

Cyber Shinobi



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 da 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 2.5m 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).

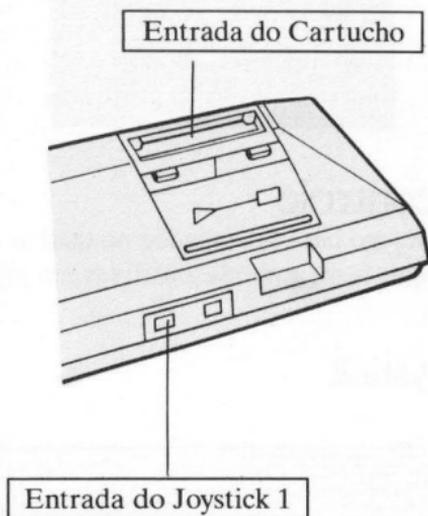
Durante o jogo:

- 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 seu médico.

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

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

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



Cyber Shinobi

Os Cyber Zeed, vilões que tentaram anteriormente destruir o mundo, voltaram! O exército de Zeed está roubando Plutônio das usinas atômicas. Seu objetivo é destruir este planeta! Todas as nações do mundo uniram suas forças na tentativa de pôr fim ao caos.

Enviaram-se milhares de soldados, mas ninguém teve êxito.

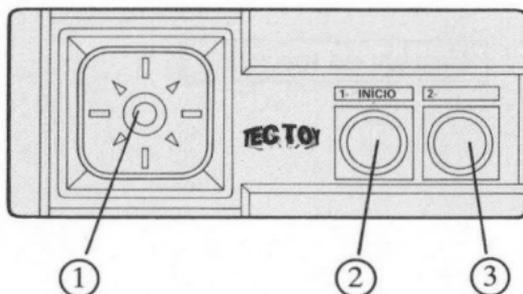
Apareceu então Joe Musashi, o neto do valente ninja que derrotou Cyber Zeed anos atrás. Joe é o único que sabe utilizar os quatro tipos de ninjitsu — fogo, tornado, raio e elemento terra. Ele é a única esperança! Transforme-se em Joe Musashi e destrua de vez Cyber Zeed!



Assuma o controle

Cyber Shinobi é um jogo para um jogador no qual se utiliza apenas o joystick 1. Para jogar bem, aprenda a utilizar seu joystick antes de começar.

Botões do Joystick



① Botão Direcional (Botão D)

- Pressione para esquerda ou para direita para mover Joe nesse sentido.
- Pressione para se abaixar.
- Pressione (↙ ↘) para andar abaixado.

② Botão 1

- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para atacar com a espada.

③ Botão 2

- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para saltar.

Aprenda os movimentos de Shinobi

- Utilização das armas especiais (Consulte “Disparos”).
Pressione o **Botão D** para cima + **Botão 1**.
- Salto em altura
Pressione o **Botão D** (↖ ↗) + **Botão 2**.
- Golpe baixo
Pressione o **Botão D** (↙ ↓ ↘) + **Botão 1**.
- Utilização da ninjitsu
Pressione simultaneamente os **Botões 1 e 2**.

Preparativos

Coloque o cartucho no MASTER SYSTEM e ligue-o. Depois da introdução, aparecerá a tela de apresentação. (Ou pressione o **Botão 1** ou **2** para pular a introdução.) Ao surgir a tela de apresentação pressione o **Botão 1** ou **2** para iniciar o jogo.

Antes de cada fase, aparecerá a informação sobre a mesma.

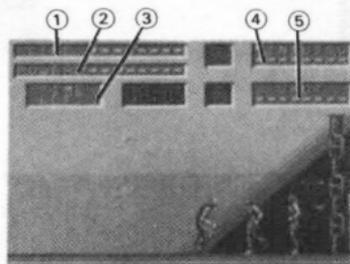


- ① Chefão da fase.
- ② Ponto fraco do chefe da fase.
- ③ Número de vidas (oportunidades) que você terá para passar de fase.

