse dia e limpar sua reputação, Peter Parker poderá ter o descanso merecido. Agora apresse-se, você tem somente vinte e quatro horas para realizar sua missão!

Assuma o Controle!



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Funções Básicas

1: Botão Direcional (Botão D)

- Pressione para a esquerda ou para a direita para mover o Homem-Aranha nessas direções.
- Pressione para cima para subir pela Teia de Aranha.
- Pressione para baixo para descer pela Teia de Aranha ou para agachar-se.

2: Botão 1

- Pressione para atacar (com soco ou com chute) os inimigos do Homem-Aranha.

- Pressione para lançar Teias contra os seus inimigos.
- Pressione para começar o jogo.

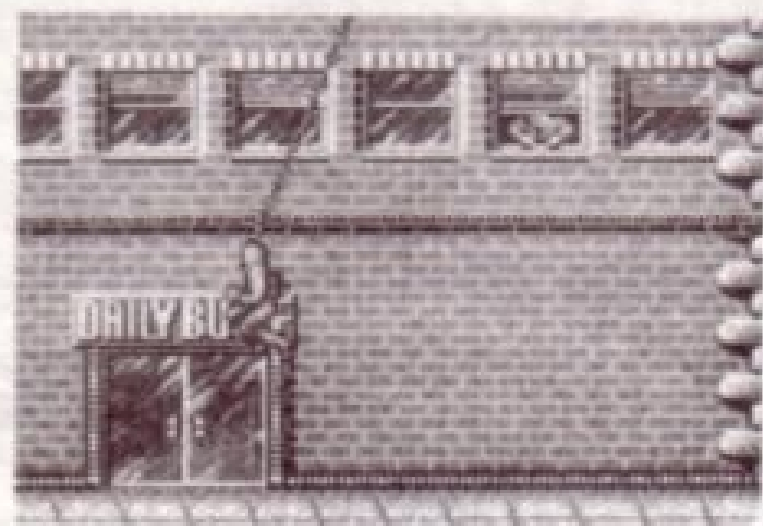
3: Botão 2

- Pressione para pular.
- Pressione para aderir-se às paredes.
- Pressione para começar o jogo.

Recursos Especiais do Homem-Aranha

Balançar na Teia

Primeiro pressione o Botão 2 para pular no ar. Depois pressione o Botão 1 para lançar uma teia de aranha no teto. Pressione o Botão D para controlar a direção do balanço. Pressione o Botão 2 para saltar da teia e pressione o Botão 1 novamente para lançar nova teia. Isso produz o efeito de uma planta trepadeira e permite ao Homem-Aranha mover-se através de lugares difíceis.



Aderir às Paredes

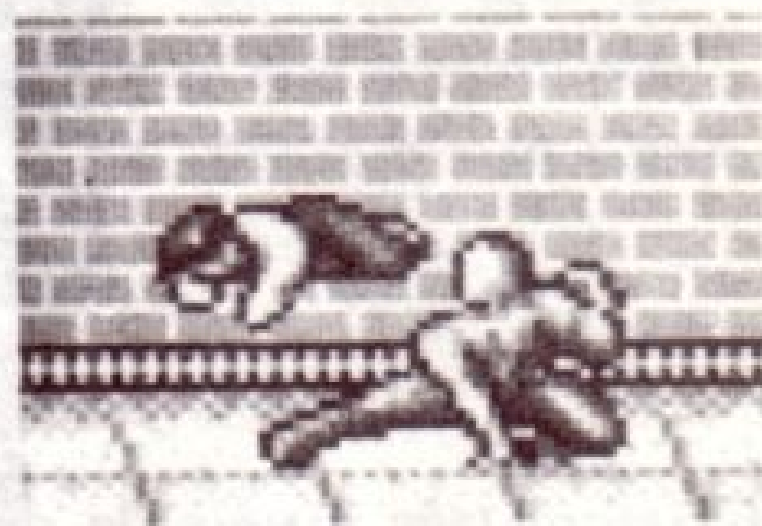
Pressione o Botão 2 para pular. Pressione o Botão 2 novamente para fazer o Homem-Aranha aderir à parede. Manobre o Homem-Aranha pela parede usando o Botão D. Pressione o Botão

2 uma terceira vez para fazer o Homem-Aranha pular da parede.
Tome muito cuidado. O Homem-Aranha é vulnerável quando está rastejando pelas paredes.



