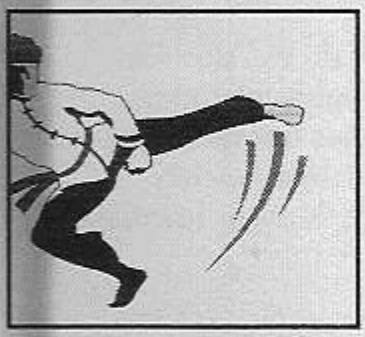
Master System®

SHINOBI

The Ninja



Kung Fu Kid

GAME BOX

SÉRIE 2 LUTAS

MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA 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.

Colocando o Cartucho no Master System

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.Para um jogo com 2 jogadores, conecte também o joystick 2.

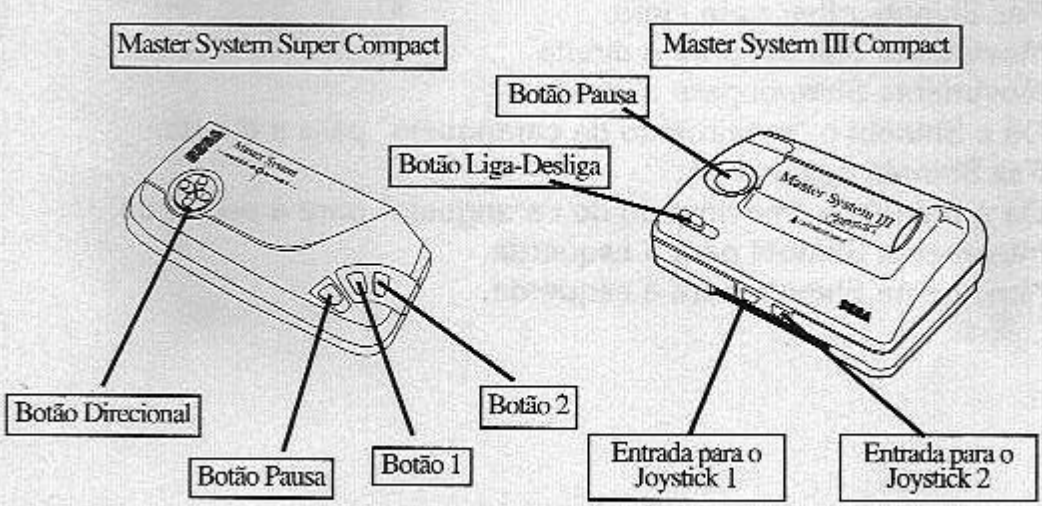
2. Coloque o cartucho no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.

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.

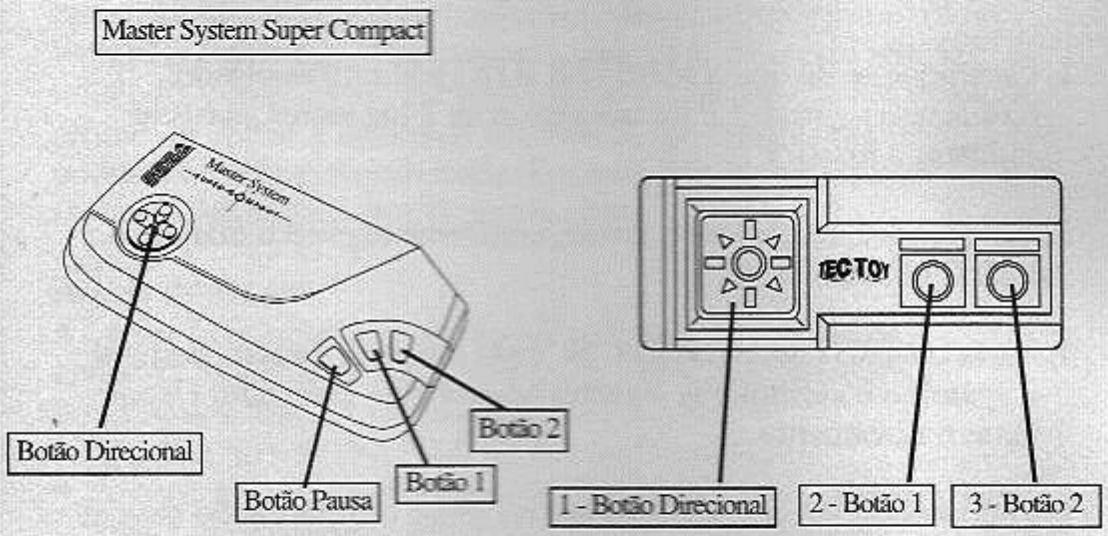
4. O primeiro jogo que vai aparecer na tela é o Shinobi. Se desejar trocar de jogo, basta ligar e desligar o console, que um novo jogo vai aparecer, e assim sucessivamente. Este Cartucho contém 3 jogos: SHINOBI, THE NINJA e KUNG FU KID.

