

# Kenseiden



**TEC TOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS

**TEC TOY**

## Dicas úteis

- Os inimigos (feiticeiros, demônios e criaturas fantásticas) atacam usando sempre os mesmos padrões. Procure entender esses padrões, pois assim será fácil dominar seus adversários.
- Cada feiticeiro tem um ponto fraco. Descubra-o e ataque-o diretamente! Por exemplo, golpeie o Roda de Fogo diretamente na cara, evitando suas chamas.
- A “posição de defesa” (Hayato agachado, assim mantido pelo **Botão 1** apertado para baixo) é a mais indicada para lutar contra inimigos que atacam de cima e de baixo.
- Se quiser prorrogar o jogo, proceda assim: quando aparece a imagem GAME OVER (“Jogo terminado”), aperte o **Botão 2**. O jogo recomeçará a partir da última rodada que você disputou.

O lugar: o Japão, do século XVI. Os feiticeiros satânicos tomaram conta do país onde você nasceu e vive. Eles roubaram a Espada do Rei Dragão e os cinco Manuscritos Secretos que pertencem à sua família!

Você é Hayato, um destemido samurai, e deve recuperar a espada e os manuscritos secretos, superando todos os feitiços que o aguardam no Castelo da Magia Negra!

É mais do que uma questão de honra. O destino de uma nação depende de seu sucesso.



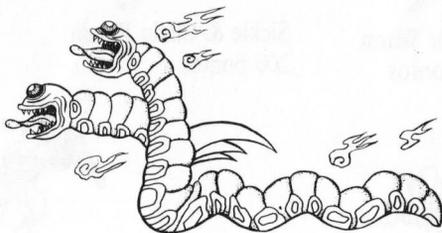
## Os feiticeiros



Roda de Fogo  
1.000 pontos



Benkei  
1.000 pontos



Duas-cabeças  
1.500 pontos

## Kenseiden

O objetivo de **Kenseiden** é derrotar os cinco feiticeiros e recuperar os cinco Manuscritos Secretos e a Espada do Rei Dragão, que se encontram no castelo dos feiticeiros em Edo.

**Kenseiden** tem 16 rodadas, cujos nomes derivam dos nomes das províncias japonesas onde transcorrem as respectivas ações (veja o MAPA). A maioria das rodadas pode ser vencida encontrando-se a saída e por ela escapando com vida. Mas, quando se defrontar com um feiticeiro saiba que será sempre um combate mortal! Você não poderá avançar para a rodada seguinte enquanto não derrotar o feiticeiro.

Toda vez que vencer um feiticeiro você conquista um manuscrito e aprenderá uma nova maneira de atacar com a sua katana (espada samurai).

## Número de vidas

Você começa **Kenseiden** com três vidas. Perde uma vida quando seu medidor de resistência atinge zero ou quando você cair de um telhado ou ponte.

Ganha-se uma vida sempre que a pontuação atingir um múltiplo de 20.000 pontos. Também se ganham vidas extras ao entrar na posse de determinados itens (veja ITENS ESPECIAIS).

Pode-se dispor de um máximo de nove vidas por vez. Depois disso, você recebe 5.000 pontos extras para cada múltiplo de 20.000 pontos que conseguir.



Bat  
100 pontos



Harlot Lizard  
100 pontos



Fox Fire  
100 pontos



Child Scarer  
100 pontos



Zako Fish  
100 pontos



Boar Lizard  
100 pontos



Poison Moth  
100 pontos



Skull Fire  
100 pontos

Você inicia o jogo conhecendo três técnicas de ataque: uma “chicotada” horizontal, um “corte” baixo na posição agachada e, finalmente, a atitude de aparente defesa, mas que, também na posição agachada, se transforma em ataque, mantendo-se o **Botão 1** para baixo.

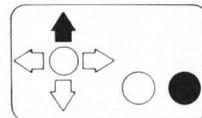
Cada vez que derrota um feiticeiro você aprende uma nova técnica de ataque nos manuscritos secretos. São cinco no total (veja os **SEGREDOS DOS MANUSCRITOS**).

## Os segredos dos manuscritos

Quando um feiticeiro é derrotado, você está habilitado a ler o manuscrito.

