

Shinobi

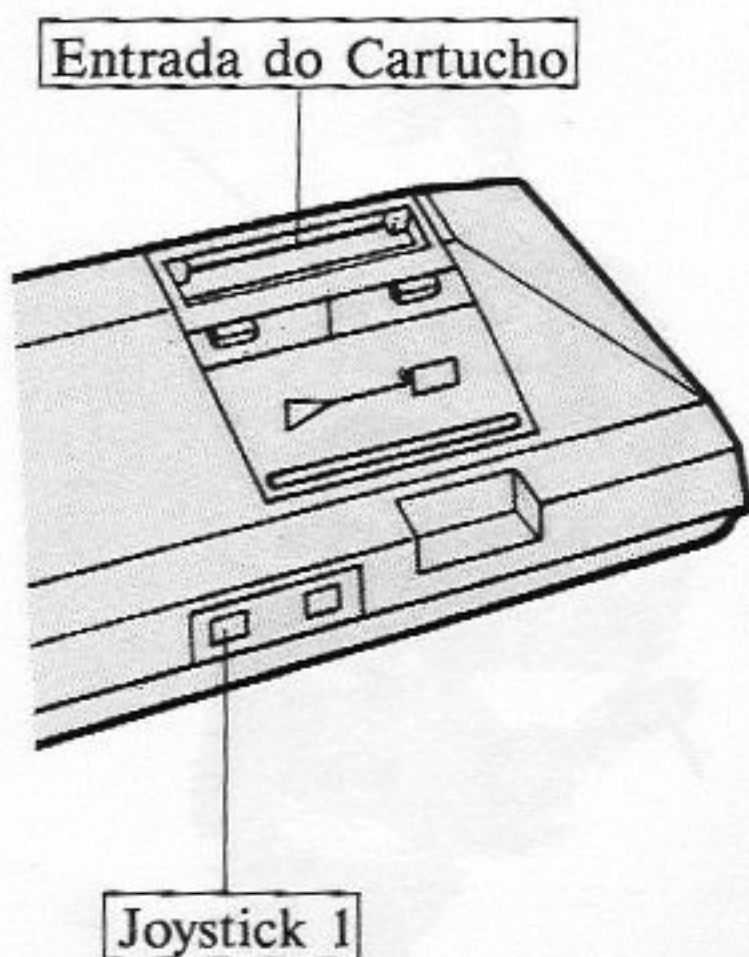


donida

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

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

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



Shinobi

Shinobi: este nome significa “segredo”, “discrição”.

Essa é uma de suas qualidades, aprendidas durante uma vida inteira forjada na disciplina, transmitida em sua família, de pai para filho, através das décadas: a disciplina do Ninjutsu!

Você é Joe Musashi, o Mestre Ninja. Suas mãos e seus pés são letais. Com o shuriken, a espada, a nunchaku e outras armas você se torna invencível. Você é, também, um agente secreto, a serviço do governo, e é chamado toda vez que o destino das nações está em risco.

Desta vez você precisa lutar contra o Círculo dos Cinco, uma organização terrorista chefiada pelos cinco ninjas perversos, cujos poderes são tão fortes quanto os seus!



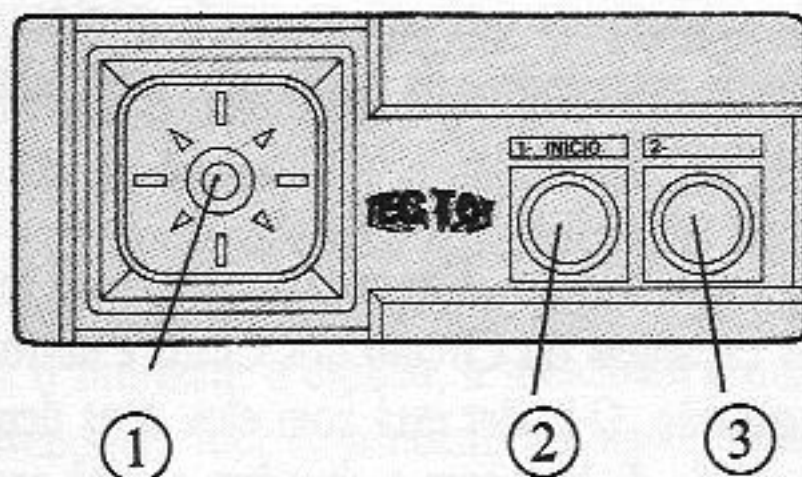
O Círculo dos Cinco seqüestrou os filhos dos líderes das principais nações e os mantém como reféns, em diferentes lugares do mundo. Cada seqüestrado está sob a guarda implacável de terríveis mercenários assassinos e os mais sujos especialistas em artes marciais do mundo.