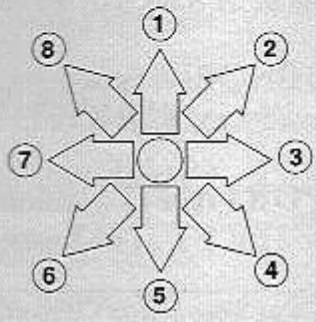
5. SHINOBI é para 1 jogador, THE NINJA é para 1 ou 2 jogadores, KUNG FU KID é para 1 ou 2 jogadores.

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



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.

Combinações 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.

Shinobi

Shinobi: este nome significa "segredo", "discrição". Essa é uma das 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.

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.

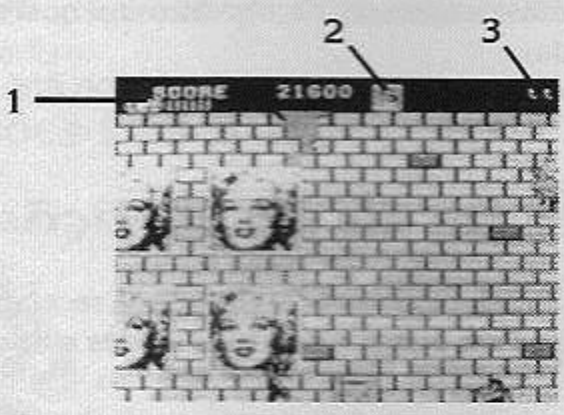
Rodadas de bonificação

Em cada missão há uma rodada onde você pode receber pontos extras. Para isso, terá que 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 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 as suas defesas e aterrisar 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

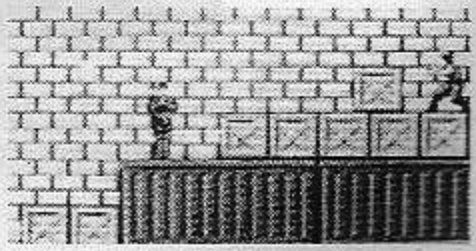
Como você já sabe, ao terminar com sucesso a rodada de bonificação fica habilitado a usar a Magia Ninja.
Todo o conhecimento desses poderes lhe será mostrado na barra superior da tela.



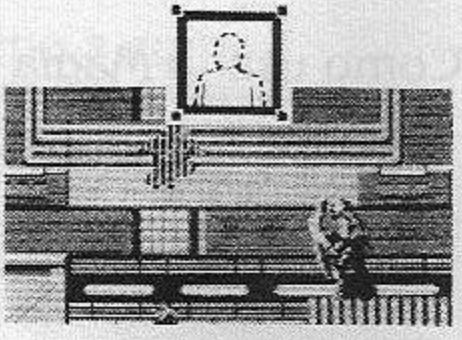
1. Medidor de Vida.
2. Magia Ninja.
3. Vidas que restam a Joe Musashi.

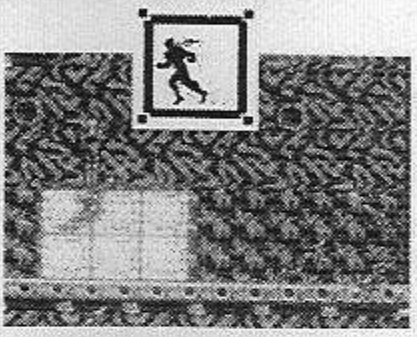
A magia Ninja lhe dá muitos poderes. Para usá-la, é preciso colocar fora de combate 10 inimigos na rodada seguinte. Quando o último azulejo superior esquerdo começar a brilhar você deve usar a Magia Ninja. Pode se deter até quatro azulejos de Magia Ninja, na ordem em que foram conseguidos. Porém, não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

Magia Paralizante
Imobiliza os inimigos que se encontram na tela.



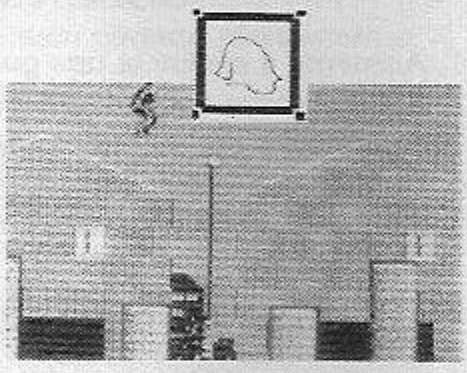
Magia invencível
Quando é utilizada, Musashi aparece e desaparece alternadamente. Durante esse período, nada lhe poderá causar dano, mesmo se tocar um inimigo ou se for atacado.





Magia das oito mãos
Com ela você ativa oito sósias de Musashi, que derrotarão todos os inimigos que estiverem na tela.

Magia do esquilo voador
Permite que Musashi vôe por um curto período de tempo. A direção do vôo é comandada pelo Botão D.



Magia do raio
Liquida todos os inimigos, lançando-lhes um raio.

