

MAST-177

# Spider-Man



TECTOY

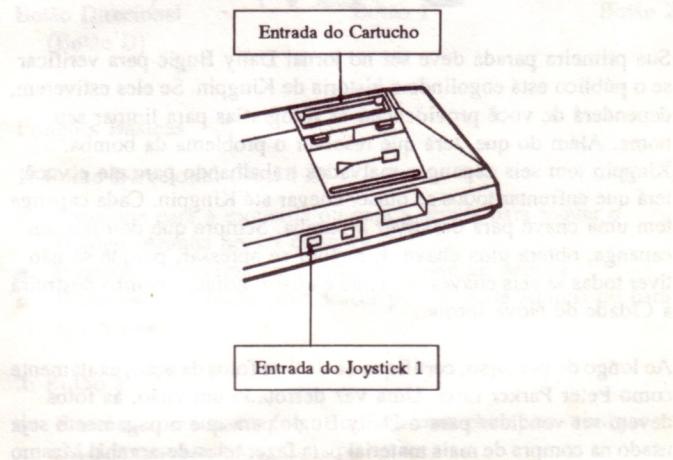
PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
COMHEC O AMAZONAS

TECTOY

## 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!

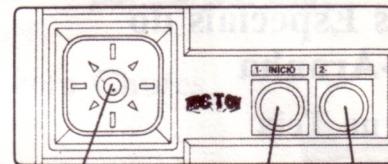


Sua primeira parada deve ser no jornal Daily Bugle para verificar se o público está engolindo a história de Kingpin. Se eles estiverem, dependerá de você providenciar as fotografias para limpar seu nome. Além do que, terá que resolver o problema da bomba. Kingpin tem seis capangas malvados trabalhando 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.

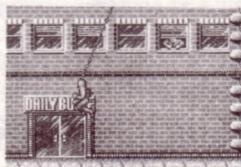
### 3: Botão 2

- 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.



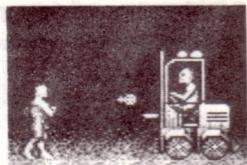
### Ataque com Chutes

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.

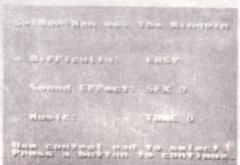
# Como Jogar

## Começando!

A Telã 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.



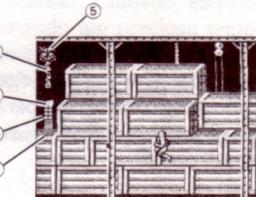
Existem três níveis de dificuldade: EASY (Fácil), DIFFICULT (Difícil) e NIGHTMARE (Pesadelo). Quando o marcador está ao lado das categorias de efeitos sonoros ou musicais, simplesmente pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita e ouça o som. Quando estiver satisfeito, pressione o Botão 1 ou 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 engolindo a história de Kingpin. Porém, lembre-se: todos na rua pensam que você é agora um criminoso repugnante. Seja cuidadoso!

## Sinais da Tela

- 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.
- 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.
- Cartuchos Restantes de Telas 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.
- 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 capanga 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.



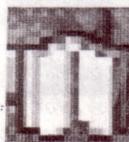
Essa é a imagem para jogar o jogo normal. Selecionando-a, você retornará para o jogo. Pressione para a esquerda ou para a direita para revelar a imagem.



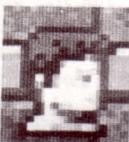
Pressionando o Botão 1 enquanto essa imagem aparece, você tira uma foto. Quando terminar o disparo do flash, você retornará ao jogo. Você pode tirar até vinte e quatro fotos durante cada estágio do jogo. Aqui vai uma dica – atinja com um ataque maciço de teias o bandido com quem você está lutando, então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



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.

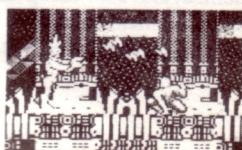
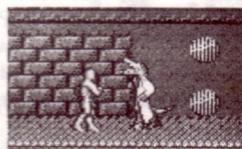
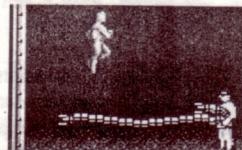
### O Lagarto

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.



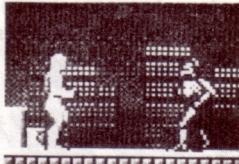
### O Duende

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 excentrico 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					Nome
Data					Data
Pontos					Pontos

Nome					Nome
Data					Data
Pontos					Pontos

Nome					Nome
Data					Data
Pontos					Pontos

Nome					Nome
Data					Data
Pontos					Pontos

## Marcador de pontos

Nome					Nome
Data					Data
Pontos					Pontos

Nome					Nome
Data					Data
Pontos					Pontos

Nome					Nome
Data					Data
Pontos					Pontos

Nome					Nome
Data					Data
Pontos					Pontos

## Marcador de pontos

Nome					Nome
Data					Data
Pontos					Pontos

Nome					Nome
Data					Data
Pontos					Pontos

Nome					Nome
Data					Data
Pontos					Pontos

Nome					Nome
Data					Data
Pontos					Pontos

## Marcador de pontos

Nome					Nome
Data					Data
Pontos					Pontos

Nome					Nome
Data					Data
Pontos					Pontos

Nome					Nome
Data					Data
Pontos					Pontos

Nome					Nome
Data					Data
Pontos					Pontos

# Marcador de pontos

Nome					anoK
Data					diaG
Pontos					points

Nome					anoK
Data					diaG
Pontos					points

Nome					anoK
Data					diaG
Pontos					points

Nome					anoK
Data					diaG
Pontos					points

**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

Projeto:  
**GameManualScansBR**

Pablo Rozados