Símbolos da tela

- ① **Indicador de vida (LIFE):** Mostra quanta vida (energia) ainda lhe resta. Toda vez que for atacado perderá uma unidade vermelha. Quando o indicador se esvaziar, terá perdido uma vida (oportunidade) para completar a fase. Você voltará ao jogo com um indicador de vida cheio, mas o temporizador recomeçará do ponto onde você perdeu a vida.
- ② **Indicador de potência (POWER):** Mostra o nível de danos que pode causar a espada ninja no inimigo. Quanto mais unidades vermelhas você possuir, mais possante será a sua espada.

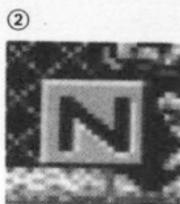
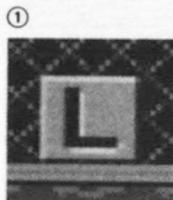
- ③ **Temporizador (TIMER):** Mostra quanto tempo lhe resta para terminar a fase. Se o temporizador chegar a zero, perderá uma vida (oportunidade) para completar a fase. Você voltará ao início da fase.
- ④ **Indicador de Ninjitsu (NINJITSU):** Mostra qual a Ninjitsu que você poderá utilizar (Consulte “Ninjitsu”).
- ⑤ **Indicador de disparo (SHOT):** Mostra que tipo de arma poderá ser usada (Consulte “Disparos”).



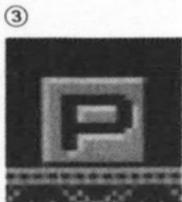
Itens

Quebre e abra as caixas de itens para conseguir o seguinte:

- ① **Vida (L):** Ganhará uma vida. Quando o indicador estiver cheio, se pegar este objeto, ganhará uma vida (oportunidade) extra para completar a fase.
- ② **Ninjitsu (N):** Poderá utilizar ninjitsu (Consulte “Ninjitsu”).



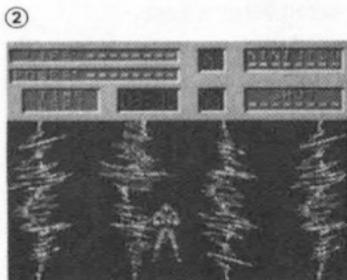
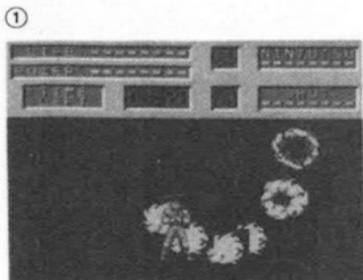
- ③ **Potência (P):** Fará com que a sua espada ninja se torne mais poderosa.
- ④ **Disparo (S):** Poderá utilizar um tipo de arma diferente (Consulte “Disparos”).



Ninjitsu

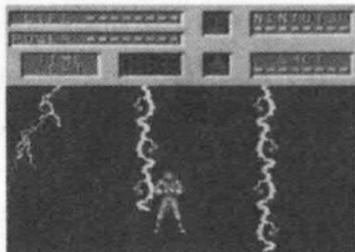
O tipo de ninjitsu que você poderá utilizar, determina-se pelo número de unidades vermelhas do indicador NINJITSU. Se você esperar até seu indicador se encher, poderá começar utilizando o ninjitsu mais poderoso.

- ① Fogo (Requer 1 ou 2 unidades vermelhas).
- ② Tornado (Requer 4 unidades vermelhas).



- ③ Raio (Requer 6 unidades vermelhas).
- ④ Elemento terra (Requer 8 unidades vermelhas).

③



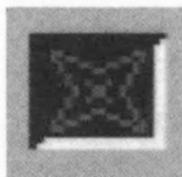
④



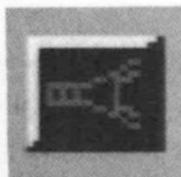
Disparos

- ① **Lançador de shuriken:** Muito útil para atacar inimigos que podem voar.
- ② **Vulcão laser:** Mantendo pressionado o **Botão 1**, você poderá disparar continuamente.
- ③ **Supergranada:** Com ela, você poderá destruir vários inimigos ao mesmo tempo.