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

Como usar a Magia Ninja

1. derrote dez inimigos. Quando o último azulejo esquerdo superior começar 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 superior direito da tela. Veja, agora, os detalhes dessa vantagem.

1. Aumente a potência nos golpes do shuriken.
2. Reestabelece 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 10.0000 pontos extras.

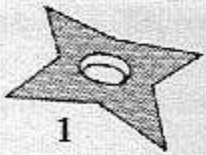
Armas

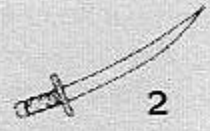
Existem dois tipos de armas: as usadas no combate corpo a corpo e as utilizadas na luta a distância. Você consegue armas quando resgata reféns. Ao receber uma arma de reforço, que lhe proporciona aumento de força e resistência, o nome correspondente aparece no canto superior direito da tela.

Armas para combate corpo a corpo

Cada arma desse 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:

Faca
Tem o dobro da velocidade do shuriken.

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.

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

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, principalmente 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 teré mais facilidade em abater muitos inimigos.

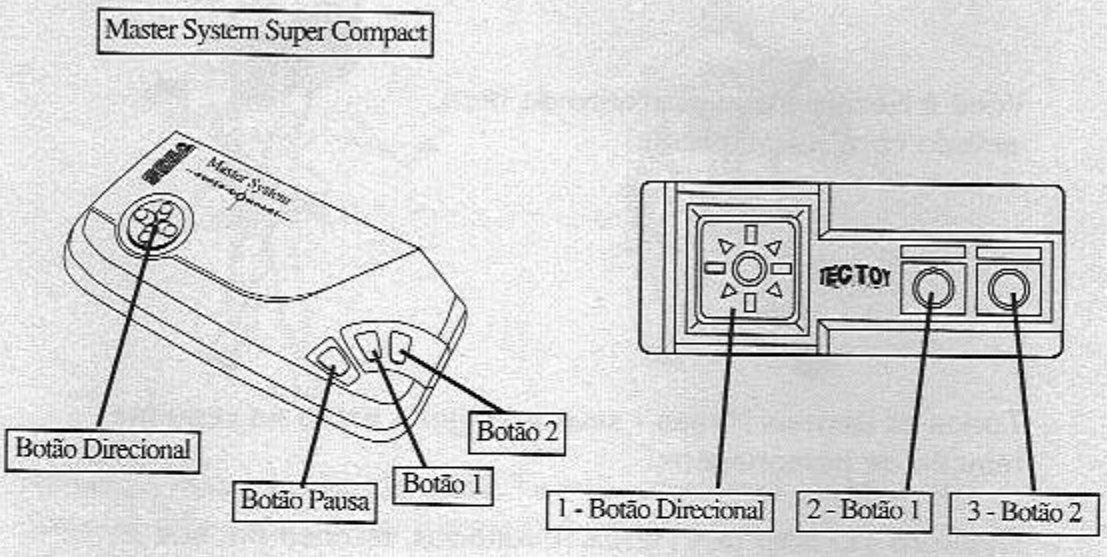
O Que está acontecendo

Desde que Gyokuro tomou o poder e se tornou o tirano do pacífico país de Ohkami, os tumultos começaram a acontecer.

Gyokuro enviou seus Ninjas para reprimir o povo. Ele chegou até a prender a princesa no porão do castelo!

Alguém tem que enfrentar o perverso Gyokuro para que a paz seja um dia restaurada. Armado apenas com suas flechas ninjas, o corajoso Kazamaru aceita o desafio. Mas ele prcisará da sua ajuda!

Assuma o Controle!



Botão D
Pressione para a direita ou para a esquerda para mover-se nessas direções.
Pressione para cima ou para baixo para subir ou descer.

Botão 1
Pressione para lançar as flechas em todas as direções.
Pressione simultaneamente com o Botão 2 para desaparecer.

Botão 2
Pressione para lançar as flechas diretamente para frente.
Pressione simultaneamente com o Botão 1 para desaparecer.

Importante: Você se torna invencível quando fica invisível.

Quem é quem

Você é Kazamaru, o guerreiro do bem, vestido com roupas azuis.

Todos os demais Ninjas - seus inimigos - estão na seguinte relação de personagens:

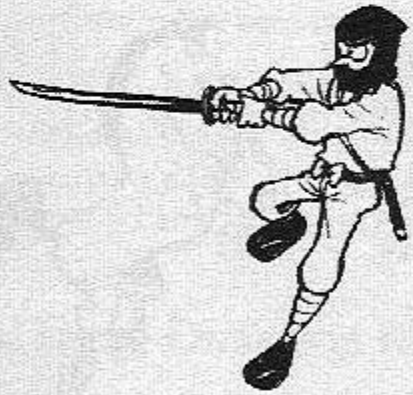
Gyokuro - O líder dos Ninjas revoltados, famoso por sua maldade, é muito habilidoso. Ele consegue até comandar Ninjas-sombra. Tenha cuidado!