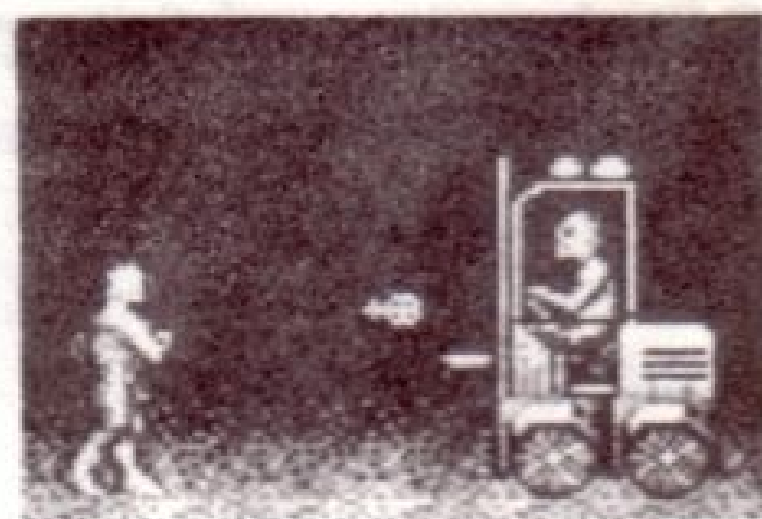
Ataque com Chutes

Pressione o Botão D para baixo e pressione o Botão 1.



Ataque com Teia de Aranha

Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita e pressione o Botão 1.



Modo de Opções

Para fazer aparecer as imagens de Opções (OPTIONS) pressione os Botões 1 e 2 simultaneamente.

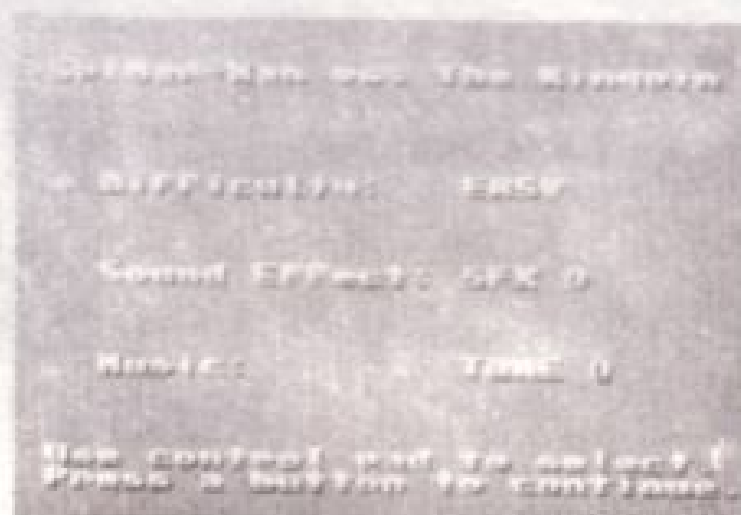
Como Jogar

Começando!

A Tela de Apresentação aparece primeiro. Pressione o Botão 1 ou 2 para avançar para a Tela de Configuração. Aqui, você pode estabelecer o nível de dificuldade ou testar quaisquer efeitos sonoros ou músicas de fundo usadas no jogo. Pressione o Botão D para cima ou para baixo para posicionar o marcador ao lado de uma categoria, e para a esquerda ou para a direita para mudar as definições.



