

# Shinobi

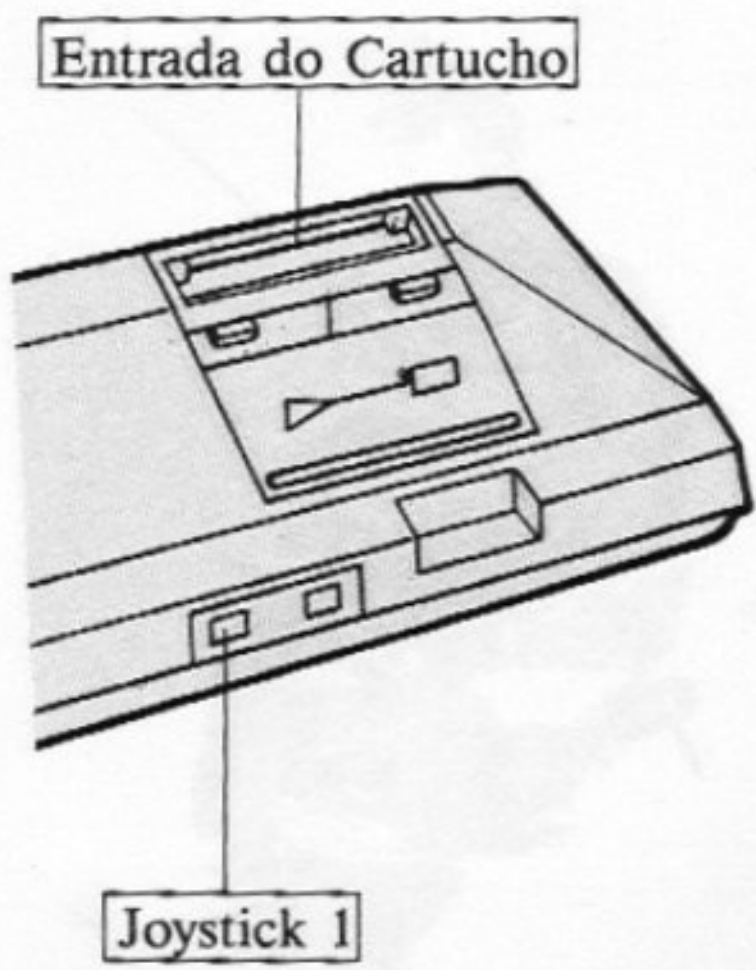




# Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

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!





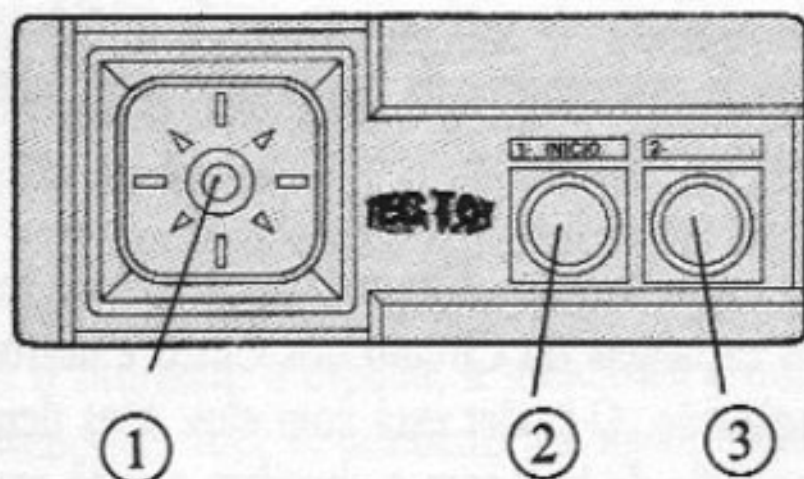
O Círculo dos Cinco seqüestrou os filhos dos líderes das principais nações e os mantém como reféns, em diferentes lugares do mundo. Cada seqüestrado está sob a guarda implacável de terríveis mercenários assassinos e os mais sujos especialistas em artes marciais do mundo.

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.