Você vai realizar cinco missões. Em cada uma terá de resgatar reféns, repelir os capangas do Círculo dos Cinco e derrotar um líder dessa organização. O poder está com eles. Mas demonstre toda a sua capacidade de luta com a shuriken e você ganhará a ajuda da Magia Ninja.

Boa sorte! Este será o seu trabalho mais duro.



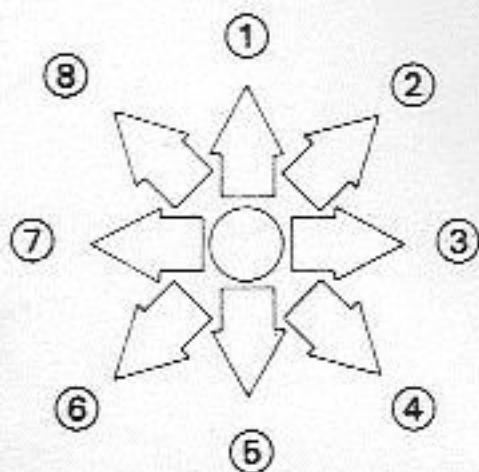
Assuma o controle



- ① Botão de Direção (Botão D)
- ② Botão 1
- ③ Botão 2

Botão de direção

- ① Faz Shinobi olhar para cima.
- ② Movimenta Shinobi para a direita.
- ③ Movimenta Shinobi para a direita.
- ④ Dá a Shinobi o “movimento de caranguejo” para a direita.
- ⑤ Faz Shinobi agachar-se.
- ⑥ Dá a Shinobi o “movimento de caranguejo” para a esquerda.
- ⑦ Movimenta Shinobi para a esquerda.
- ⑧ Movimenta Shinobi para a esquerda.



Botão 1

Arremessa shuriken, maneja a espada, lança a nunchaku, joga bombas, detona um revólver, dá socos (quando o inimigo está próximo) e dá pontapés (quando Shinobi está agachado e o inimigo está próximo).

Botão 2

Faz Shinobi saltar.

Combinação de botões

Botão D para cima e **Botão 2**: permite a Shinobi pular para pontos mais elevados.

Botão D para baixo e **Botão 2**: permite a Shinobi pular para pontos menos elevados.

Botão D para baixo e **Botão 1**: permite a Shinobi chutar o inimigo que estiver suficientemente próximo.

O objetivo do jogo

O objetivo de Shinobi é resgatar os reféns e derrotar os lacaios e os líderes do traiçoeiro Círculo dos Cinco. São cinco as missões para o herói Shinobi. Ao entrar em cada missão, você vê uma ficha informando a localização do esconderijo do líder do Círculo dos Cinco, o nome e o retrato deste, além de um manuscrito em código Ninja Ryu.

As missões são as seguintes.

- ① Missão 1: Ken Oh.
- ② Missão 2: Black Turtle.
- ③ Missão 3: Mandara.



- ④ Missão 4: Lobster.
⑤ Missão 5: Ninja Mascarada.



O fim do jogo

Você começa Shinobi com três vidas. Sempre que Musashi tocar um inimigo ou for atingido por ele, o nível do seu medidor de vidas diminui.

Musashi perde uma vida quando o nível do medidor de vidas estiver completamente esgotado. O jogo termina quando Musashi perde suas três vidas.

Porém você recebe uma vida extra para cada 100.000 pontos que fizer.

Rodadas de bonificação

Em cada missão há uma rodada onde você pode receber pontos extras. Para isso, terá de derrotar os ninjas verdes e azuis com o shuriken, como se fossem alvos num stand de tiro.