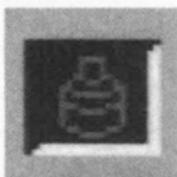
①



②

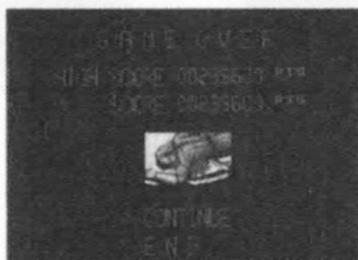


③



Fim do Jogo e Continuação

A tela do fim do jogo (GAME OVER) aparecerá quando você tiver perdido todas as vidas (oportunidades) para completar uma fase. Esta tela mostrará a pontuação mais alta do jogo e a sua pontuação. Para continuar desde o início da etapa em que perdeu sua última vida, selecione CONTINUE com o **Botão D** e pressione o **Botão 1** ou **2**. Você poderá continuar a jogar até completar o jogo. Para iniciar um novo jogo selecione END e pressione o **Botão 1** ou **2**.



Pontuação

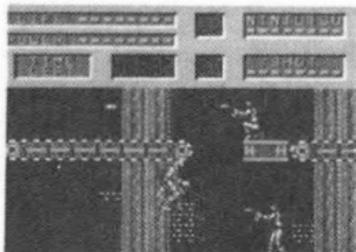
A tela de pontuação aparecerá quando você terminar cada fase. Nela será mostrada sua pontuação que inclui duas pontuações de bônus.

Bônus por tempo (TIMER BONUS): Cada unidade de tempo remanescente vale 500 pontos.

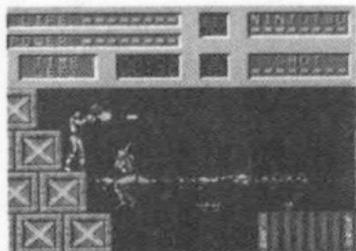
Pontos por inimigos (ENEMY POINTS): Número de inimigos derrotados vale 500 pontos.



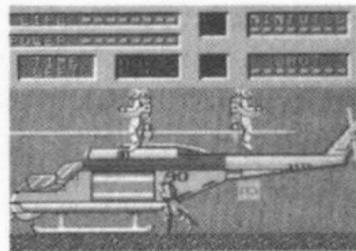
Fases



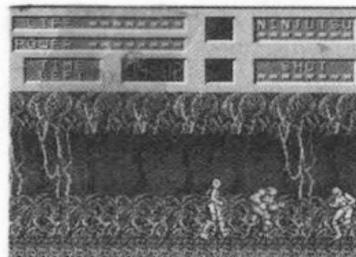
Fase 1: Edifício em construção



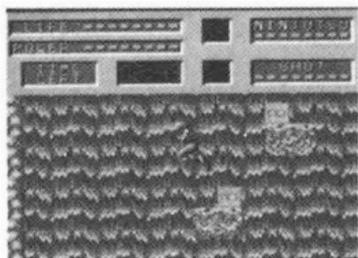
Fase 2: Porto



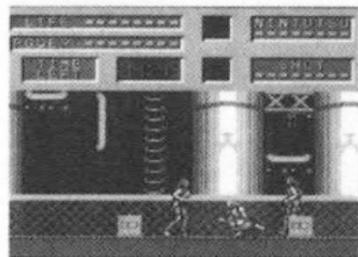
Fase 3: Campo



Fase 4: Selva



Fase 5: Cachoeira



Fase 6: Esconderijo do inimigo

Dicas úteis

- Saiba como se movem os diferentes inimigos. Desta maneira poderá derrotá-los mais facilmente.
- Aprenda a se abaixar e a pular. Algumas vezes isto será tudo o que você poderá fazer para escapar ileso.
- Cuidado com as armadilhas.
- Os pontos fracos dos chefes são indicados no início de cada etapa. Não os esqueça.

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			

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 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

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS