

Game Gear®

Shinobi II



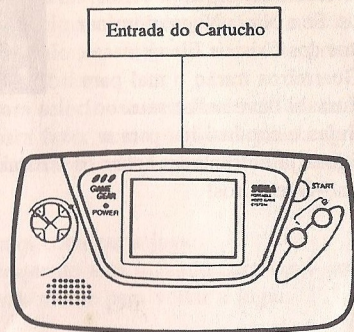
TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
CORREIA O AMAZONAS

Como Colocar o Cartucho no GAME GEAR

1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho SHINOBI II: THE SILENT FURY no console, conforme explica o manual do GAME GEAR.
3. Ligue o GAME GEAR. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. SHINOBI II: THE SILENT FURY é para um jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o GAME GEAR estiver ligado!



Terror Tecnológico!

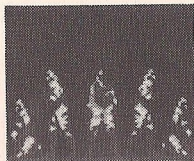


A Escola Oboro de Ninjas protegeu os quatro Cristais Elementares por milhares de anos. Cada Cristal é o recipiente de um poder natural: azul para Ar, amarelo para Água, rosa para Fogo e verde para Terra.

Cada Cristal é protegido pelo mestre Ninja daquele elemento.

Mas ocorreu um terrível evento. Os Tecno-Guerreiros recrutaram o Ninja Negro, mestre de técnicas Ninja, para ajudá-los a conquistar Neo City. O Ninja Negro capturou os quatro mestres Ninjas e roubou os quatro Cristais!

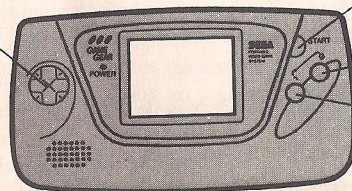
Joe Musashi (Nome de Código: o Ninja Vermelho) e os quatro mestres Ninjas devem enfrentar os mais cruéis inimigos já vistos. Os riscos são altos. Se o Ninja Negro dominar os poderes secretos dos Cristais Elementares, ele e os Tecno-Guerreiros trarão o mal para Neo City. Joe Musashi deve achar seus companheiros Ninjas e conduzi-los para a missão mais perigosa já enfrentada: achar os Cristais Elementares e destruir os Tecno-Guerreiros!



Assuma o Controle!

Botão D (direcional)

Botão Start (Início)



Botão 2

Botão 1

Botão Direcional (Botão D)

- Pressione para a esquerda ou direita para mover-se.
- Pressione para baixo para abaixar-se.
- Pressione para baixo e esquerda ou para baixo e direita para se mover enquanto está abaixado.
- Pressione para cima para entrar nas portas.
- Pressione para cima enquanto pressiona o Botão 2 para pular para cima, pressione para baixo enquanto pressiona o Botão 2 para pular para baixo.
- Pressione para selecionar uma Fase na Tela de Seleção de Fase.
- Pressione para fazer uma seleção na janela de Opção.
- Pressione para fazer seleções na Tela de Senha.

Botão Início

- Pressione para começar a jogar.
- Pressione enquanto está jogando para ver a janela de Opção, pressione novamente para voltar a jogar.

Botão 1

- Pressione para atacar/usar armas.

Botão 2

- Pressione para pular.
- Pressione para fazer seleções na janela de Opção.

Começando



Depois de inserir o cartucho e ligar o GAME GEAR, aparece o logotipo SEGA, seguido pela Tela de Apresentação. Se você não pressionar nenhum botão, vai se iniciar uma demonstração. Para sair da demonstração, pressione o Botão Início para voltar para a Tela de

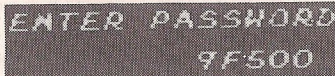
Apresentação, depois pressione-o novamente para ir para a Tela de Opção.



Na Tela de Opção você pode escolher entre: NEW GAME, começar um novo jogo ou CONTINUE, para continuar um jogo. Se você escolher um novo jogo, verá a Tela

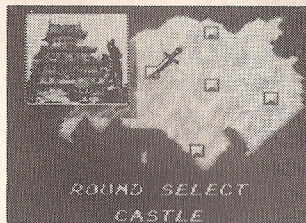
de Seleção de Fase. Se você escolher continuar, entre com a sua PASSWORD (Senha) e pressione o Botão Início.