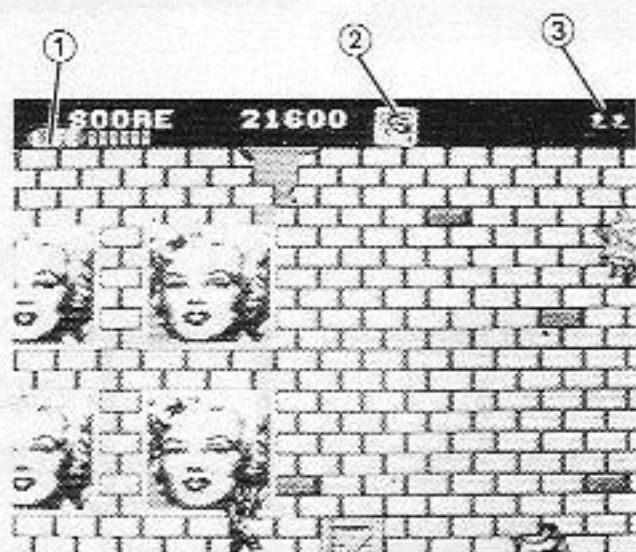
Para movimentar as mãos para a esquerda ou a direita, utilize o **Botão D**. Para arremessar o shuriken aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2**. Você perde a rodada de bonificação se um ninja invadir suas defesas e aterrissar diante de seus olhos. Nesse caso você verá a mensagem "YOU FAILED" ("Você falhou"). Deverá, então, passar à rodada seguinte.



Se, porém, você vencer a rodada de bonificação receberá 500 pontos para cada ninja atingido, além de ter o direito de utilizar a Magia Ninja!

A Magia Ninja

Como você já sabe, ao terminar com sucesso a rodada de bonificação fica habilitado a usar a Magia Ninja. Todo o conhecimento desses poderes lhe será mostrado na barra superior da tela.

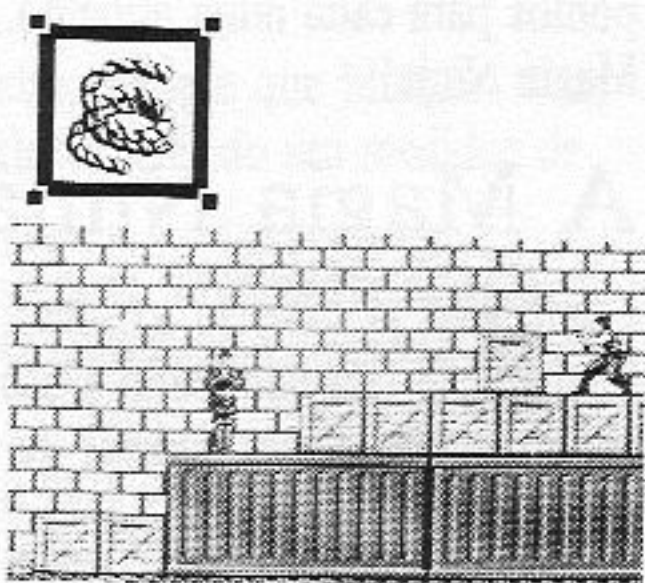


- ① Medidor de vidas.
- ② Magia Ninja.
- ③ Vidas que restam a Joe Musashi.

A Magia Ninja lhe dá muitos poderes. Para usá-la, é preciso colocar fora de combate 10 inimigos na rodada seguinte. Quando o último azulejo superior esquerdo começa a brilhar, você deve usar a Magia Ninja. Pode se deter até quatro azulejos de Magia Ninja, na ordem em que foram conseguidos. Porém **não** mais do que quatro! No total, existem seis diferentes tipos de Magia Ninja. Veja, a seguir, quais são.

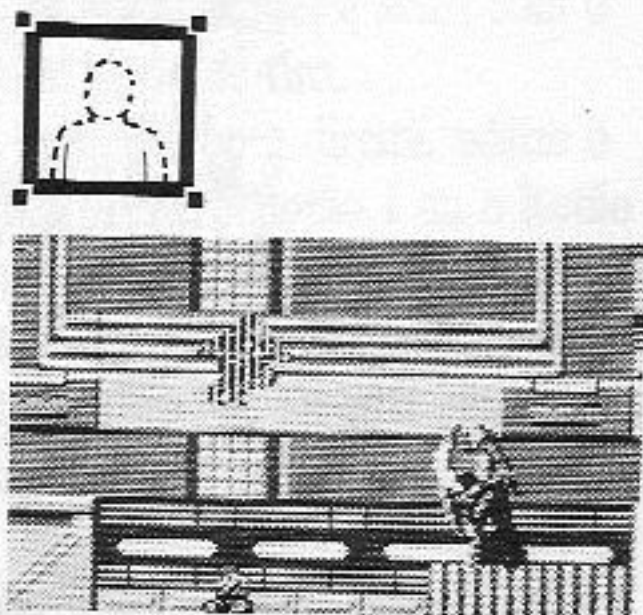
① Magia paralisante

Imobiliza completamente todos os inimigos que se encontram na tela.