### Manuscrito 1 Salto elevado (Taka Tobi)

Este manuscrito lhe dá a capacidade de saltar mais alto.



**肥後** Rodada 1  
Higo

**筑前** Rodada 2  
Chizuken

**長門** Rodada 3  
Nagato

**伊予** Rodada 4  
Iyo

**土佐** Rodada 5  
Tosa

**出雲** Rodada 6  
Izumo

**摂津** Rodada 7  
Settsu

**大和** Rodada 8  
Yamato

**加賀** Rodada 9  
Kaga

**伊賀** Rodada 10  
Iga

**尾張** Rodada 11  
Owari

**越中** Rodada 12  
Echyu

**駿河** Rodada 13  
Suruga

**越後** Rodada 14  
Echigo

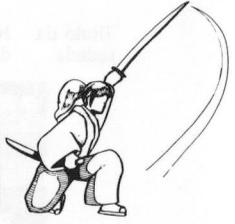
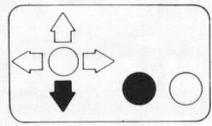
**水戸** Rodada 15  
Mito

**江戸** Rodada 16  
Edo

Você pode chegar a Edo sem ter de, necessariamente, passar pelas rodadas anteriores, mas se não estiver bem forte será derrotado com toda a certeza!

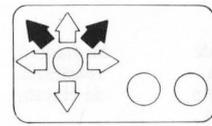
**Manuscrito 4  
Cortando o ar  
(Shinku Kiri)**

Dá-lhe a capacidade de atacar tanto de frente como de costas, aumentando o espaço do ataque. Porém, este movimento só é possível na posição agachada.



**Manuscrito 5  
Espada giratória  
(Ran Sha To)**

Com esta técnica, você se movimenta para a esquerda ou para a direita, fazendo girar a espada em círculos mortais!

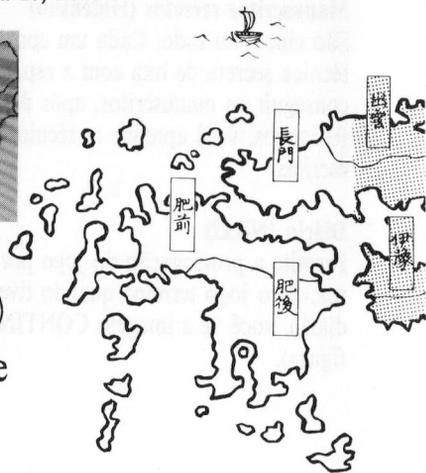
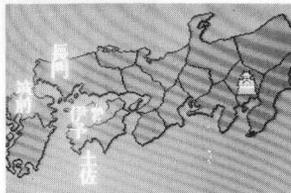


Utilize o **Botão D** para escolher “CONTINUE” (para o jogo continuar) ou “STOP” (para confirmar o fim do jogo) e, então, aperte o **Botão 1**. Se escolher “CONTINUE”, o jogo recomeça do ponto da última queda de Hayato.



## O mapa

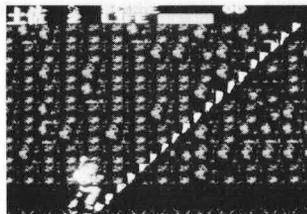
Após cada rodada você vê um mapa do antigo Japão. Cada área do mapa significa uma rodada do jogo. O Castelo da Magia Negra está na Rodada 16, Edo.



Na luta contra um feiticeiro só pode haver um vencedor. O único jeito de deixar a cena é derrotando o seu adversário. Quando o medidor de resistência do feiticeiro cai a zero, você vence e recebe um dos cinco manuscritos.

## Rodadas de treinamento

No decorrer do jogo há várias rodadas que servem para você treinar. Você entra numa dessas rodadas subindo as escadas.



Nas rodadas de treinamento um professor mais velho ordena a Hayato que estude combate, aprendendo a desviar-se de flechas e lanças. Se você se sair bem, o nível do seu medidor aumenta ou então você ganha um “omamori”, o talismã de proteção que reduz o número de danos que o inimigo pode causar-lhe.