Ninja Lança-chamas - Ele é rápido. E incendiário. Por isso, fique ligado.

Kuno-ichi- Uma Ninja muito esperta, perita em esconder-se nas sombras das casas. Fique sempre atento com ela.

Ninniku - Mais conhecido como "alho". Você terá sempre que livrar-se dele para passar para a próxima fase.

Ninjas Cortadores - Preste muita atenção nas suas espadas super afiadas. Elas são mortais!



Ninjas Lançadores de Dardos - Eles não só atiram dardos e foices, mas também conseguem se auto multiplicar!

Ninjas Transformadores - Eles são muito perigosos. Conseguem até mesmo se transformar em rochas! Cuidado, eles podem aparecer quando você menos esperar!

Ninjas Andarilhos - São os Ninjas mais rápidos. Atacam em ondas devastadoras.

Ninjas Lobos - Disfarçados de lobos, esses Ninjas "Ohkami" atacam em bandos.

Samurais - Eles são os melhores com a espada.

Cavalos Selvagens - É impossível matá-los. Fique longe deles!

Os Pergaminhos Secretos

Dentro do Castelo de Ohkami, estão escondidos pergaminhos secretos de três tipos. Eles estão quase sempre escondidos em locais inesperados. Por isso, você deverá procurá-los cuidadosamente. Mas vale a pena: Todos eles contém poderes especiais.

Os pergaminhos, e seus respectivos poderes, são os seguintes:

Pergaminhos Vermelhos - O Livro Secreto dos Dardos de Fogo Giratório.
Após ter encontrado esse pergaminho, você poderá usar o poder dos Dardos de Fogo Giratório. Com eles você poderá matar um grande número de Ninjas inimigos de uma só vez.

Pergaminhos Azuis - O Livro Secreto do Pé de Ohkami. Com esse pergaminho, você será capaz de correr muito mais rápido que o normal.

Pergaminhos Verdes - O Livro Secreto do Castelo de Ohkami. Conseguindo pegar cinco pergaminhos verdes você conseguirá encontrar o caminho que o levará até a prisão da princesa.

Os Treze Desafios no País de Ohkami

À medida que você segue seu caminho em direção ao Castelo de Ohkami, você atravessará treze lugares diferentes. Cada um deles é um pouco mais perigoso que o anterior.

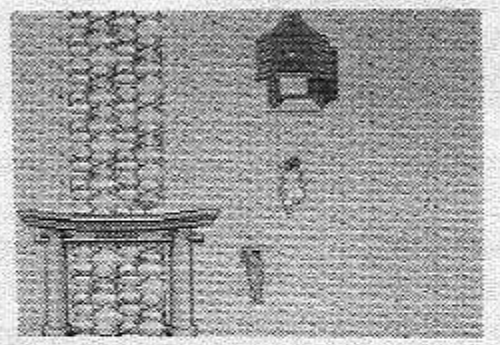
Esses são os treze desafios que você enfrentará:

1. O campo dos Ninjas - Cuidado com o Ninja Cortador e o Ninja Lançador de Dardos.

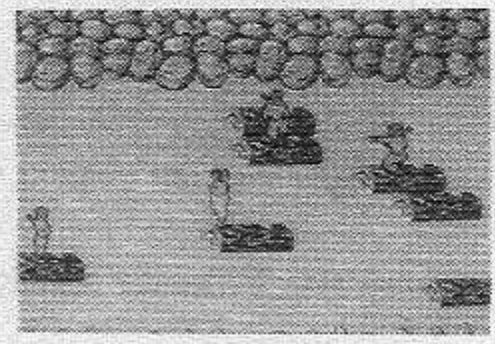
2. O Penhasco Íngreme - Preste atenção com as pedras que rolam. Elas podem esmagá-lo instantaneamente.

3. A Planície - É onde os Ninjas Lobos vivem.

4. O Santuário - Kuno-ichi se esconde aqui com frequência. Portanto, cuidado!



5. A Margem do Rio - Para atravessar o rio, pule nos troncos.



6. Rua da Cidade - O Ninja Ohkami estará em toda parte.

7. O Vilarejo - Aqui você terá que evitar os Cavalos Selvagens.

8. A Toca do Samurai - Você enfrentará o inimigo mais poderoso de todos, o Samurai, e uma grande quantidade de Ninjas Lançadores de Dardos.

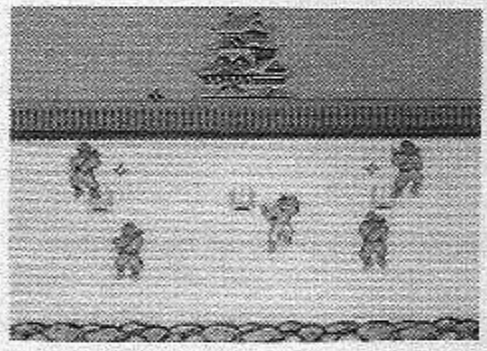
9. O Muro de Pedras - Comece a subir aqui. Mas preste atenção nas pedras que caem.