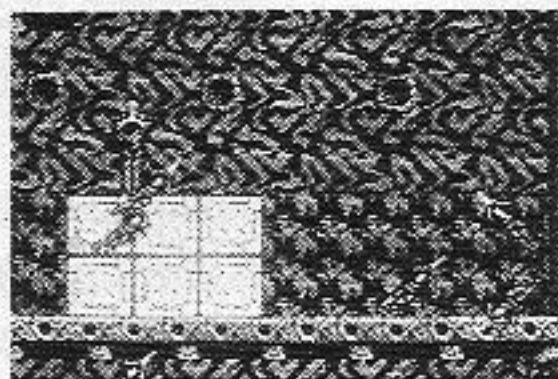
② Magia invencível

Quando é utilizada, Musashi aparece e desaparece alternadamente. Durante esse período, nada lhe poderá causar dano, mesmo se tocar um inimigo ou se for atacado.



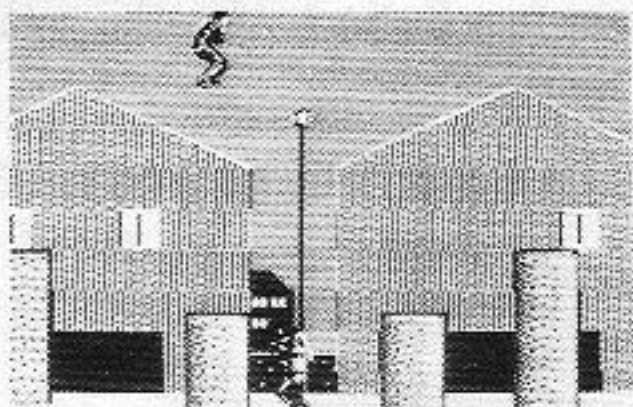
③ Magia das oito mãos

Com ela você ativa oito sócias de Musashi, que derrotarão todos os inimigos que se encontrarem na tela.



④ Magia do esquilo voador

Permite que Musashi vôle por um curto período de tempo. A direção do vôo é comandada pelo Botão D.



⑤ Magia do raio

Liquida todos os inimigos, lançando-lhes um raio.

⑤



⑥ Magia do furacão

Cria um redemoinho ao redor de Musashi, que corta em pedaços qualquer inimigo que aparecer.

⑥



Como usar a Magia Ninja

1. Derrote dez inimigos. Quando o último azulejo esquerdo superior começa a brilhar, a Magia Ninja está pronta para ser usada.
2. Para usá-la, aperte e mantenha apertado o **Botão 2**, e então aperte o **Botão 1**. Musashi, então, salta, atira e invoca a Magia Ninja.

Aumento de força e resistência

Toda vez que resgata um refém, você recebe como recompensa um aumento em sua força ou capacidade de resistência. Essa vantagem é indicada no canto direito superior da tela. Veja, agora, os detalhes dessa vantagem.

1. Aumenta a potência nos golpes do shuriken.
2. Restabelece completamente o nível do seu medidor de vidas.
3. Aumenta a potência dos seus socos e chutes.
4. Habilita-o a entrar na rodada de bonificação.
5. Aumenta a sua pontuação em 10.000 pontos extras.

Armas

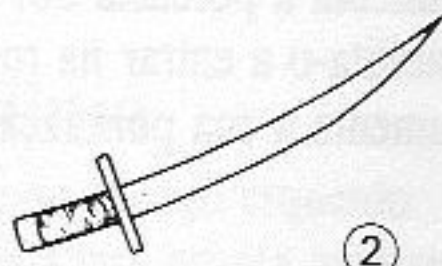
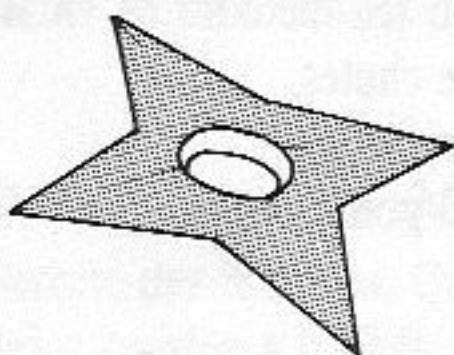
Existem dois tipos de armas: as usadas no combate corpo a corpo e as utilizadas na luta a distância. Você consegue armas quando resgata reféns. Ao receber uma arma de reforço, que lhe proporciona aumento de força e resistência, o nome correspondente aparece no canto direito superior da tela.