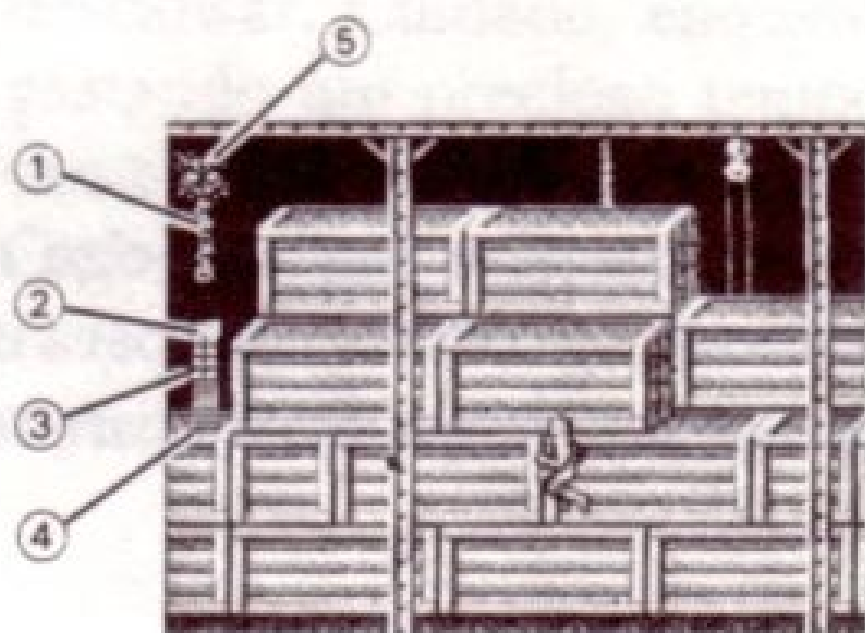
Existem três níveis de dificuldade: EASY (Fácil), DIFFICULT (Difícil) e NIGHTMARE (Pesadelo). Quando o marcador está ao lado das categorias de efeitos sonoros ou musicais, simplesmente pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita e ouça o som. Quando estiver satisfeito, pressione o Botão 1 ou 2 para começar o jogo.



Você verá Kingpin na televisão anunciando que o Homem-Aranha colocou uma bomba na Cidade de Nova Iorque. Pressione o Botão 1 ou 2 para pular essa sequência. Você achará o Homem-Aranha na rua em frente ao Daily Bugle. De alguma maneira, você precisa entrar no edifício e descobrir se a imprensa está engulindo a história de Kingpin. Porém, lembre-se: todos na rua pensam que você é agora um criminoso repugnante. Seja cuidadoso!

Sinais da Tela

1. **Relógio:** Olhando para o canto esquerdo da tela, na parte superior da janela de dados, você sempre saberá quanto tempo resta para derrotar Kingpin e salvar a cidade.
2. **Barra de Vida:** Essa barra aparece quando você não está na Tela de Opções. Ela fica menor sempre que o Aranha recebe golpes. Quando o Aranha estiver próximo da morte ela se torna vermelha.



3. **Cartuchos Restantes de Teias de Aranha:** Abaixo da Barra de Vida estão blocos que representam quantos cartuchos de teias de aranha restam para o Homem-Aranha. O único modo de obter mais teias é vender suas fotos e comprar mais fluido para teias de aranha.
4. **Teias Restantes no Cartucho em Uso:** Essas linhas vão sumindo, da esquerda para a direita, sempre que o Homem-Aranha usa sua teia. Sempre que essas linhas desaparecem, um novo cartucho é utilizado e um bloco desaparece no mostrador de Cartuchos Restantes (veja acima).

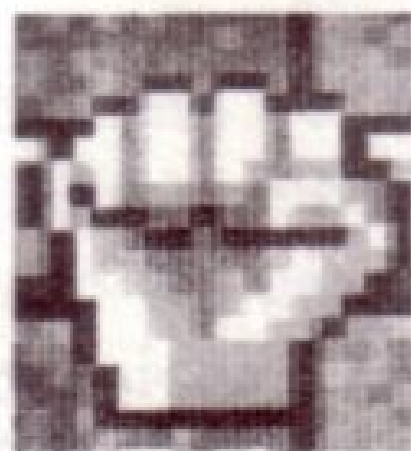
5. **Percepção do Homem-Aranha:** Sempre que o Homem-Aranha pressente o perigo, essa imagem pisca por um curto período. Isso normalmente indica que um dos capangas de Kingpin está próximo. Você deve ter cuidado!.

Opções

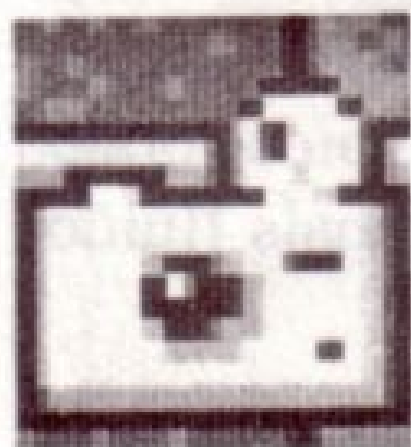
Quando os Botões 1 e 2 são pressionados ao mesmo tempo durante o jogo, você entra no modo de Opções. Pressione o Botão D para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita para selecionar uma opção revelando as diversas imagens.



