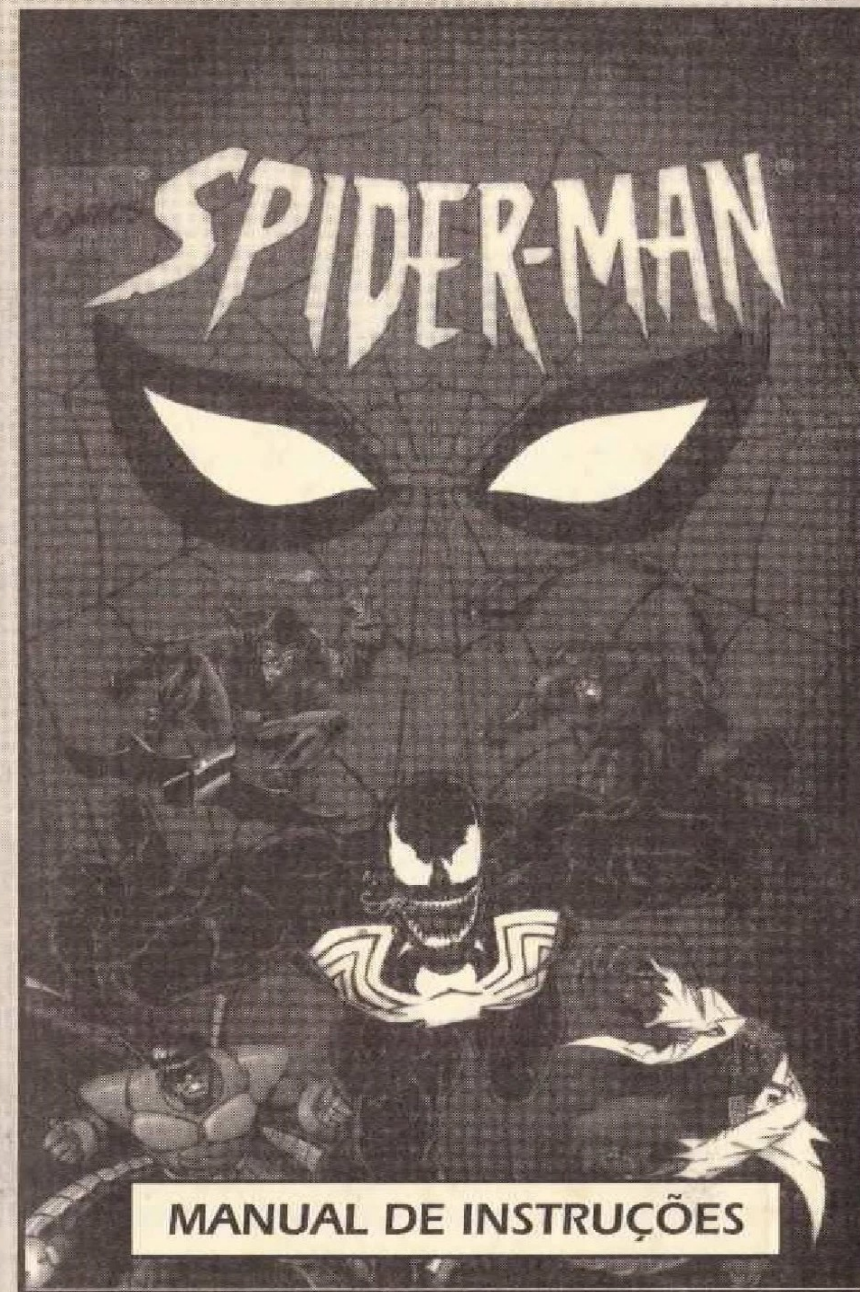


MEGA DRIVE®



TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

SEGA

AKkaim
CAPSUL MANGA, LTD.

MARVEL
SOFTWARE

TEC TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| (a) Jogar vídeo games | (d) Todas as acima |
| (b) Praticar esportes | (e) Nenhuma das acima |
| (c) Curtir a Natureza | |

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e) ... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar vídeo game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