Armas para combate corpo a corpo

Cada arma deste tipo que você conseguir será sempre mais poderosa e de maior alcance que a precedente. Tais armas são:

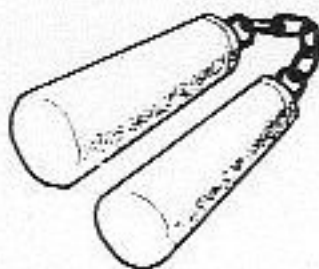
- ① Shuriken
- ② Espada
- ③ Nunchaku
- ④ Corrente Manrikugari

①



②

③



④

Armas para combate a distância

São armas que possibilitam o ataque sem contato direto com o inimigo.

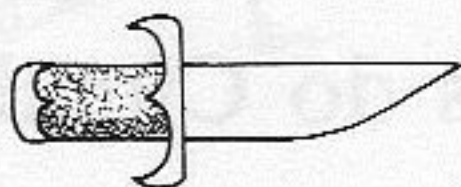
Aumento na velocidade do shuriken

Ganhando esta vantagem, seu shuriken fica bem mais eficiente, pois se torna duas vezes mais rápido.

Eis as armas para combate a distância:

① Faca

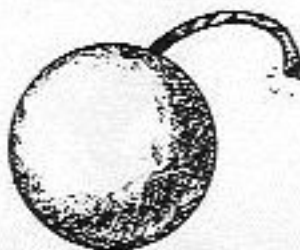
Tem o dobro da velocidade do shuriken.



①

② Bomba

Lançada por Musashi, quando este estiver de pé, a bomba rola em direção ao inimigo. Ao tocar este, a bomba explode. Se Musashi a solta, quando estiver agachado, a bomba funcionará como uma bomba-relógio: explode após um curto espaço de tempo ou quando um inimigo a tocar.



②

③ Pistola

Faça como os atiradores na vida real: aponte e dispare. Os projéteis abaterão tanto os inimigos como certos tipos de veículos.

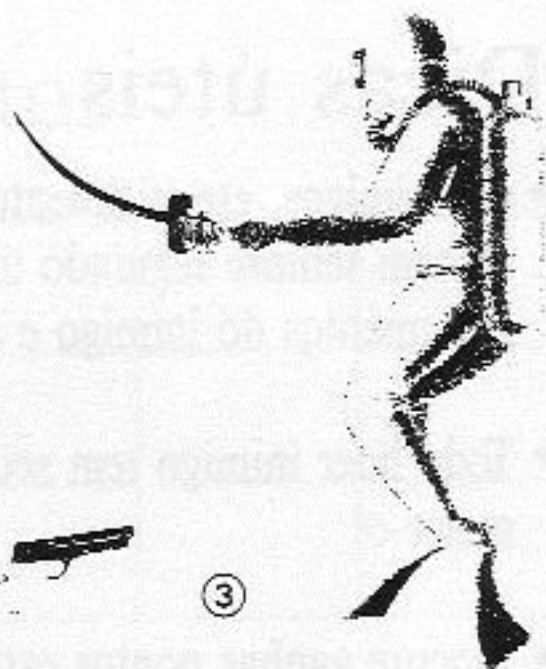


③

Os lacaios do Círculo dos Cinco

São numerosos os terroristas ligados ao Círculo dos Cinco. Todos são perigosos e, quando atingidos, valem muitos pontos.

- ① **Agressores:** 100 pontos.
- ② **Pistoleiro:** 100 pontos.
- ③ **Homem-rã:** 100 pontos.
- ④ **Ninja Voador:** 100 pontos.
- ⑤ **Ninja Verde:** 200 pontos.
- ⑥ **Mongo:** 300 pontos.



Dicas úteis

- Os inimigos, especialmente os líderes do Círculo dos Cinco, atacam sempre seguindo um padrão. Aprenda bem esses movimentos do inimigo e ataque-o nos momentos certos.
- Todo líder inimigo tem seu ponto fraco. Descubra qual é e acerte-o!
- Procure ganhar pontos extras vencendo as rodadas de bonificação. Se conseguir isso, poderá usar a Magia Ninja e alcançar a pontuação mais alta.
- Pegando as armas de longo alcance (combate a distância), como pistolas, bombas e as correntes manrikugari, você terá mais facilidade em abater muitos inimigos.

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					



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY 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 TECTOY 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 TECTOY.



TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000

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

COMÉRCIO DO AMAZONAS