Porém, se falhar nesse treinamento, o nível do seu medidor decresce levemente.



Se deseja pular a rodada de treinamento, basta movimentar Hayato para a direita, ao largo das escadas e para fora do quadro.

## Itens especiais

### Fruta da vida (Hyotan)

Aparece quando você derrota certos inimigos. Restaura parcialmente o nível do seu medidor de resistência.



### Espada (Katana)

Fortalece seu poder de ataque. Pode ser encontrada em diferentes rodadas.



### Kit médico (Inro)

Restabelece o nível do seu medidor de resistência, mesmo que este tenha caído a zero. Você só pode carregar um kit de cada vez, mas pode levá-lo consigo de uma rodada para outra, quando necessário.



### Talismã de proteção (Omamori)

Aumenta sua capacidade de defesa. É conquistado nas rodadas de treinamento. Há “omamoris” vermelhos e azuis. Os azuis são os mais poderosos.



Se você conseguir os dois tipos, sua capacidade de defesa fica mais forte ainda!

### Boneco de madeira (Kokeshi)

Garante uma vida adicional.



### Manuscritos secretos (Hidensho)

São cinco, ao todo. Cada um contém uma técnica secreta de luta com a espada. Ao conseguir os manuscritos, após derrotar os feiticeiros, você aprende as técnicas ali escritas.

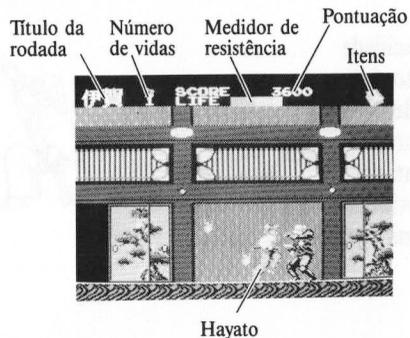


### Diário (Nikki)

Permite a prorrogação do jogo por uma vez. Se o jogo termina quando tiver o diário, você vê a imagem CONTINUE (veja figura).



## Imagem do jogo

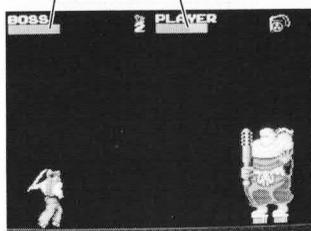


*Medidor de resistência:* o nível do medidor diminui quando você é atacado ou tocado pelo inimigo, e aumenta se você encontra determinados itens (veja ITENS ESPECIAIS).

## Batalhas com os feiticeiros

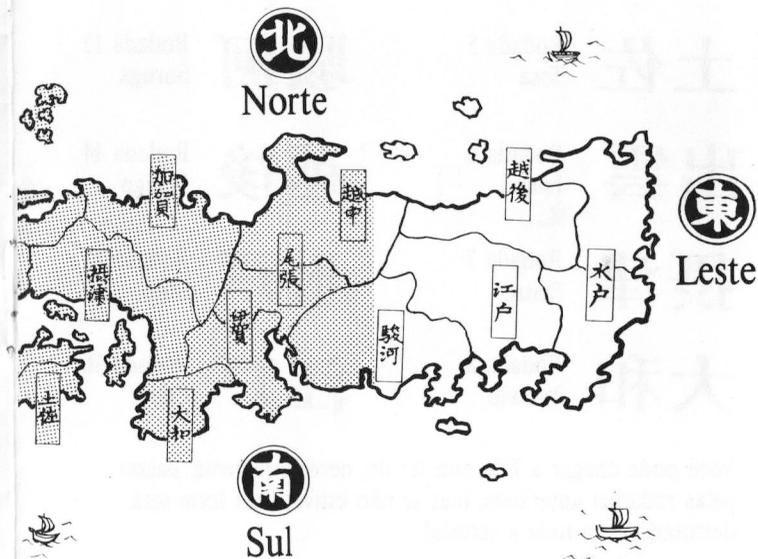
Medidor de resistência do feiticeiro

Medidor de resistência de Hayato



Após vencer Hizen, na Rodada 2, você pode selecionar diferentes rodadas. A rodada em que deveria entrar normalmente piscará. Para selecionar uma rodada diferente, aperte o **Botão 1** até aparecer a identificação da rodada desejada. Aí então aperte o **Botão 2**.

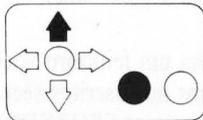
Veja o mapa abaixo e as respectivas legendas de identificação (que estão na página seguinte), correspondentes a cada rodada



## Manuscrito 2 Rechaçando ataque do alto (Kara Take Wari)

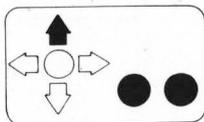
Este manuscrito lhe dá o poder de atacar com a espada levantada à altura da cabeça de Hayato.

Aumenta o poder e o espaço do seu ataque. É um movimento eficiente para enfrentar inimigos que atacam do alto, mas não pode ser feito quando Hayato salta ou se agacha.



## Manuscrito 3 Dividindo o elmo (Kabuto Wari)

Aumenta seu poder de ataque em um nível. Essa técnica lhe permite dar um corte para baixo com a espada, em pleno salto.



## Conheça o seu inimigo

Aqui estão os demônios e as criaturas fantásticas que são encontrados em **Kenseiden**.



Urchin  
100 pontos



Skeleton  
200 pontos



Squat Bug  
100 pontos



Spider  
100 pontos



Puppet Master  
200 pontos



Fire Demon  
100 pontos



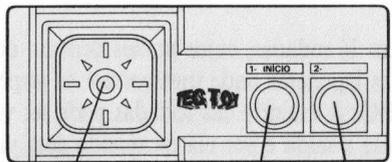
Crow  
100 pontos



Puppet  
100 pontos

## Assuma o controle

**Kenseiden** é um jogo individual. Para iniciá-lo, aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2** do joystick.



**BOTÃO DIRECIONAL**  
(Botão D)

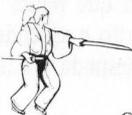
Botão  
①

Botão  
②

**Botão D:** movimenta Hayato.

**Botão 1:** ataca com a espada.

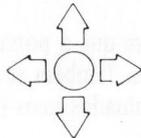
**Botão 2:** faz os saltos.



## Movimentos básicos



Ir para  
a esquerda.



Entrar em edifício.  
Subir escadas.



Ir para  
a direita.



Descer escadas.  
Agachar-se em  
atitude de defesa.



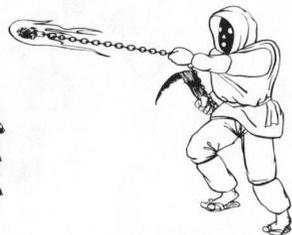
Spike Pole Crusher  
200 pontos



Faceless Demon  
200 pontos



Hideous Faced  
Snake  
100 pontos



Sickle & Chain Bandit  
200 pontos



One-eyed Blinder  
100 pontos



Stretch Worm  
100 pontos



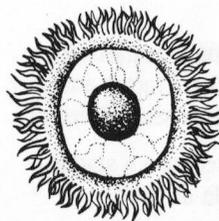
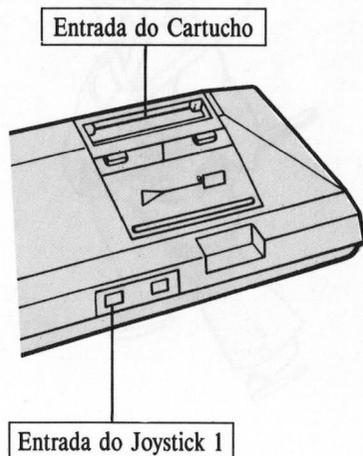
Grasshopper  
100 pontos



Jackal Lizard  
100 pontos

## Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

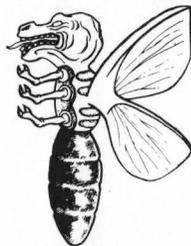
1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
  2. Coloque o cartucho KENSEIDEN no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
  3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
  4. Para começar o jogo, aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2**.
- IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Olho Podre  
1.500 pontos



Cabeça da Morte  
1.500 pontos



Larva de Mosca  
1.500 pontos



Yonensai, o Mestre

# 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**

Nº CO 0211 028089

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

**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