Indica quantas chaves de Kingpin estão em poder do Homem-Aranha. Pressione o Botão D para baixo para ver como você está indo.



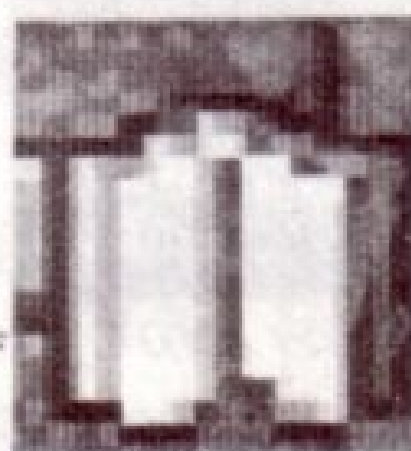
Essa é a imagem para jogar o jogo normal. Selecionando-a, você retornará para o jogo. Pressione para a esquerda ou para a direita para revelar a imagem.



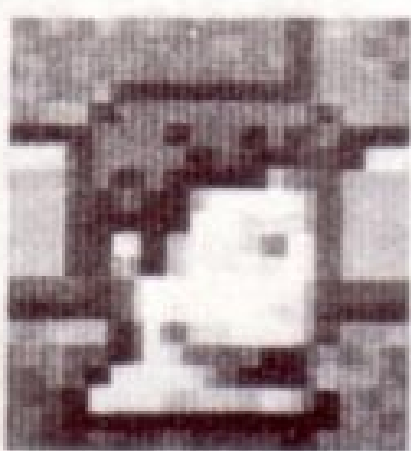
Pressionando o Botão 1 enquanto essa imagem aparece, você tira uma foto. Quando terminar o disparo do *flash*, você retornará ao jogo. Você pode tirar até vinte e quatro fotos durante cada estágio do jogo. Aqui vai uma dica – atinja com um ataque maciço de teias o bandido com quem você está lutando, então tire rapidamente um par de fotos para mostrar a Jonah Jameson. Se ele não acreditar nem assim, então você estará realmente encrencado!



Pressionando o Botão 1 enquanto essa imagem aparece, você liga ou desliga a música de fundo. E também retorna para o jogo. Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para revelar essa imagem.



Pressionando o Botão 1 enquanto essa imagem aparece você pula as telas de histórias. Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para revelar o símbolo do livro, pressione o Botão 1 para revelar a imagem da história e use a primeira imagem para retornar ao jogo.



Pressionando o Botão 1 enquanto essa imagem aparece, você retorna para a casa de Peter para descansar. Cuidado, enquanto você descansa está gastando um precioso tempo. Quando aparecer a cama de Peter, pressione o Botão 2 para descansar. Cada vez que o Botão 2 é pressionado, são perdidos 15 minutos do tempo total, e você ganha a correspondente quantidade em energia (em porcentagem). Pressione o Botão 1 para continuar a jogar.

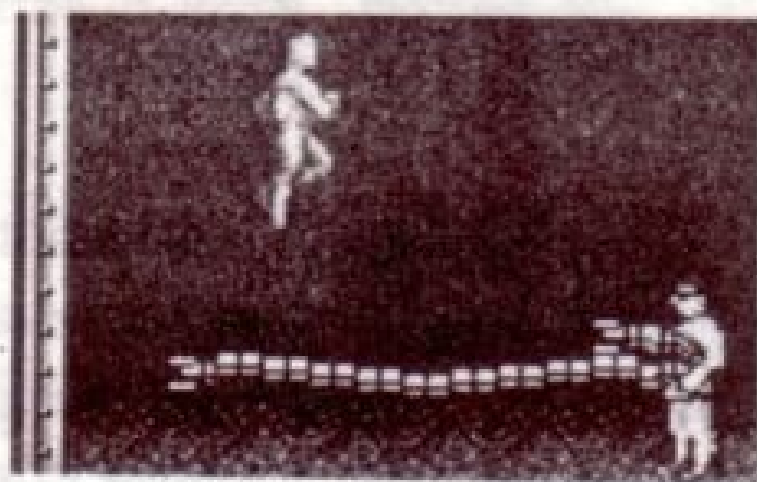
NOTA: Essa imagem só aparece após encontrar o Dr. Strange. Se você descansar durante um estágio, terá que começar novamente.

Você obtém pontos ao derrotar inimigos. Pressione o Botão D para baixo para ver o contador de pontos.