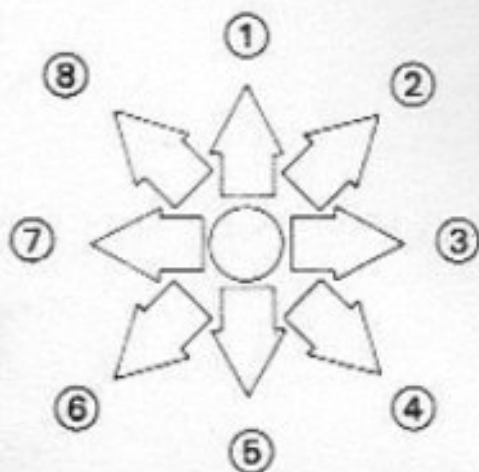
# Assuma o controle



- 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.

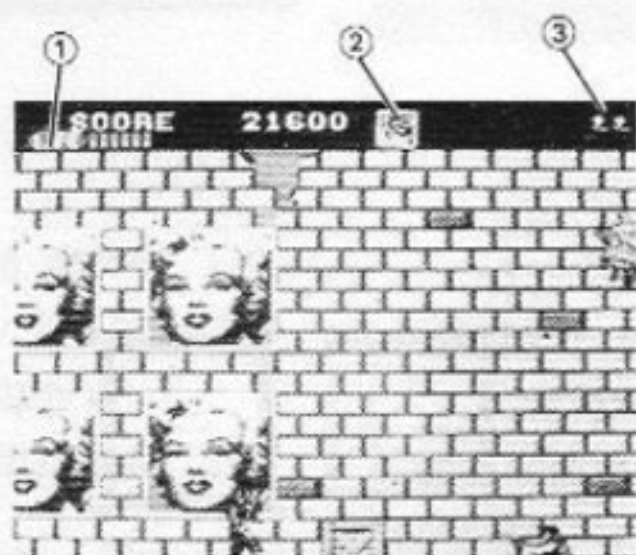
Para movimentar as mãos para a esquerda ou a direita, utilize o **Botão D**. Para arremessar o shuriken aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2**. Você perde a rodada de bonificação se um ninja invadir suas defesas e aterrissar diante de seus olhos. Nesse caso você verá a mensagem "YOU FAILED" ("Você falhou").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



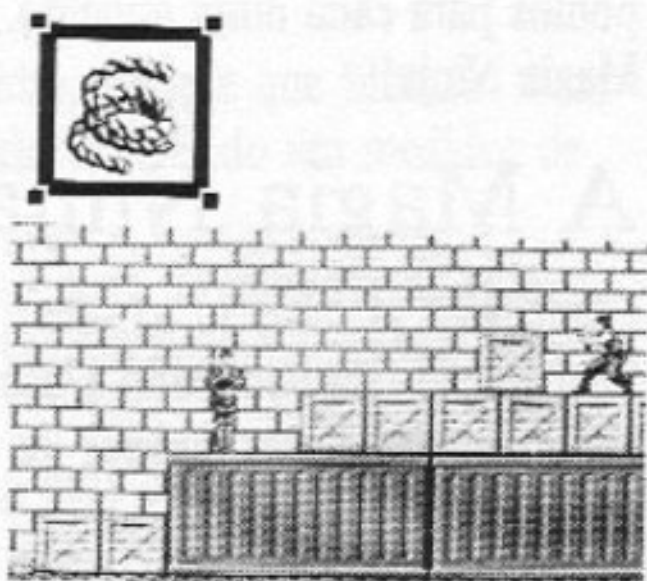
- ① Medidor de vidas.
- ② Magia Ninja.
- ③ Vidas que restam a Joe Musashi.

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.