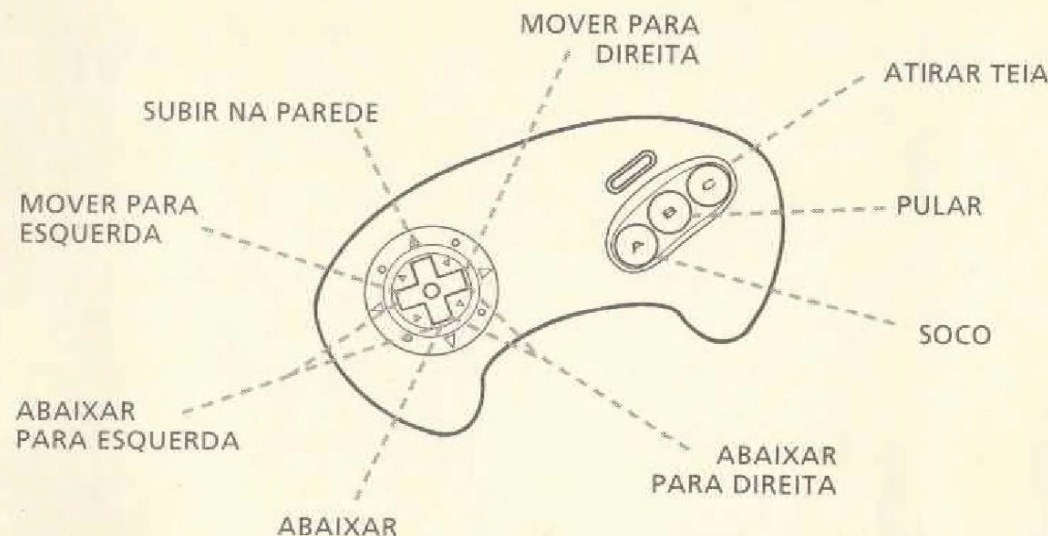
COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho SPIDER-MAN™ no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. 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 um jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado.



ASSUMA O CONTROLE!



O Homem-Aranha deverá passar por 5 fases terríveis. Para conseguir passar por todas as fases do começo ao fim, você precisará saber todos os controles que fazem o Aranha se balançar.

Para dar um Soco, pressione o **Botão A**.

Para dar um Chute, pressione o **Botão A** juntamente com o **Botão D** para baixo.

Para atirar um dardo de teia ou arremessar uma Granada, pressione o **Botão C**.

Para pular, pressione o **Botão B**.

Para correr, mantenha pressionado o **Botão D** para a esquerda ou para a direita.

Para rastejar, pressione o **Botão D** para baixo e para a esquerda ou para a direita.

Para abaixar, pressione o **Botão D** para baixo.

Para subir, pressione o **Botão D** para cima.

Para atirar/ balançar em uma Teia., Pule (pressione o **Botão B**), depois pressione o **Botão C**.

Para se agarrar numa superfície, pule (pressione o **Botão B**) nela, e então pressione o **Botão B** novamente.

UM MUNDO ONDE O CAOS GOVERNA

Bem-vindo a um mundo onde o caos prevalece!! A cidade de Nova York não sabe o que lhe espera enquanto um grupo de super vilões estão juntando suas forças. O Homem-Aranha está pronto para lutar contra os super-poderosos bandidos do submundo em um confronto que irá decidir o futuro da cidade!

Quando uma fuga em massa ocorre em Ravencroft, a prisão de segurança máxima para os criminosos insanos, um batalhão de bandidos é solto. Dr. Octopus está a fim de destruir enquanto desencadeia a força brutal de seus braços de adamantium. E ele está bem acompanhado: Smythe, Duende Verde, Vulture, Mysterio, Rino e muitos outros! Cabe a você trazer de volta a paz e a ordem. Os Quatro Fantásticos irão se juntar nesta batalha, de vez em quando. Uma ajuda nunca foi tão bem-vinda!

SOBRE O HOMEM ARANHA

Quando Peter Parker foi mordido por uma aranha radioativa, ele ganhou super-poderes. Agora tem a força de uma aranha e a habilidade de subir em paredes. Os seus incríveis atiradores de teia permitem que ele atire dardos de teia nos seus oponentes, e que ele se balance nas teias que atira. Como um lutador acostumado contra o crime, o Homem-Aranha dedicou a sua vida a lutar contra os criminosos em toda a Cidade de Nova York.

ANTES QUE VOCÊ TOME O MUNDO...

Na Tela do Título você terá as seguintes opções Start (Começar o jogo) ou Options (Opções). Para começar o jogo, pressione o **Botão Início**. Para ver as Opções, mova o ícone do Homem-Aranha usando o **Botão D**, depois pressione o **Botão Início**.

Options (Opções)

Spider-Man lhe dá várias formas para configurar o jogo do jeito que você quiser. Pressione o **Botão**

D para cima ou para baixo para mover o ícone do Homem-Aranha entre as opções e pressione-o para a esquerda ou para a direita para circular na escolha desejada. Você poderá escolher as seguintes opções:

Lives (Vidas) - Escolha One (Uma), Three (Três) ou Five (Cinco). Quanto mais vidas você tiver, maiores serão as suas chances de completar uma fase, principalmente nos modos mais difíceis.