Os Capangas de Kingpin

Dr. Polvo

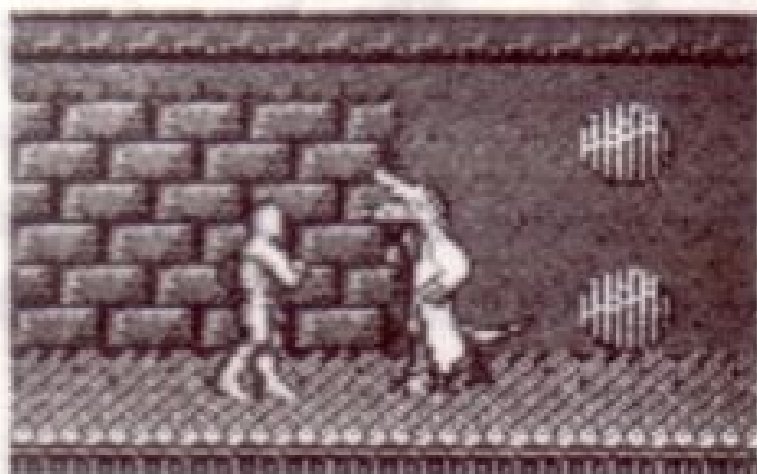
O Dr. Otto Octavius teve tentáculos metálicos enxertados em seu corpo em um estranho acidente atômico. Como era de se esperar, isso não foi bom para o seu estado mental. Sob o nome de "Dr. Polvo", ele agora controla seus tentáculos exatamente como controla seus braços.



Ele também ambiciona controlar a cidade, mas vai apoiar qualquer conspiração que prometa destruir o Homem-Aranha – desde que ele consiga encontrá-lo primeiro.

O Lagarto

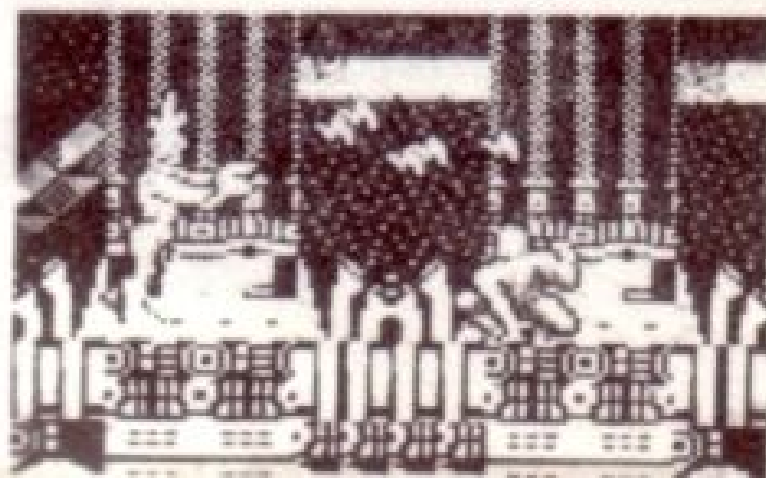
Como um humano, Dr. Curt Connors foi um dos mais antigos amigos do Homem-Aranha. No entanto, a perda de seu braço direito fez o cientista tentar regenerá-lo, da mesma forma que o lagarto regenera sua cauda quando perdida.



Lamentavelmente, o processo transformou-o num lagarto humano com força fantástica e um ódio insano contra todos os humanos verdadeiros – incluindo nosso herói rastejador de paredes. Você o achará, com a segunda chave, nas lamacentas galerias de esgoto.

Electro

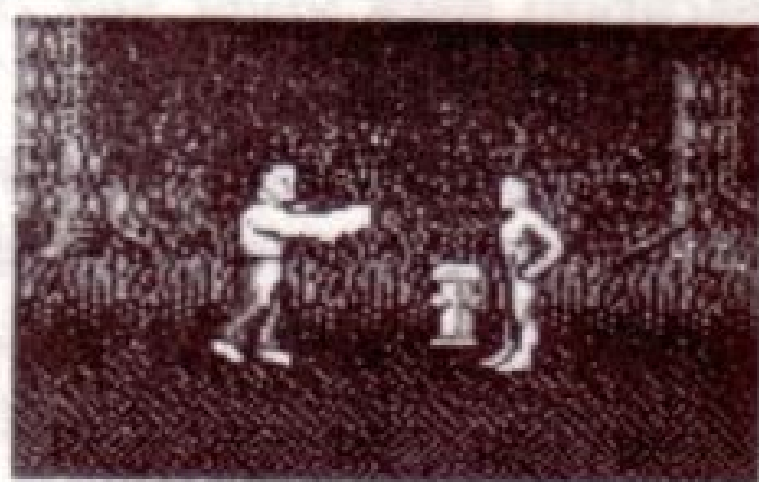
Maxwell Dillon era um homem que trabalhava nas linhas de alta tensão de uma companhia elétrica, quando foi atingido por um raio. De alguma forma sobreviveu, e descobriu ter adquirido o