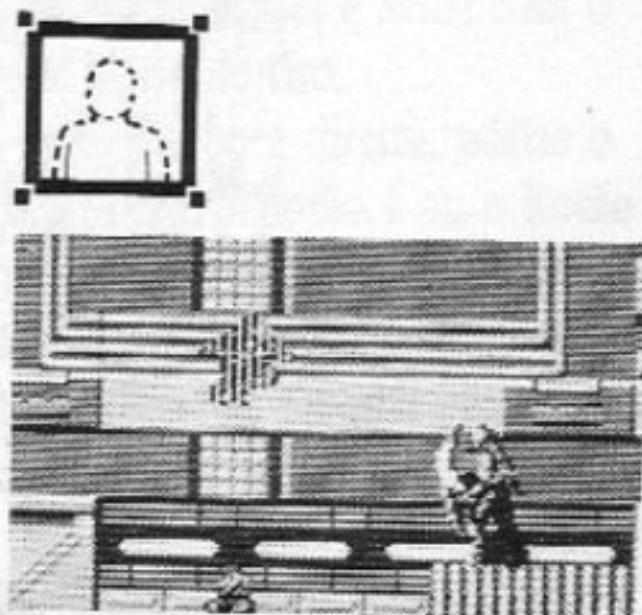


**① Magia paralisante**

Imobiliza completamente todos os inimigos que se encontram na tela.

**② Magia invencível**

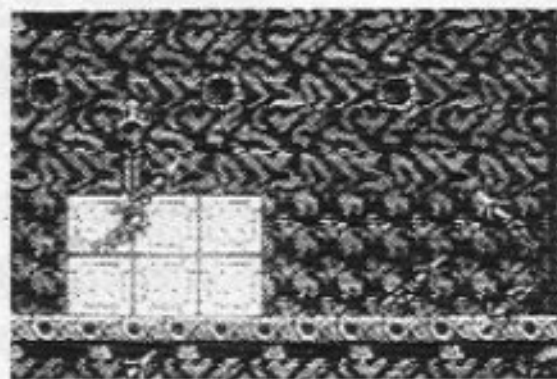
Quando é utilizada, Musashi aparece e desaparece alternadamente. Durante esse período, nada lhe poderá causar dano, mesmo se tocar um inimigo ou se for atacado.





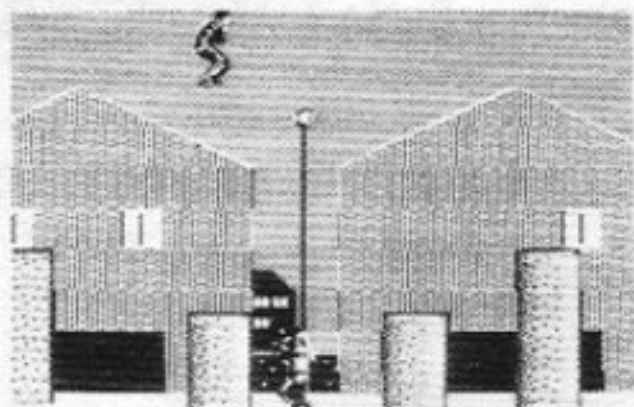
### ③ Magia das oito mãos

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.

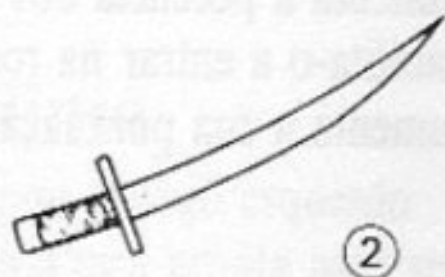
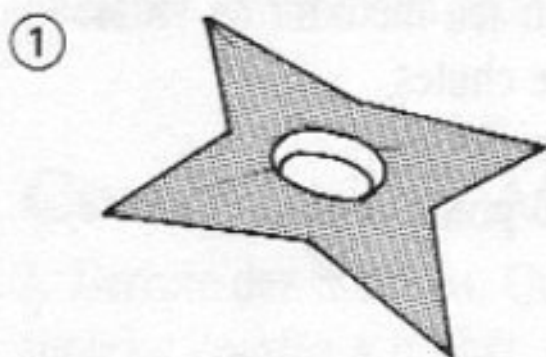
## Armas

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





## Armas para combate a distância

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

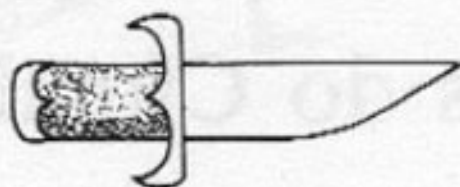
### Aumento na velocidade do shuriken

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					

# TECTOY

## **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



CONHEÇA O AMATORIAL