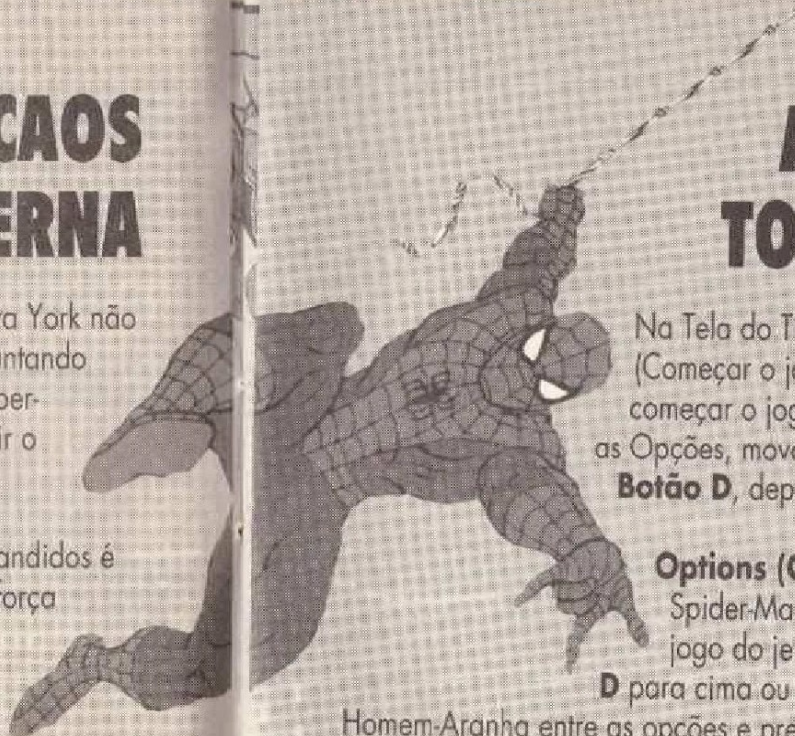
Difficulty (Dificuldade) - Escolha o modo Easy (Fácil), Normal (Normal) ou Hard (Difícil)

Controls (Controle) - Escolha entre três configurações de controle pré-programadas. A configuração padrão aparece na página 3.

Music (Música) - Escolhe entre (On) Ligar e (Off) Desligar a Música.

Sound Effects (Efeitos Sonoros) - Escolha entre (On) Ligar e (Off) Desligar os Efeitos Sonoros

Quando você estiver satisfeito com as suas opções, pressione o **Botão Início**



CARACTERÍSTICAS DO JOGO

A Tela Aranha

Vidas: O Homem-Aranha começa o jogo com 3 Vidas. O número de vidas que ele tiver aparecerá próximo ao ícone do Homem-Aranha no canto superior esquerdo da Tela.

Medidor de Energia: A energia do Homem-Aranha varia de acordo com a quantidade de danos que ele sofre enquanto luta contra os seus inimigos. O seu medidor de energia aparecerá no topo central da Tela. Ele começará cheio, e começará a diminuir ficando preto a cada golpe que ele levar, até ficar totalmente preto. Quando isto acontecer, o Homem-Aranha perderá uma vida.

Armas: Um ícone no canto superior direito da Tela representa uma arma especial que aparecerá próxima ao número de Dardos de Teia, Granadas de Atordoamento ou Gás disponíveis.

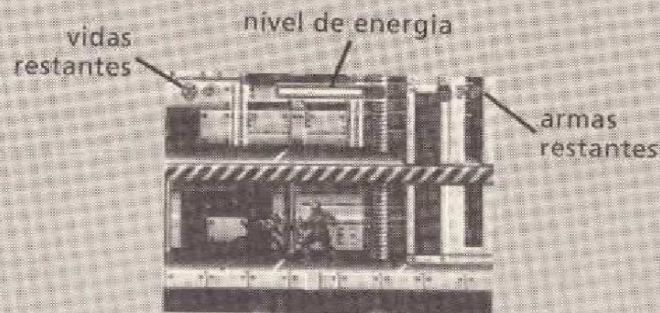
Pressionando o **Botão Início** a qualquer momento durante o jogo você irá pausar o jogo e trazer uma amostra dos ícones na Tela. Aqui você poderá escolher a arma que você irá usar, assim como o seu herói dos Quatro Fantásticos. As seguintes opções de arma também estão disponíveis:

Dardo de Teia: Esta é a principal fonte de força de ataque. A Teia é a arma padrão.

Granada de Atordoamento: Uma ameaça explosiva para aqueles vilões mais difíceis. Use esta arma para colocar um pouco de juízo nestes bandidos. É o mais rápido "finalizador de bagunça"!

Granada de Gás: Jogando uma Granada de Gás faz com que os inimigos do Aranha fiquem tontos e fáceis de serem derrotados. Uma perfeita distração antes da ação!

Use o **Botão D** para selecionar a arma desejada. Pressione o **Botão Início** para voltar para o jogo. Pressione o **Botão C** para atirar/ usar as armas.



ÍTEMS

Armadura

Pegue este ícone para ganhar imediatamente invencibilidade temporária. O uniforme do Homem-Aranha irá passar de vermelho e azul para branco e azul enquanto ele estiver invencível.



Saúde

O Homem-Aranha ganha energia parcial coletando o item de Saúde do Homem-Aranha.