poder de descarregar eletricidade a partir de seu próprio corpo. Naturalmente, seu esconderijo é na maior central elétrica da cidade, onde pode tocar em qualquer coisa sem sofrer danos. Atenção - Electro pode ser invulnerável à alta tensão, mas nosso herói certamente não é!

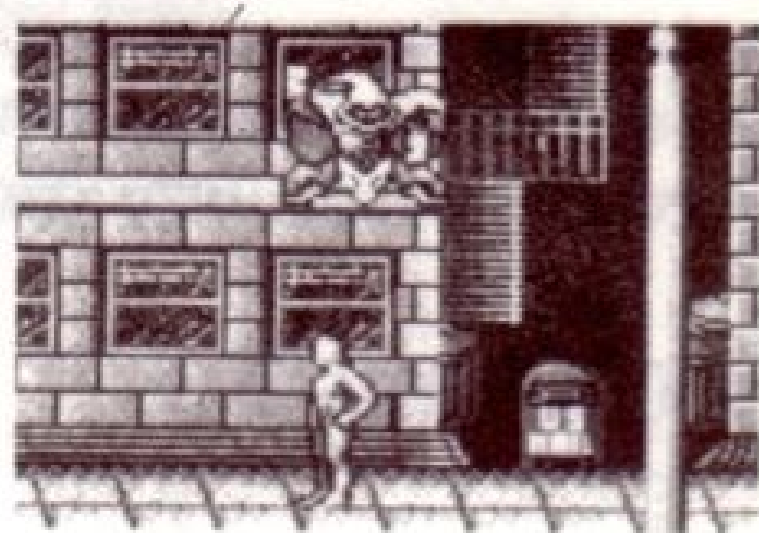
O Homem de Areia

Bill Baker era um pilantra da pior zona de Nova Iorque, que teve a má sorte de esconder-se em uma praia perto das instalações de uma usina nuclear quando ela explodiu, bombardeando seu corpo com areia radioativa. Ele teve a sorte, no entanto, de depois disso ser capaz de converter seu corpo em areia, e escorregar pelos dedos do Homem-Aranha. Mas no fundo ele continua sendo um pilantra, e assim decidiu fazer ponto esta noite no Central Park.



O Duende

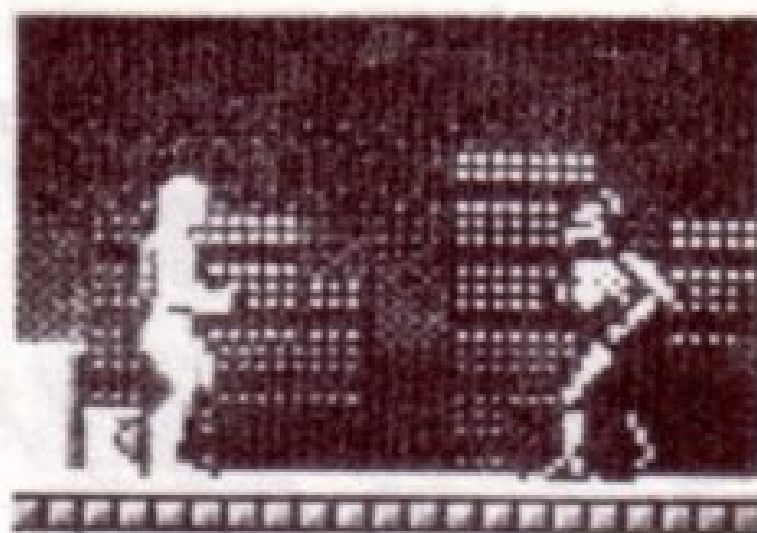
Ninguém conhece a verdadeira identidade do Duende. Ele simplesmente aparece, disfarçado em seu traje horrível, voando em um morcego mecanizado, e lançando bombas de abóboras sobre seus inimigos; e o mais notável deles na vizinhança é o Homem-Aranha. Sem mostrar medo dos homens, ele nunca se esconde, estando pronto para encarar o Homem-Aranha em qualquer parte das ruas.