10. Terraço Interno - Fique atento para o aparecimento de Ninjas Andarilhos. É destrui-los ou ser destruído.

11. Dentro do Castelo de Ohkami (sala com assoalho de madeira) - Finalmente você chegou dentro do Castelo, mas muito cuidado ao procurar a princesa.

12. Dentro do Castelo de Ohkami (sala do tatami) - Você será cercado pelo Samurai e Ninjas Andarilhos. Sua melhor saída será desaparcer.

13. Dentro do Castelo de Ohkami - Você chegou agora no seu destino final. Ache a saída deste Labirinto e encontre a princesa!



Ôpa! Tente Outra Vez

No início de cada jogo, você recebe três vidas. Quando você perde as três, o jogo acaba.

Você será recompensado com uma vida extra cada vez que atingir as seguintes pontuações: 30.000, 100.000 e 200.000 pontos.

Conheça a Pontuação

Os pontos que você recebe por derrotar os Ninjas inimigos vão sendo somados, totalizando a pontuação final.

Os pontos que você recebe são os seguintes:

Bloquear Dardos Inimigos .....50 pontos
Bloquear Foices Inimigas .....100 pontos
Ninja Lançador de Dardo.....200 pontos
Ninja Lobo.....200 pontos
Ninja Cortador.....200 pontos
Ninja Lançador de Dardo com Foices.....300 pontos
Ninja Lançador de Dardo Multiplicador.....300 pontos
Ninja Lançador de Dardo Muito Rápido .....300 pontos
Ninja Transformador .....300 pontos
Samurai .....300 pontos
Kuno Ichi.....300 pontos
Ninja Lança Chamas .....300 pontos
Ninja Andarilho .....400 pontos
Ninniku 2000pontos
Gyokuro .....2000 pontos

Pontos de Bonificação - No final de cada nível.

Os pontos de Bonificação serão calculados da seguinte maneira:

(no. de inimigos destruídos/no. de flechas usadas) x 20.000

Dicas Úteis

- Os Ninjas atacarão de todos os lados. Por isso, lembre-se de lançar flechas em todas as direções.

- Quando você se encontrar em grande perigo, não se esqueça de usar sua capacidade de desaparecer. Você pode andar mesmo estando invisível.

- Procure acumular todos os Pontos de Bonificação que conseguir. Eles facilitarão a obtenção de vidas extras.

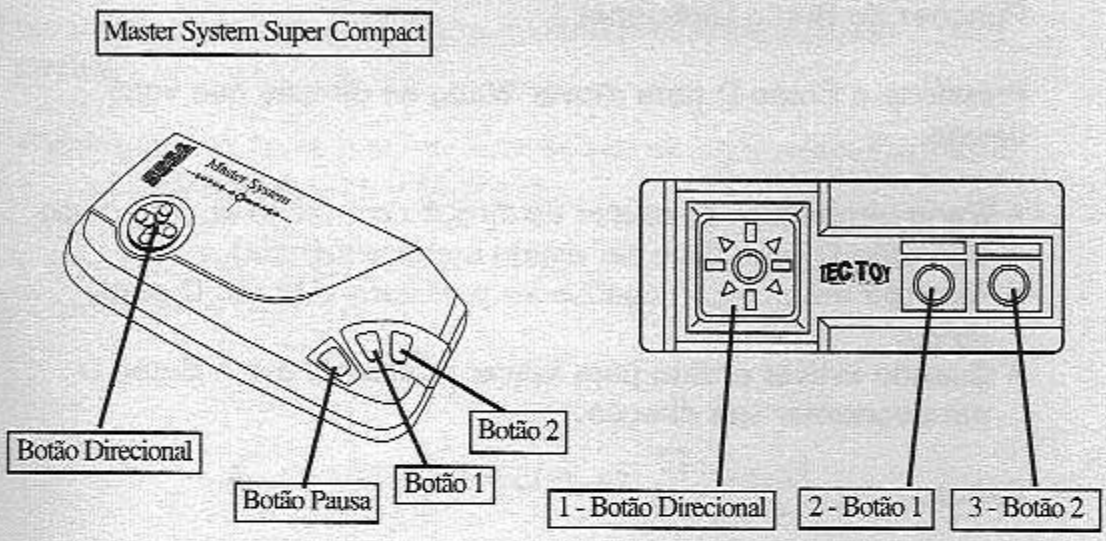
O Desafio de Kung Fu

Você está prestes a enfrentar o terrível Madanda, para vingar a morte do seu Mestre de Kung Fu, Tayron.Para chegar até ele, no Castelo de Lion, você terá de enfrentar vários dos seus leais soldados, que tentarão impedi-lo a qualquer custo.