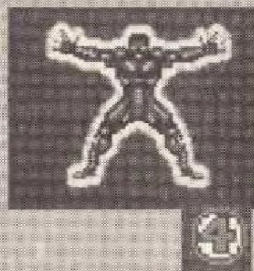
Vida Extra

Ganhe uma Vida Extra pegando este Homem-Aranha Dourado.



ÍTEMS DOS HERÓIS CONVIDADOS

Em algumas fases, o Homem-Aranha poderá contar com a ajuda dos Quatro Fantásticos, passando por cima deles. Para chamar um dos quatro durante o jogo, pressione o **Botão Início** para pausar o jogo. Use o **Botão D** para selecionar o Herói desejado. Pressione o **Botão Início** para voltar para o jogo. Os ícones só poderão ser usados uma única vez.



Tocha Humana™

Jonathan Storm, o Tocha Humana, é o mais novo dos Quatro Fantásticos. Nomeado como um herói andróide do anos 40, o Tocha Humana tem a habilidade de voar, de se inflamar e está pronto para ajudar o Homem-Aranha contra qualquer ameaça aérea!



Mulher Invisível™

Uma mulher fascinante com uma mente aplicada e um corpo geneticamente transformado, ela tem a habilidade de projetar um campo de força capaz de suportar uma força enorme. Irmã do Tocha Humana e esposa do Sr. Fantástico, essa dama invisível usa a sua invisibilidade para combater o mal em todo o universo. Ela ajuda o Homem-Aranha materializando o seu campo de força especial como uma armadura única para protegê-lo.



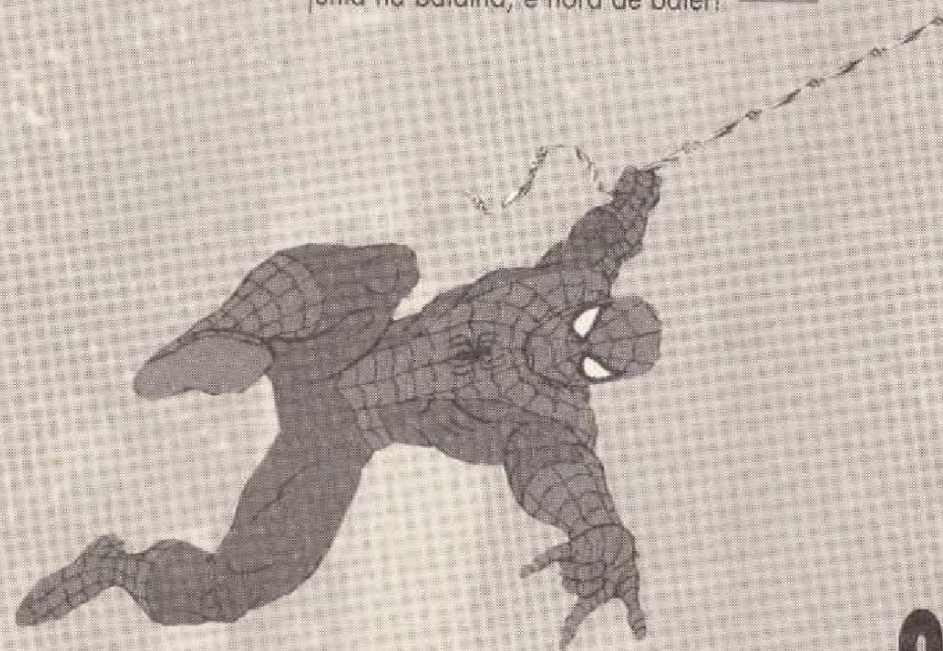
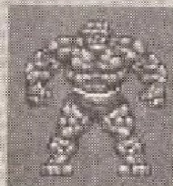
Sr. Fantástico™

O super inteligente, super elástico Reed Richards é o líder dos Quatro Fantásticos. As suas patentes e invenções são ricas fontes de royalties com os quais ele sustenta as atividades do super time. Como Sr. Fantástico, Reed pode esticar, deformar, expandir ou comprimir o seu corpo em qualquer forma que ele possa imaginar! Ele ajuda a completar o suprimento de armas do Aranha.

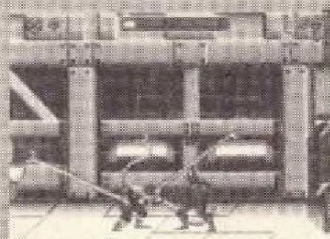


Coisa™

O colega de quarto de Reed Richards na universidade, Ben Grimm pilotava a nave que foi bombardeada com radiação cósmica na sua viagem inaugural, resultando nas mutações que deram super-poderes para os quatro passageiros - os Quatro Fantásticos! A mutação de Ben lhe deu uma pele grotesca e uma força super-humana. Ofendido com a sua aparência ele resolveu se auto nomear Coisa. Quando ele se junta na batalha, é hora de bater!