O Peçonha

Tempos atrás, o Homem-Aranha foi para um outro mundo e encontrou o que parecia ser um traje novo maravilhoso. Mas o "traje" se transformou em uma nova forma de vida alienígena, e quando o Aranha voltou para seu mundo, ele escapou para viver sua própria vida.

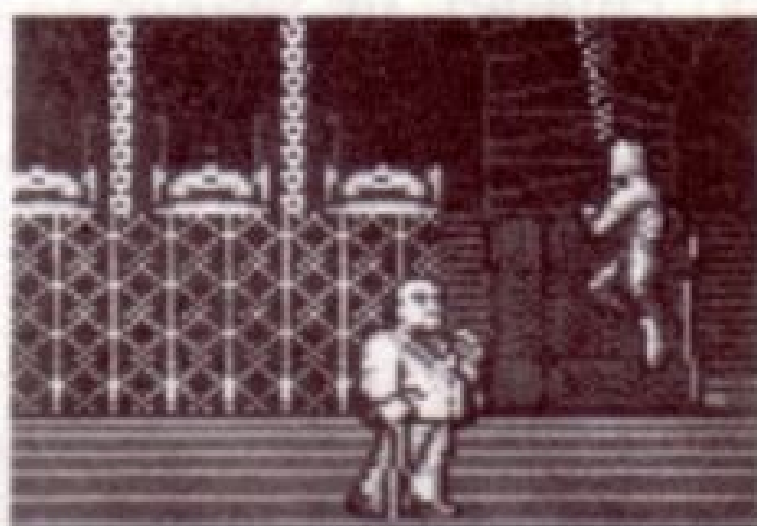
Certa vez, ele encontrou um humano que odiava o Homem-Aranha e ambos fundiram-se para formar uma nova criatura, o Peçonha, que é justamente o mais excêntrico de todos os inimigos do nosso herói.



Kingpin

Wilson Fisk não é um nome que alguém conheça; o homem gordo dentro de um casaco branco é universalmente conhecido como Kingpin, o mais cruel e poderoso homem do crime. Ele não tem superpoderes, apesar de seu corpo, que parece só gordura, ser na verdade puro músculo.

Sua maior força é seu gênio criminoso. Ele nunca foi preso porque sempre arruma outros que executam seus planos, porém nenhum outro plano foi superior a esse!



Pontuação

O fluido para fazer teias custa 250 dólares o cartucho. A quantidade inicial de fluido que o Homem-Aranha tem depende do nível de dificuldade selecionado para o jogo. Lembre-se: o Daily Bugle paga ao Homem-Aranha por foto tirada. Ele pode tirar até 24 fotos em cada estágio do jogo.

Fotos de ações normais valem 5 dólares. Fotos dos capangas de

Kingpin, no entanto, valem muito mais. Uma foto de Kingpin não tem preço, mas quando o Homem-Aranha o derrota e impede a calamidade, Peter Parker pode guardar a fotografia como recordação!



A Sabedoria da Teia...

- Algumas vezes o Homem-Aranha necessita descansar em seu apartamento, escolhendo a imagem de Peter Parker na Tela de Opções e pressionando o Botão 1. Esteja atento para a Barra de Vida. Um descanso pode ajudá-lo a derrotar o próximo capanga!
- Alguns vilões estão fortemente armados na frente, mas não nas costas. Pule sobre eles e ataque-os pelas costas!
- Alguns vilões podem saltar sobre o Homem-Aranha, mas são vulneráveis se o perdem. Afaste-se deles o máximo possível.
- Alguns dos animais que o Homem-Aranha encontra são invencíveis. Se você não pode vencê-los, afaste-se deles.
- Algumas vezes o chão não é sólido como parece. Abra bem os olhos para fossos e armadilhas! Use sua habilidade de balançar em teias e alcance as vigas do teto!

Sua missão está clara. Você deve ir agora e limpar o nome do Homem-Aranha, impedindo Kingpin de conseguir seu objetivo. E não se esqueça de achar a bomba!

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69090 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CORREIA & AMATONAS