A senha é uma combinação de cinco caracteres que é mostrada na Tela de Continuação sempre que a equipe de Shinobi é derrotada (veja o item "Tela de Continuação" mais adiante para detalhes). Pressione o Botão D para cima para percorrer as letras ou para baixo para percorrer os números.



Quando você encontrar o caractere correto, pressione o Botão D para a direita para entrar com o próximo caractere. Quando tiver terminado, pressione o Botão Início para ver a Tela de Seleção de Fase.

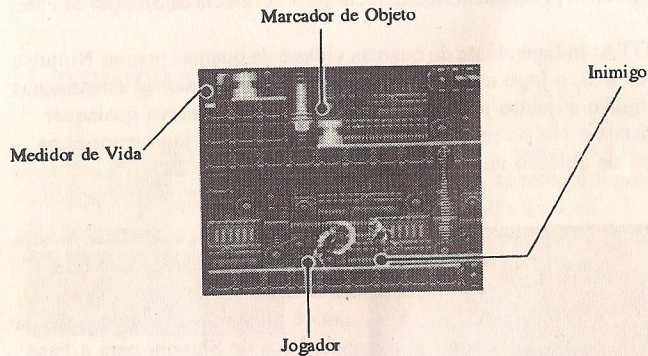
NOTA: Independente de quantas vidas e de quantas magias Ninjutsu você tem, o jogo recomeça com a definição padrão de zero magias Ninjutsu e quatro jogadores restantes. Você conserva quaisquer Cristais e Ninjas resgatados no jogo anterior. O jogo começa na Tela de Seleção de Fase.



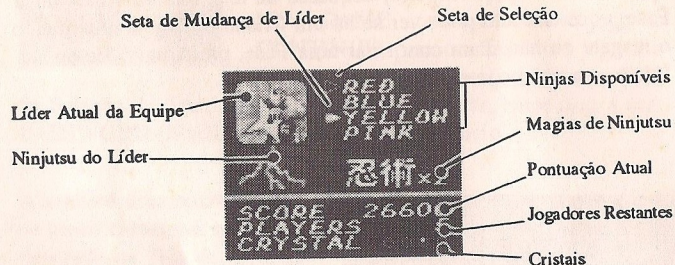
A Tela de Seleção de Fase mostra as cinco Fases que você pode visitar. Pressionando o Botão D, você move o marcador em forma de Faca de Shinobi para a Fase que deseja experimentar. Conforme você move o marcador em forma de Faca, um pequeno mostrador daquela Fase é

apresentado na parte superior esquerda da tela. Além de mostrar a Fase, você também pode ver se há um Cristal ou Ninja aguardando o resgate ou não. Para confirmar uma Fase, pressione o Botão Início, e a ação começa!

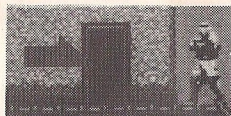
Tela do Jogo



Janela de Opção



Ninjas Prisioneiros!

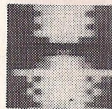


Como o Ninja Vermelho, sua primeira tarefa é encontrar seus companheiros Ninjas, que são mantidos prisioneiros pelo Ninja Negro. Sem suas habilidades especiais, Joe Musashi não estará apto a encontrar os Cristais. Você deve avançar

através de cada Fase e entre os Tecno-Guerreiros, e encontrar a Fortaleza da Fase (indicada por uma seta vermelha piscante). Um mestre Ninja é mantido dentro de cada Fortaleza. Mas acautele-se! Cada Fortaleza também tem uma criatura Guardiã que você terá que derrotar antes de poder libertar o Ninja.

Uma vez que você libertou os mestres Ninjas, sua próxima tarefa é encontrar os Cristais Elementares. Ninguém mais além do Ninja Negro sabe suas localizações, e ele não dirá para você onde eles estão. Assim você terá que procurar através de corredores longos, túneis escuros e abismos perigosos para encontrar os Cristais. Você é o orgulho da Escola Oboro de Ninjas. Depende de você liderar seu grupo para a vitória sobre o Ninja Negro!

Objetos



Enquanto você abre caminho através das Fases, encontrará Latas. Esses objetos são provisões para os Tecno-Guerreiros, mas você notará que eles são úteis para seu uso e de seu grupo. Para abrir as Latas, bata nelas com qualquer arma que seu Ninja esteja usando, depois ande sobre o objeto para pegá-lo. Aqui está uma explicação dos vários objetos.



Coração: Preenche duas unidades de seu Medidor de Poder.



Ninjutsu: Aumenta em um seu suprimento de Magia Ninjutsu. O suprimento máximo que você pode carregar é 9. Se seu Medidor de Poder ficar completamente branco (devido a quedas de abismos, derrotas pelos inimigos, etc.), seu suprimento de Ninjutsu decrescerá de um.

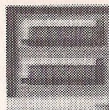
NOTA: Se você não tem magias Ninjutsu, seu suprimento permanece no zero.

Bomba: Se você vê esse objeto aparecer, mantenha uma boa distância dele, porque ele explode automaticamente.



Mais 1: Esse objeto dá a você uma vida extra.

Aumento de Poder: Esse objeto difícil de encontrar adiciona duas unidades a seu Medidor de Poder.



Objeto Transportador: Uma vez encontrado esse objeto, Joe Musashi é transportado para a localização desse objeto sempre que usar seu Ninjutsu Teletransportador naquela Fase. Você perceberá que isso economizará tempo e esforço em certas Fases.

O Ninja Vermelho e Os Mestres Ninjas

O Ninja Vermelho (Joe Musashi): Líder da equipe de mestres Ninjas, o Ninja Vermelho é um hábil mestre no esgrima e é o Ninja mais experiente na Escola Oboro. Sua experiência na luta com terroristas e vilões é a chave para derrotar este mais recente terror.



**O NINJA VERMELHO
JOE MUSASHI**



ARMA

KATANA (ESPADA LONGA): Uma arma de curto alcance poderosa.

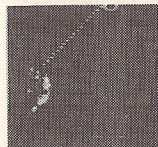
NINJUTSU

TELETRANSPORTADOR: O transporta mentalmente ao ponto de partida daquela Fase, ou para um Objeto transportador ativado.

TÉCNICAS ESPECIAIS

Nenhuma.

O Ninja Azul: O Ninja Azul é o mestre do elemento Ar. Seu aprendizado o habilita a tornar-se um tornado humano que pode girar em qualquer direção.



O NINJA AZUL



ARMA

CORRENTE E ADAGA: Abate inimigos mais distantes, e pode ser usado para balançar-se de um lugar para outro.

NINJUTSU

TORNADO: O Ninja Azul gira dentro de um redemoinho por alguns segundos, destruindo inimigos, abrindo Caixas de Objetos, e até mesmo voando pelo ar!

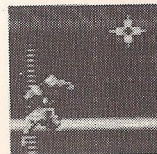
TÉCNICAS ESPECIAIS

Nenhuma.

O Ninja Amarelo: Um dos mais refinados da Escola Oboro de Ninjas. O elemento do Ninja Amarelo é a Água. Suas habilidades Ninja têm fama mundial. Ele está certo de ser útil na busca dos Cristais Elementares.



O NINJA AMARELO



ARMA

SHURIKEN GRANDE: Essas estrelas grandes de arremesso são armas de médio alcance, especialmente projetadas para retornar para o Ninja Amarelo depois de arremessadas.

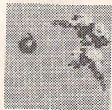
NINJUTSU

RELÂMPAGO: O Ninja Amarelo invoca um relâmpago que o circunda e o protege de qualquer dano por um curto período de tempo.

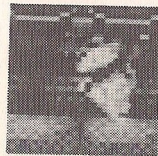
TÉCNICAS ESPECIAIS

O Ninja Amarelo é treinado na arte de andar na água. Ele ultrapassa quaisquer barreiras na água como se elas fossem terra!

A Ninja Rosa: É sabido que ela treinou na cratera de um vulcão ativo, e que nenhum ser vivo sabe mais sobre explosivos do que ela. Sua roupa rosa ardente é representante de seu elemento: o Fogo.



A NINJA ROSA



ARMA

BOMBAS: Essas armas são de curto alcance e muito eficientes contra adversários.

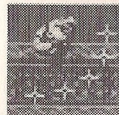
NINJUTSU

EXPLOSÃO DE FOGO: Essa explosão de luz maciça faz qualquer Área escura tão clara quanto dia, pelo tempo que a equipe permanece naquela área.

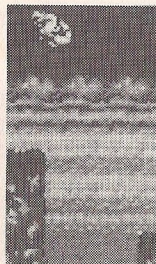
TÉCNICAS ESPECIAIS

A habilidade especial da Ninja Rosa é Andar como Aranha. Ela pode aderir a qualquer superfície e mover-se nela tal qual uma aranha.

O Ninja Verde: Mestre do elemento Terra. O Ninjutsu do Ninja Verde é o resultado de um aprendizado difícil e perigoso na Escola Oboro de Ninjas.



O NINJA VERDE



ARMA

SHURIKEN: Essas são armas de longo alcance. Ela demora para destruir os inimigos, mas é o modo mais seguro se você precisa manter uma distância do inimigo.

NINJUTSU

TREMOR DE MARTELO: O Ninja Verde desperta as forças poderosas da Terra para causar um terremoto gigante que destrói barreiras.

TÉCNICAS ESPECIAIS

O Ninja Verde coloca um giro extra em seus saltos, permitindo-o pular mais alto e mais distante do que os outros. Ele pode também arremessar um leque de shuriken enquanto está girando, abatendo mais do que um inimigo ao mesmo tempo.

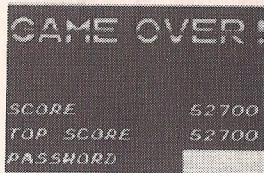
Tela de Continuação



Você começa o jogo com quatro Vidas. Se sua equipe foi derrotada e você está com jogadores remanescentes, a Tela de Continuação aparece. Na parte superior da tela estão as palavras TRY AGAIN (Tente Novamente), juntamente com o número de jogadores

restantes. Na parte inferior, você verá a pontuação atual, a pontuação máxima e mais abaixo, a senha. Certifique-se de anotar a senha antes da Fase começar novamente.

Normalmente, o jogo se inicia no começo da Fase. No entanto, se seus Ninjas estão dentro da casa ou no subterrâneo, você começará na entrada para aquela área. Você começa o jogo com uma magia Ninjutsu se você já tinha algumas anteriormente, ou zero pontos, se você não tinha nenhuma restante.

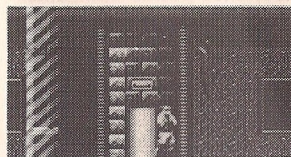


Se você não tem Continuações restantes, a Tela de Fim de Jogo aparece, mostrando sua última pontuação, a pontuação mais alta e a senha. Depois disso, você verá um contador regressivo. Se você deseja jogar novamente, pressione qualquer

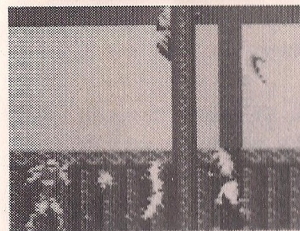
botão para começar o jogo. O jogo começa na Tela de Seleção de Fase, com quatro jogadores restantes e zero magias Ninjutsu. Se você deseja parar, somente desligue o console. Quando o cronômetro chega em zero, aparece o logotipo SEGA, seguido pela Tela de Apresentação.

O Mundo de Shinobi...

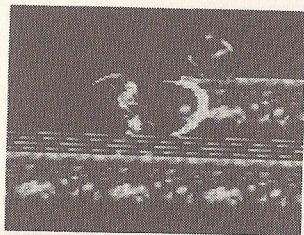
...um mundo estranho e misterioso. Das torres de aço resplandcentes de Neo-City aos terrenos montanhosos e selvagens dos Canyons Sulistas, as terras são protegidas pelos Ninjas de Oboro. Joe Musashi e os mestres Ninjas instruíram-se aqui, e agora eles devem lutar para manter a terra livre e segura. Descubra os muitos lugares no mundo de Shinobi, onde você pode encontrar os Cristais e destruir o Ninja Negro.



Construção (Fase 1): Escondido em uma construção abandonada na cidade está o Cristal Amarelo, e o Ninja Amarelo. Você deve desbravar seu caminho ao longo de vigas estreitas e pular em plataformas que se movem para procurar pelo Ninja Amarelo. Depois disso, você precisa alcançar a entrada para o pavimento subterrâneo!



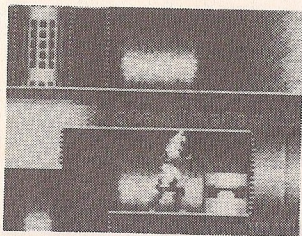
Castelo (Fase 2): Esse castelo Japonês antigo está cheio de Tecno-Guerreiros, mas também tem defesas mais tradicionais. Você terá que procurar da base do chão até o topo do telhado mais alto para encontrar sua passagem para a Fortaleza dessa Fase. E depois de resgatar a Ninja Rosa, você precisará ir para baixo através das catacumbas do Castelo para procurar o Cristal Rosa.



Canyon (Fase 3): O terreno rude, acidentado, com suas pontas afiadas, é apenas um dos perigos que você encontrará aqui. Você deve passar pelos

Guerreiros-Escavadores, que o esperam embaixo da superfície para atacá-lo quando passar sobre eles, e pelos Tecno-Guerreiros

com caixas propulsoras que cruzam o ar. E você também deve procurar a entrada para o rio subterrâneo, onde pedras deslizantes e outros perigos o aguardam.



Fábrica (Fase 4): Essa fábrica é um labirinto de oleodutos, dutos de vapor e rodas cilíndricas, alguns não levam a parte alguma, outros levam para valiosos objetos de Ninjutsu, e inúmeros levam para adversários perigosos com a missão de impedir você e seu grupo de recuperar o Cristal Verde.

Preste atenção especial em sua localização!



Base Inimiga (Fase 5): Depois de reunir todos os quatro Cristais Elementares, você é capaz de enfrentar o Ninja Negro na Base Inimiga. Essa base não só é um lugar de aprendizado para o Ninja Negro, como também uma fortaleza inexpugnável, projetada para manter longe

qualquer um, exceto os Tecno-Guerreiros. As habilidades dos mestres Ninjas serão drasticamente testadas aqui, mas não perca as esperanças. Com Joe Musashi como seu líder, você certamente terá sucesso no fim!

Conselhos dos Anciãos de Oboro

- O início de sua jornada deve começar com o resgate dos mestres Ninjas. Com os quatro Elementos a seu lado, sua busca pelos Cristais será mais rápida e mais fácil.
- Você deve lembrar-se que o aprendizado é uma coisa muito importante para um Ninja. Volte para Fases já passadas para adicionar ao seu Ninja habilidades, assim como os Objetos que você tem.
- A chegada na fábrica é somente a metade da batalha. Observe onde levam as entradas e saídas, pois somente uma leva ao Cristal da Terra.
- A Base Inimiga é o último teste de todas as suas habilidades. Carregue Ninjutsu e vidas extras para passar satisfatoriamente através dos muitos desafios do lugar.
- Procure árvores escondidas fora do castelo. As recompensas são grandes, mas somente um redemoinho pode levá-lo lá!

Sucessos em Shinobi

[illegible]

Sucessos em Shinobi

[illegible]

ATENÇÃO:

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 das folhas e galhos de árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Portanto, se você ou alguém de sua família é portador de algum tipo de epilepsia, ou sentir algum de seus sintomas como vertigem ou contrações nos músculos ou olhos, pare de jogar e consulte um médico imediatamente.

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 LTDA.**

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