A SUA AVENTURA COMEÇA

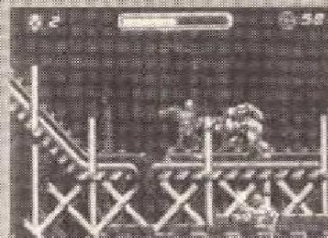
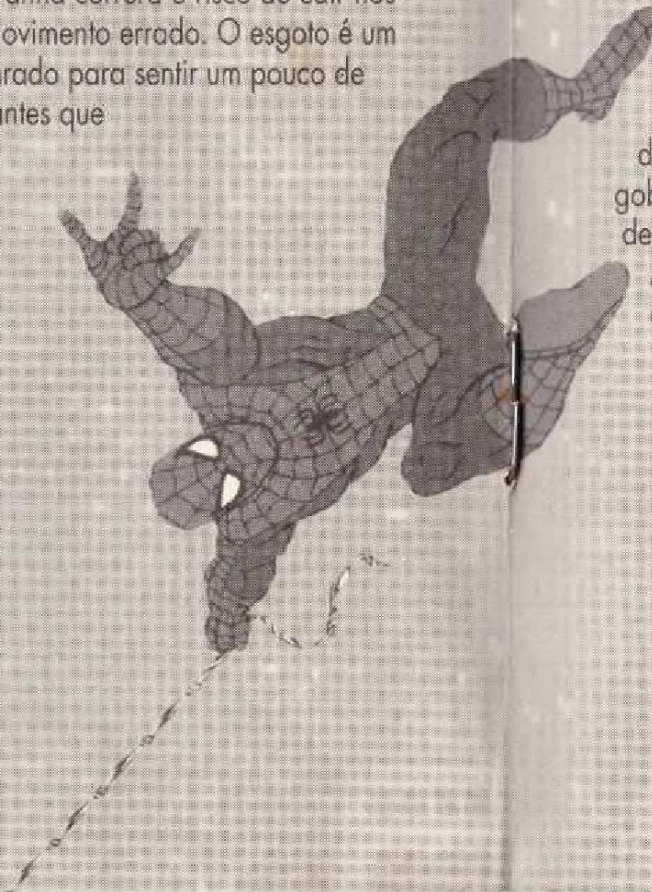


O Laboratório Na Universidade Empire State

Atrás dessas paredes cobertas de mármore se esconde um potente veneno! O Homem-Aranha está de volta à escola procurando pelo Doutor Octopus escondido em um sofisticado laboratório

de alta tecnologia na Universidade de Empire State. Ciborgues com malfuncionamento andam por todos os lados atirando lasers mortais. O sinistro Robô "Cromo Dróide" estará pronto para ensinar uma lição ao Aranha que ele não irá esquecer!

Nota especial: Durante o jogo, o Homem-Aranha correrá o risco de cair nos esgotos sob Nova York se ele fizer algum movimento errado. O esgoto é um lugar escuro e fedido, portanto esteja preparado para sentir um pouco de dificuldade para derrotar alguns dos replicantes que vivem lá - incluindo jacarés e o Lagarto!

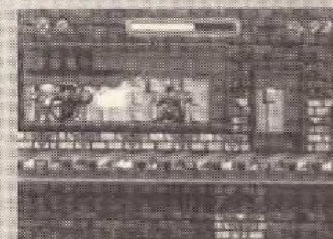


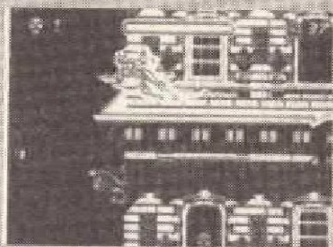
Coney Island

A borda está desmoronando, e o meio ameaçador parece vivo. É um show horroroso do Duende Verde na Casa Maluca. O Homem-Aranha deverá primeiro atravessar o caminho deserto onde restos de antigas espaçonaves

zombam de suas tentativas de navegar no labirinto de jogos abandonados e estandes. Se passar por isso, o Homem-Aranha irá se encontrar com uma montanha russa e uma rude passarela de um parque de diversões. Se o Aranha seguir o caminho errado, o jogo acaba! Ele ainda precisa enfrentar e derrotar Rino, o vilão peso-pesado amigo do Duende Verde! Mas existe mais de uma montanha-russa, e o Aranha estará tentando de tudo para derrotar Halloween e suas bombas-abóbora. Se o Homem-Aranha conseguir isto, ele enfrentará a furiosa Casa Maluca do super vilão Duende Verde!

O seu subalterno Mysterio está pronto para cumprimentar o Homem-Aranha com uma mágica ameaçadora, e o Tinkerer deixou cair um punhado de ConeyBots, andróides estranguladores que poderão realmente fazê-lo agonizar! Estranho e selvagem, este parque de diversões está cheio de postes de barbeiro, luvas de boxe e cabeças goblin, todos vivos e vindo na sua direção. Assustador! Você deverá descobrir o caminho secreto que o levará para o elevador, onde o Homem-Aranha irá subir para o telhado e encontrar o Duende Verde.