Você estará preparado para esse desadio? Felizmente, você foi abençoado com um misterioso talismã, que lhe dá uma força sobrenatural e o protege contra a maioria dos inimigos perigosos. Seu talismã é um tipo de amuleto mágico e precisa ser usado com sabedoria.

Você precisa ultrapassar 7 fases para destruir Madanda e seu guarda-costas número um, Kyong Shi. Inicie sua expedição com destino ao Castelo mantendo os dois olhos bem abertos. Há perigos por toda parte.

Assuma o Controle!



Antes de começar a jogar, oriente-se com os movimentos e funções de cada botão.

- Para 1 jogador: Pressione o Botão 1 do Joystick 1.
- Para 2 jogadores: Pressione o Botão 2 do Joystick 2.

Botão Direcional (Botão D):

- Move Wang para a direita e para a esquerda
- Controla a posição agachada e o direcionamento do talismã

Botão 1:

- Salta

Botão 2:

- Lança o talismã
- Chuta

Agora que você está familiarizado com o básico, veja a seguir as instruções para uma luta sofisticada.

Funções do Botão Direcional:

Pressione o Botão D para mover Wang na direção que você deseja.

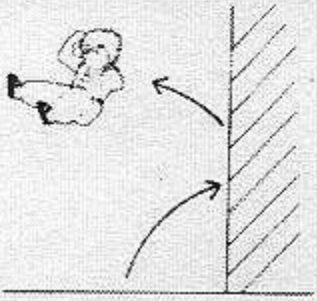
- Wang também pode mudar de direção em pleno ar com o uso do Botão D (que deve ser usado com freqüência).
- Para cair em posição agachada, pressione o Botão D para baixo.
- Quando estiver pronto para lançar o talismã, use o Botão D para controlar sua direção.

Saltos:

Quando desejar saltar defina a direção com o Botão D e em seguida pressione o Botão 1.

- Para saltar direto para cima ignore o Botão D.
- Para tentar um salto duplo siga a seguinte orientação:

Pressione o Botão 1 quando estiver perto de uma parede ou obstáculo, de forma a alcançá-la no ponto mais alto possível. Quando Wang estiver tocando a parede, pressione o Botão 1 novamente e ele saltará pela segunda vez com o mesmo impulso.



Chutes:

Você pode dar chutes da maneira que desejar. Use o Botão D para definir a direção de Wang e então pressione o Botão 2 para chutar.

- Wang pode chutar mesmo quando estiver agachado. Coordene esse movimento com o Botão D.

- Wang também pode chutar em pleno ar. Coordene esse movimento com o Botão 1.

Controlando o Jogo!

Antes de iniciar sua jornada veja as seguintes instruções.

Medidor de Vida:

O medidor de vida de Wang está situado na parte superior central da tela. Sempre que Wang for ferido pelos inimigos seu medidor de vida diminuirá.

- Quando o medidor de vida ficar vazio, Wang morre. Isso pode acontecer três vezes durante o jogo. Na terceira vez, o jogo termina.
- Wang ganhará mais vidas quando você alcançar 30.000 pontos. Nesse momento ele ganha mais uma vida. Após os 30.000 pontos, ele receberá uma vida a mais a cada 1.200 pontos. Assim, você aumentará suas chances de sobrevivência à medida que aumentar seus pontos. Não há limite para essas vidas extras.

O Desenrolar do jogo

Você tem que superar sete fases para se tornar vitorioso. Assim que o jogo começa, os discípulos malvados e Kyong Shi começam a atacar Wang. Você só passará para a próxima fase se ganhar pontos e evitar os ataques.

Você irá continuar sua jornada através das fases 2 a 6 e somente na fase sete você encontrará Madanda.

Limite de Tempo

Cada fase tem um limite determinado de tempo. Se Wang não derrotar todos os inimigos dentro desse limite, a fase se acaba e Wang morre.

Cada vez que Wang morre ele recomeça no início de sua última fase (se tiver mais vidas restantes).

Vitória

Quando Wang vencer Madanda, o jogo terminará. A mensagem "The End"(Fim) aparecerá na tela.

Objetos Preciosos

Se você pensa seriamente em ganhar esse jogo deve estar consciente de suas forças e fraquezas. Suas proteções não são tão numerosas quanto seus inimigos, mas têm o mesmo poder.

O Talismã:

O seu talismã é suficientemente poderoso para derrotar Mandada e Kyong Shi, bem como qualquer um de seus discípulos.

- O talismã pode ser encontrado suspenso no ar quando você estiver atacando os inimigos. Salte no ar para agarrá-lo e observe no canto inferior esquerdo que você ganha pontos. Cada talismã vale 5 pontos.

- Você pode lançar o seu talismã 99 veze durante o jogo. O número de arremessos que você já fez é mostrado na tela para sua informação.

- Cada talismã, porém, derrubará um número diferente de inimigos. Isso acontece porque os talismãs não são iguais.