Centro

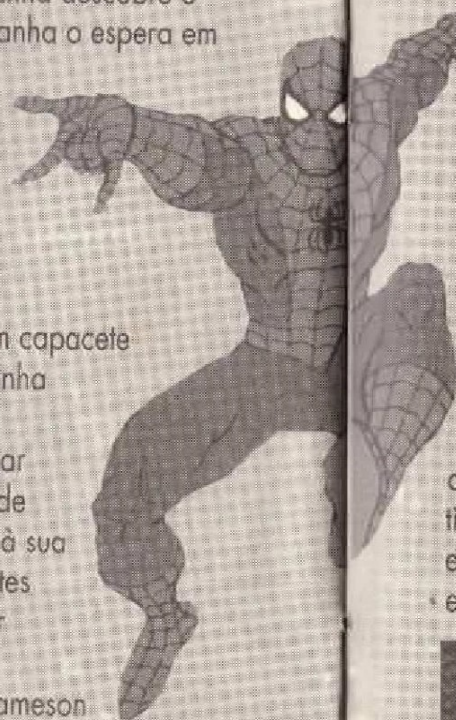
O Homem-Aranha volta para Manhattan depois de enfrentar uma guerra cansativa em Coney Island, mas a ponte que o traz de volta para a cidade tem um trânsito pesado. O Aranha desvia dos caminhões em alta velocidade enquanto luta contra uma horda de caçadores de aranha para alcançar o seu esconderijo. Depois de passar por toda essa bagunça, o Homem-Aranha descobre o esconderijo dos bandidos no centro, onde o Esmaga-Aranha o espera em cima do telhado. É um teste de inteligência e força para o Aranha vencer!



Zona de Construção

Será necessário mais que um capacete para proteger o Homem-Aranha neste campo de construção, enquanto ele luta para acabar com "talentos" combinados de

um time de maníacos destruidores de aranha colocados à sua procura! É uma missão de procura e destruição. Mas antes que ele consiga alcançar o seu objetivo, ele irá enfrentar bandidos armados com armas laser e dedicados robôs andróides construídos por Smythe, réplicas de J. Jonah Jameson programadas para destruir o Homem-Aranha!



Ravencroft

Mesmo sendo um asilo para pessoas insanas, este é um lugar muito ruim para ficar! Segurança máxima para pessoas malignas, esta prisão de super-vilões foi criada para manter alguns dos piores criminosos que já existiram atrás das grades. Eles dão ao Homem-Aranha uma corrida pela sua vida através dos setores e plataformas de Ravencroft. Mas a sua maior batalha está para acontecer. As Trancas deveriam durar uma vida toda para estes perdedores, mas graças a um criminoso desconhecido, elas se acabaram; agora os lunáticos estão correndo no asilo! O Homem-Aranha precisará se apoiar em muita teia e destruir muito mais do que algumas cabeças. Ele enfrentará uma horda ameaçadora enquanto luta contra o Coruja, o Lagarto, o Escorpião e um Rejuvenescido Rino. Mas isso não é tudo. Mistério pode ajudar a machucar se o Aranha não for cuidadoso! Essas são apenas as preliminares. Somente depois de derrotar esses malfetores ele será capaz de alcançar o misterioso nêmesis no reator nuclear que cria energia para Ravencroft. Para entrar no reator e enfrentá-lo, o Homem-Aranha deverá primeiro achar uma série de quatro cartões-chave com códigos de cores. Quando ele tiver colocado os cartões-chave corretamente, nosso herói terá o acesso ao elevador que leva para o nível mais baixo do reator onde um antigo inimigo estará esperando por ele para destruí-lo.



Aviso: No final da fase da Prisão Ravencroft, entre no Centro do Reator colocando os cartões-chave na seguinte ordem: cartão Beta no Terminal Azul, o cartão Ômega no Terminal Laranja, o Cartão Gama no Terminal Verde, e o cartão Ypsilon no terminal Amarelo.

UM GUIA SOBRE ALGUNS DOS VILÕES DO HOMEM-ARANHA



Besouro™

Antes de se transformar em um conhecido criminoso, Abner Jenkins trabalhou como mecânico mestre em uma fábrica de aeronaves. Ele usou a sua experiência para criar uma roupa de Besouro que o ajuda a cometer todas as formas de crime. Ele enfrentou o Homem-Aranha várias vezes, e tem sido vergonhosamente derrotado. Ele está obcecado por vingança, assim que ele escapar de sua prisão!

Doutor Octopus™

Inimigo de longa data do Homem-Aranha, Dr. Octopus ficou insano no mesmo acidente que lhe deu quatro braços-tentáculos. Originalmente designado para carregar material radioativo, hoje o seu único objetivo é destruir o Homem-Aranha, inimigo cujo destino também está ligado à radioatividade!

Duende Verde™

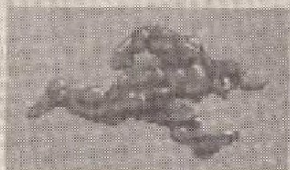
Quando o rude homem de negócios Norman Osborn foi vítima de uma explosão acidental no laboratório, ele descobriu que ganhara uma grande força. Mas a explosão também danificou a sua mente, criando em Osborn uma veia criminosa. Com a intenção de controlar todo o crime na Cidade de Nova York, e destruir o único obstáculo em seu caminho - o Homem-Aranha - Osborn tornou-se o Duende Verde. Desenvolvendo um arsenal letal de bombas-abóbora, dardos de energia laser e um aparelho voador conhecido como Goblin Glider, o Duende Verde chegou perto de eliminar o Homem-Aranha inúmeras vezes.

Halloween™

Este mestre das artes marciais militarmente treinado transformou a sua tendência à brutalidade em carreira, como mercenário internacional. As suas próprias granadas e um planador fizeram dele um poderoso super-vilão!

Lagarto™

Seguindo a perda de um braço devido a uma ferida de guerra gangrenada, o cirurgião Dr. Curtis Connor voltou sua atenção para estudar os répteis. Ele descobriu a substância química que permite aos répteis regenerar partes perdidas, e injetou em si mesmo com esperança de regenerar o seu braço perdido. O braço foi realmente recuperado, mas o processo mutagênico não parou por ali, transformando Connor em uma estranha mistura entre homem e réptil. Apesar do Homem-Aranha ter preparado uma poção para reverter estes efeitos, Connor periodicamente recupera a sua forma de Lagarto, transformando-se em um inimigo selvagem com uma força incrível!



Rino™

Originalmente um homem de pequenos músculos fazendo crimes comuns de pouco valor, o homem que se transformou em Rino caiu nas mãos de espões

internacionais ansiosos por criar um assassino de pouca inteligência e super forte bombardeando o seu corpo com tratamentos químicos e radioativos. Eles também tiveram sucesso em criar uma nova roupa justa feita de um novo material tão duro que parece a pele de um rinoceronte, e portanto o futuro assassino foi chamado de Rino. Mas ele provou ser um sujeito mal-educado, e usou a sua nova super-força e a sua armadura de corpo para se virar contra os seus benfeitores. Ele não é estranho para prisão, e também não o é para o Homem-Aranha, tendo sido derrotado por ele várias vezes.



O Demolidor™

Este maníaco ameaçador começou a sua carreira em uma companhia de demolição, onde ele foi despedido pelo seu comportamento violento e anti-social. Logo ele se virou para uma vida de crimes como o Demolidor, usando a sua alavanca, marca registrada, para fazer o mal. Quando roubava um quarto

de hotel, o Demolidor encontrou-se com um Loki temporariamente sem poderes, e usando o capacete do Loki, foi confundido com ele quando o deus Karnilla materializou-se para atender ao pedido do grande Loki para a restauração de seus poderes mágicos.

Então, o Demolidor ganhou super força, e saiu para aterrorizar Nova York, lutando várias vezes com Thor, com os Quatro Fantásticos - e com o Homem-Aranha! Depois de escapar da prisão, ele dividiu o poder de sua alavanca encantada com três colegas que também escaparam da prisão, que se tornaram o Máfia Demolidor: Bulldozer, Pielriver e Thunderball.



Tinkerer™

Este homem é um dos mais inteligentes criminosos de todos os tempos, um inventor engenhoso que dedicou os seus consideráveis talentos tecnológicos para desenvolvimento de um armamento ultrajantemente sofisticado para o submundo. Entre os seus notáveis clientes encontram-se Halloween e Mysterio. Ele é o inventor dos ConeyBots criados para atormentar o Homem-Aranha, que tem sido uma sombra freqüente do sinistro inventor.

Scorpion™ (Escorpião)

Mac Donald Gargan foi um investigador contratado por J. Jonah Jameson para seguir Peter Parker na esperança de descobrir qual a sua ligação com o Homem-Aranha. Quando Jameson convenceu Gargan a passar por um tratamento mutagênico radical o qual lhe daria habilidades super-humanas suficientes para derrotar o Homem-Aranha, ele concordou, e portanto, com uma roupa especial e um rabo mecânico ciberneticamente controlado por Tinkerer ele foi atrás do Homem-Aranha. O tratamento que o transformou causou um dano psicológico, e Gargan não soube mais distinguir entre certo e errado. Ele tornou-se um criminoso perigoso conhecido como o Escorpião. Ele detesta J. Jonah Jameson porque ele o transformou no que ele é agora, mas ele odeia ainda mais o Homem-Aranha!



Alistair Smythe™

Alistair Smythe é um cientista louco bem no sentido do termo. O filho do anterior Spencer Smythe, que criou os "Caçadores de Aranha" originais, Alistair alterou o seu corpo através da alta tecnologia, e construiu para si uma "cadeira de batalha" cheia de armas. Acreditando que o Homem-Aranha tenha sido o culpado pela morte de seu pai, Alistair criou a sua própria geração de Caçadores de Aranha, cada um mais letal que o outro.



Mystério™

Este homem de proezas - transformado em - criminoso é um mestre ilusionista com uma história de batalhas e derrotas contra o Homem-Aranha. Ele usa o hipnotismo e efeitos especiais para enganar os seus oponentes, assim como um gás obscurecedor de visão. Ele começou a sua carreira

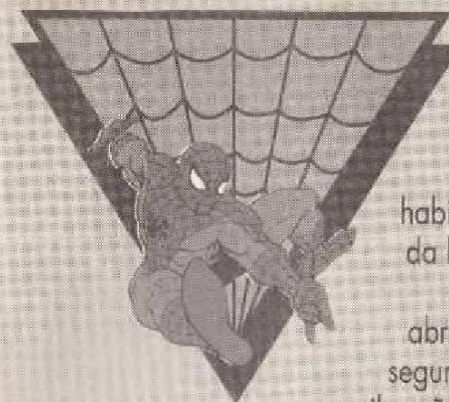
criminoso cometendo crimes disfarçado de Homem-Aranha com o objetivo de tirar a credibilidade do nosso herói.



Coruja™

Leland Owsley foi envolvido em empresas criminosas como um fraudulento financiador. Tomando um soro secreto ele logo ganhou a habilidade de voar, mas eventualmente o soro também o paralisou. Como o Coruja, ele tentou sem sucesso tomar o submundo de Nova York. Ele inventou máquinas e aparelhos para ajudá-lo a reaver tanto a sua habilidade de

voar como a de andar. As suas garras mortais são armas poderosas e perigosas.



Shocker™

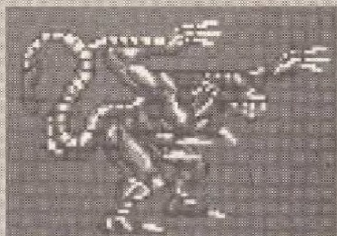
Herman Schultz usou as suas habilidades mecânicas para escapar da loja da prisão para secretamente desenvolver uma ferramenta que abriria qualquer cofre de uma maneira rápida e segura. O aparelho que ele criou usava ondas de vibrações que derrubavam portas, e ele o usou para escapar. Descobrimo que o choque da volta da onda era potencialmente fatal, ele criou um equipamento para absorver as ondas, e como o Shocker passou a usar este mecanismo de vibro-choque para aspirações criminosas. Um dos poucos que já conseguiram derrotar o Homem-Aranha, o Shocker é um criminoso de carreira que trabalhou em uma liga com o Egghead (Cabeça de Ovo) e o Besouro. Ele perdeu para o Homem-Aranha várias vezes, e mantém um grande ressentimento contra ele.



Esmaga-Aranha™

Uma peça saqueadora de robôs, o Esmaga-Aranha é, na verdade, três máquinas, todas criadas com o único propósito de esmagar o Homem-Aranha. Construídos pelo gênio louco Alistair Smythe, os robôs Viúva Negra, Tarântula e Escorpião são letais. Eles também podem se combinar para formar uma máquina difícil de parar, praticamente invulnerável a qualquer ataque.





Caçador de Aranha Alien

Uma construção robótica criada pelo confuso Alistair Smythe, o Caçador de

Aranha Alien é outra das chamadas máquinas "Caçadores de Aranha" do desmiolado cientista com o propósito de eliminar o Homem-Aranha. Apavorantemente desumano em sua aparência, o Caçador de Aranha Alien usa um equipamento composto de uma liga quase indestrutível, tornando-o virtualmente invulnerável. O Homem-Aranha já enfrentou esse tipo de Caçador de Aranha antes, e o derrotou - (ou quase).



Venom™

O inimigo número um do Homem-Aranha. Venom é o produto de um alien simbiótico rejeitado pelo Homem-Aranha agora ligado a Eddie Brock, um antigo repórter do Globe com ódio do Homem-Aranha. Devido ao alien simbiótico ser parte da roupa do Homem-

Aranha, Venom não é detectado pelo Sensor de Aranha do Homem-Aranha, permitindo que ele o acerte sem aviso prévio. Os seus talentos de teia são iguais aos do Homem-Aranha, portanto qualquer luta entre eles será uma batalha mortal!

SPIDERMAN™, todos os personagens Marvel e Distintivos são marcas registradas de Marvel Entertainment Group, Inc. e são usados sob permissão. © 1994 Marvel Entertainment Group, Inc. Todos os direitos reservados.

Desenvolvido por Western technologies, Inc. Acclaim é uma divisão de Acclaim Entertainment, © & © 1994 Acclaim Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. Distribuído sob permissão de Acclaim Entertainment, Inc.

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

Nº CO 0341008612

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408- Bairro Flores - Manaus -AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831 2266