O Super Talismã

Uma lagosta aparecerá na tela durante a fase 2. Quando você a golpeia, seu talismã adquire superpoder para ajudá-lo a destruir os inimigos.

Durante a fase 4, se você conseguir destruir Kyong Shi, seu poder será multiplicado novamente. Ou, se estiver com o talismã comum, passará para um supertalismã como acima.

- Em ambos os casos, seu talismã voará mais rápido e mais longe, e seu poder se manterá até o final do jogo.

- Cuidado ao ir atrás de um supertalismã. Durante a fase 4 você estará em dificuldades se a lagosta ou Kyong Shi alcançarem a água.

A Jarra

Três jarras estarão disponíveis ao longo do jogo. Você poderá usá-las para evitar as bolas de fogo do inimigo.

- Entretanto, você poderá usar apenas uma jarra para esse propósito.
- Elas estão escondidas na fase 5 e você pode localizar qualquer uma delas chutando as paredes em vários lugares.
- Cuidado: chutar as paredes é perigoso porque pode atrair as bolas de fogo. A escolha é sua.

O Pão Doce

O pão doce é o alimento de Wang. Cada vez que ele encontra um, completa-se novamente a capacidade de seu medidor de vida. Eles aparecerão nas fases 3 e 5.

- Eles estão escondidos perto e dentro da parede e são encontrados chutando e saltando ao redor da parede. Wang pode utilizar apenas um durante o jogo todo. Após descobrir o pão doce, o jogo continua.

Seus Inimigos

A cada final de fase você enfrentará um inimigo mortal. Quando eles aparecem, um segundo medidor de vida é apresentado na tela para informá-lo sobre o seu progresso durante o combate.

- Você terá que dar muitos chutes para derrotá-los. Procure não usar seu talismã, a fim de reservá-lo para a batalha final com Kyong Shi e Madanda. Apenas lute, empenhando-se ao máximo.
- Quando o monstro é derrotado, a fase termina e você passa para a seguinte.

É hora de conhecer os chefes e seus discípulos diabólicos que estão atrás de Wang.

Monstro Indara

Kyong Shi

Lee - A Feiticeira

Liu & Chen
A Dupla Acrobática

Geroppa - O Sapo

Tao - O Rei Zumbi

O Gigante Gorrida

O Pugilista Miao

Rinrin & Minmin
As 2 Pequenas
Garotas Fantasmas

Rongwang,
O Feiticeiro
Enigmático

Chu Ho,
O Espadachim
Mágico

Madanda

Conheça a Pontuação

Além dos pontos que você ganha derrotando os inimigos, existem também pontos de bonificação, contados no intervalo de uma fase para outra.

Pontos de Bonificação

Os pontos de bonificação são somados após cada fase ser eliminada.

- Se o tempo limite não tiver sido totalmente utilizado:
  Tempo restante + 200 pontos.

- Se o medidor de vida não estiver vazio:
  Vida restante + 200 pontos.

Esses pontos serão somados à sua pontuação atual.

Valores do Inimigo:

Discípulo A ..... 200 pontos
Kyong Shi ..... 200 pontos
Discípulo B ..... 300 pontos
Boneco ..... 300 pontos
Grande Kyong Shi ..... 400 pontos
Zumbi ..... 400 pontos
Lagosta ..... 500 pontos
Sapo ..... 500 pontos
Bola de Fogo ..... 400 pontos

Monstro Indara ..... 2.000 pontos
Lee, a Feiticeira ..... 3.000 pontos
Geroppa, o Sapo ..... 3.000 pontos
Liu & Chen, a Dupla Acrobática (cada) ..... 2.000 pontos
Tao, o Rei Zumbi ..... 4.000 pontos
Gorrida, o Gigante ..... 6.000 pontos
Rinrin & Minmin (juntas) ..... 5.000 pontos
Miao, o Pugilista ..... 7.000 pontos
Chu Ho, o Espadachim Mágico ..... 8.000 pontos
Rongwang, o Feiticeiro Enigmático ..... 9.000 pontos
Madanda ..... 10.000 pontos

Dicas Úteis

- O momento de golpear é muito importante. Esquive-se dos ataques inimigos saltando para fora do alcance de seus braços. Essa é a chave para progredir e vencer.

- Procure o esconderijo dos monstros assustadores antes que seu medidor diminua muito, caso contrário você não será capaz de derrotá-los.

- Aprenda como usar os seus diversos poderes além do talismã, e guarde-o para os combates mais perigosos.

- Não tente lutar parado. Você deve manter-se em movimento, porque qualquer contato com o inimigo custará uma parte de sua vida.

- O Rei Zumbi morrerá mais rápido se você atacar primeiro a parte superior de seu corpo.

- Quando você agarrar o talismã, conseguirá dar saltos gigantes.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

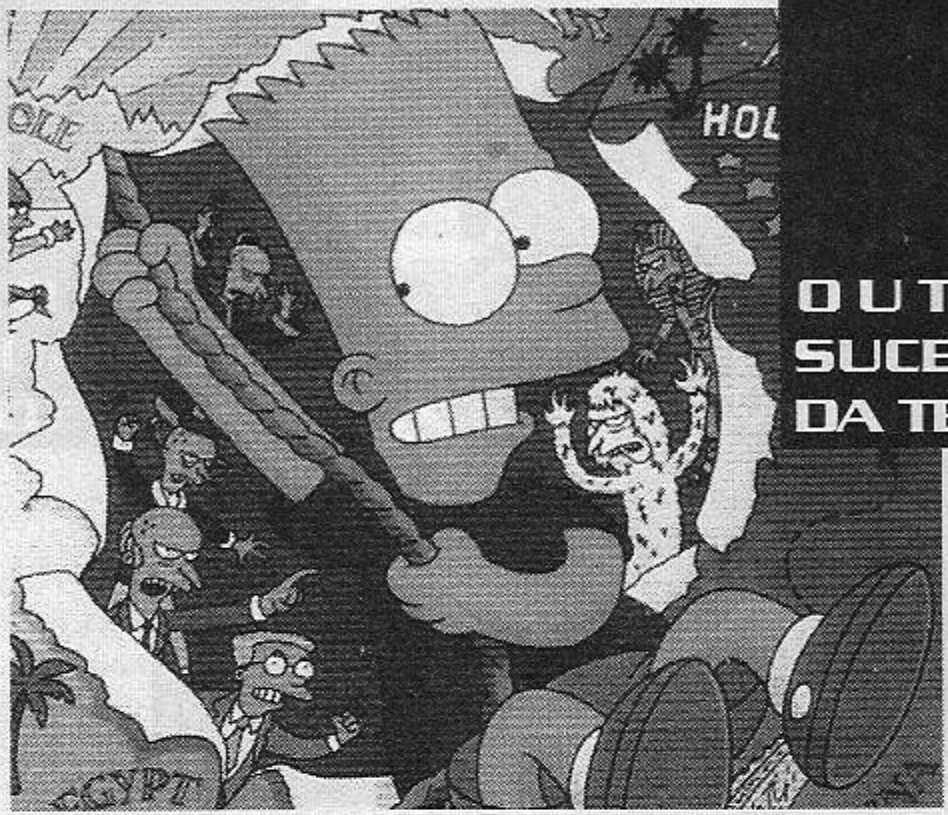
SONIC CHAOS

Caro amiguinho... da última vez que Dr. Robotnik foi visto, ele estava aos prantos por ter sido derrotado pelo Sonic. Isto foi em Sonic the Hedgehog, lembrou?

Pois é, agora estamos em Sonic Chaos, o mais novo sucesso deste grande porco-espinho. Aqui o problema é o seguinte: a ilha está sendo sacudida por terríveis explosões e a causa de tudo é que as Esmeraldas do Caos desapareceram da Caverna do Norte!

Para piorar, uma máquina voadora anda sobrevoando os céus da Ilha do Sul, pilotada por um sujeitinho de enorme bigode e nariz vermelho. Tudo ficou claro: Dr. Robotnik está de volta!
J
unte-se a Sonic e Tails para reaver as Esmeraldas do Caos, em seis incríveis fases de muita emoção e velocidade. Tente trazer a paz de volta a ilha, mas não pense que esta vai ser a última aparição do Dr, Robotnik, pois aí, a brincadeira ficaria sem graça!

Master System



OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

THE SIMPSONS - BART VS. THE WORLD

Parece impossível, mas Bart ganhou um prêmio num concurso de arte! Nosso culto amiguinho vai levar toda a família para uma caça ao tesouro ao redor do mundo. Na verdade, tudo não passa de uma armação do Sr. Montgomery Burns que perdeu milhões desde que Homer foi contratado para sua usina nuclear.

Burns está gastando uma fortuna com essa viagem só para eliminar esta família da face da Terra. Para isso ele conta com vários parentes importantes no mundo todo.

Tudo começa na China, onde a Grande Muralha transforma-se numa pista de skate. Depois vem o Pólo Norte - aqui Bart irá enfrentar uma criatura metade-homem, metade-monstro, metade-Burns. 3 metades??? É, fazer o quê?

Bart ainda passa pelo Egito e dá uma parada para bagunçar o Vale dos Reis e a Esfinge. Depois vai para Hollywood, onde Eric von Burns, o temido diretor de cinema, fará de tudo para acabar com os Simpsons. Burns pensa que não deve ser muito difícil eliminar uma família tão patética. Prove que ele está redondamente enganado e divirta-se com a mais nova aventura dos Simpsons!

Master System

The Simpsons ™ & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation.© 1993 Acclaim Entertainment Ltd. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença de Acclaim Entertainment Ltd.

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 Assistencia 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 0213 050294

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

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS