

Game Gear<sup>®</sup>

# Ninja Gaiden



TEITO



# Como Colocar o Cartucho no Game Gear

1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho *Ninja Gaiden* no console (veja figura), 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. *Ninja Gaiden* é para somente 1 jogador.

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



# Recupere a Espada do Dragão!

Segundo uma lenda antiga, a Espada do Dragão é uma lâmina mágica. Qualquer um que se apossar dessa espada, adquire poderes muito maiores do que os seus próprios.



A Espada do Dragão foi passada através de gerações de ninjas do Dragão até chegar ao ninja de hoje, conhecido como Ryu. Como guardião da espada, Ryu tem a grande responsabilidade de mantê-la em mãos seguras, ou seja, não deixá-la passar para outras mãos que não as suas próprias.

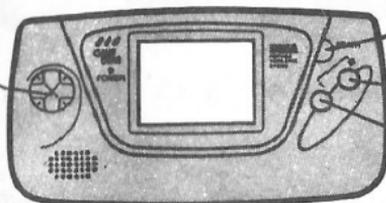


Mas um dia, a espada quase foi roubada! Uma misteriosa organização tentou pegá-la por razões desconhecidas. Ryu agora precisa tomar a ofensiva, antes que os inimigos façam uma nova tentativa de pegar a espada.

Ryu precisa de pistas para proteger a Espada do Dragão. Quem deseja controlar a espada? Qual é essa organização secreta? Quaisquer que sejam seus motivos para tentarem roubar a arma, uma coisa é certa. Suas intenções não são honoráveis!

## Assuma o Controle!

Botão D (Direcional)



Botão Start (Início)

Botão 2

Botão 1

## **Botão D**

- Pressione para a esquerda ou para a direita para mover Ryu nessas direções
- Pressione para cima para fazer Ryu subir quando ele estiver agarrado a uma parede.
- Pressione para baixo para fazer Ryu descer quando ele estiver agarrado a uma parede. Em outras situações, pressione para baixo para fazer Ryu se abaixar.

## **Botão Start**

- Pressione na Tela de Título para começar o jogo.
- Pressione durante o jogo para fazer uma pausa; pressione novamente para retomar o jogo.
- Pressione para pular as telas de história.

## **Botão 1**

- Pressione para girar a espada.
- Pressione com o Botão D pressionado para baixo para usar a Ninjutsu (magia ninja).

## **Botão 2**

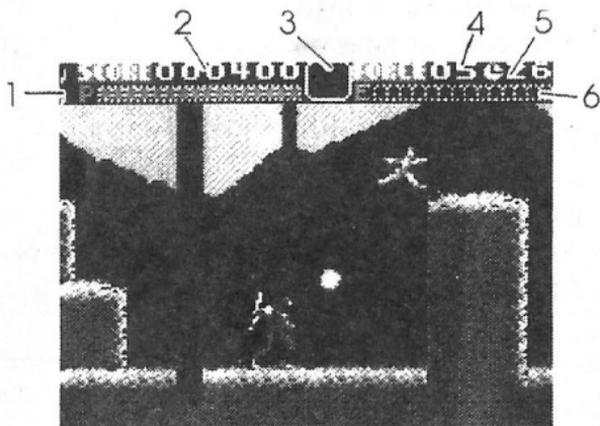
- Pressione para fazer Ryu saltar.
- Pressione para pular as telas de história.

# Prepare-se para Combater!

Quando a chave interruptora é ligada (posição ON), aparece a Tela de Título. Pressione o Botão Start para começar o jogo.



## Indicações na Tela



1. **Medidor de vida:** Vitalidade de Ryu. Quando esse medidor fica vazio, Ryu cai e morre.
2. **Contagem de Pontos**
3. **Indicador de objeto:** Objeto de Ninjutsu que Ryu está segurando no momento.

- 4. Força:** Nível do poder de Ninjutsu. Esse poder é aumentado coletando objetos de força. Ele é diminuído sempre que um objeto de Ninjutsu é usado.
- 5. Tempo:** Tempo restante na fase em andamento. Quando o tempo termina, Ryu cai e o número de vidas restantes diminui de um.
- 6. Medidor de vida do chefe inimigo:** Este medidor torna-se ativo somente quando Ryu está em combate com um chefe no final de uma fase.

## Telas de História

Quando cada fase é finalizada, a história de Ryu e da Espada do Dragão se desdobra em uma série de telas. A próxima fase começa quando as telas de história terminam. Pressione o Botão Start ou o Botão 2 para pular essas telas.

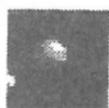
## Final de Jogo (GAME OVER)

Quando o número de jogadores disponíveis chega a 0, o jogo termina.

## Objetos

Quando Ryu corta as esferas mágicas que aparecem no jogo, os objetos aparecem. Ele pode apanhá-los andando sobre eles.

## Objetos de Força



**Bolas de Poder:** Esses objetos aumentam a força. Bolas vermelhas acrescentam dez unidades de força e bolas azuis acrescentam cinco unidades de força.



**Pote de Ervas:** Esses objetos restituem parte da marcação do medidor de vida de Ryu. Potes vermelhos restituem oito marcadores. Potes azuis restituem quatro marcadores.



**Pergaminhos:** Esses objetos acrescentam 30 unidades à força de Ryu.



**Chama Circulante:** Esses objetos são úteis para defesa. Uma chama aparece ao redor de Ryu por um certo tempo e o protege dos ataques inimigos.



**1 Up (mais 1):** Esse objeto dá a Ryu uma vida extra. Ryu pode ter no máximo nove vidas.

## Objetos de Ninjutsu

Ryu pode fazer diversas artes mágicas de Ninjutsu se ele apanhar os objetos certos. Porém, ele pode carregar somente um objeto por vez. Quando adquire um novo objeto, o objeto que ele já possuía desaparece. Seja cuidadoso para pegar somente os objetos mais úteis. Mesmo que Ryu tenha um objeto de Ninjutsu, ele não poderá usá-lo se não tiver força suficiente.



**Shuriken:** Permite a Ryu arremessar Shuriken (facas voadoras) horizontalmente. Cada Shuriken usa duas unidades de força.



**Ondas:** Permite a Ryu emitir ondas para cima em linha reta. Cada onda usa três unidades de força.



**Anel de Busca do Inimigo:** Persegue e destrói o inimigo mais próximo. Cada anel usa cinco unidades de força.



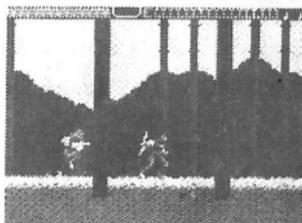
**Bomba Múltipla:** Dispara bombas triplas na direção para onde Ryu está olhando. Cada bomba usa sete unidades de força.

## Fases

Ryu enfrentará vários adversários para se aproximar do segredo da misteriosa organização, a qual está de olho na Espada do Dragão.

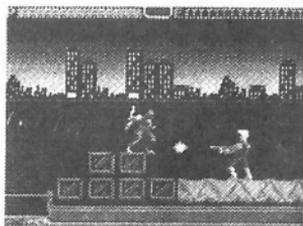
### Fase 1

Passa através de um exército de guerreiros nas colinas de Kyoto para encontrar o Monge da Seita do Tigre Vermelho. Ele vai revelar onde se encontra aquele que está atrás da Espada do Dragão, mas primeiro você deverá derrotá-lo em uma batalha.



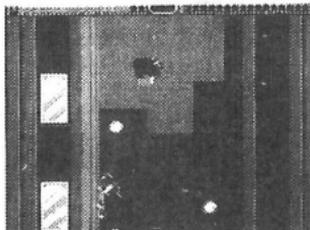
### Fase 2

Pule através de barcaças infestadas de inimigos no Porto de Kobe. Ache o bote onde está escondido o General Totenkoff. O General é a única orientação que você tem. Derrote-o para obter mais pistas sobre a organização secreta que está atrás da Espada do Dragão.



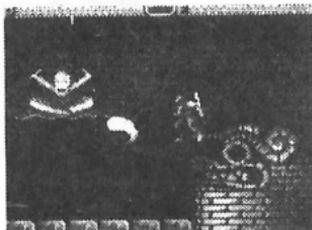
### Fase 3

A cena transferiu-se do Japão para Hong Kong, onde o diabólico Sr. Tsin está esperando no topo de um arranha-céu. Escale o edifício para enfrentar o Sr. Tsin, que é conhecido por seus poderosos golpes giratórios com os pés e por seu rápido e impaciente dedo no gatilho.



### Fase 4

Acorde no meio de ruínas na Índia para descobrir que você ficou desmaiado por ação de gás sonífero. Agora você está perto da origem da organização misteriosa. Basta passar pelos agentes inimigos para descobrir quem está no centro dessa organização. Lute para abrir caminho e descubra o fim desta história.



## Dicas Úteis

- Aprenda os movimentos de Ryu em terreno plano e em paredes, assim você poderá controlá-lo precisamente.
- Corte o máximo de esferas mágicas que puder para reunir objetos. Já que somente um objeto de Ninjutsu pode ser carregado por vez, pegue somente os objetos de Ninjutsu que você deseja carregar.
- Aprenda as diferentes características de cada tipo de inimigo, assim você poderá combatê-lo com mais eficiência.

# Marcador de Pontos

<b>Nome</b>			
<b>Data</b>			
<b>Pontos</b>			

<b>Nome</b>			
<b>Data</b>			
<b>Pontos</b>			

<b>Nome</b>			
<b>Data</b>			
<b>Pontos</b>			

<b>Nome</b>			
<b>Data</b>			
<b>Pontos</b>			

# Marcador de Pontos

<b>Nome</b>			
<b>Data</b>			
<b>Pontos</b>			

<b>Nome</b>			
<b>Data</b>			
<b>Pontos</b>			

<b>Nome</b>			
<b>Data</b>			
<b>Pontos</b>			

<b>Nome</b>			
<b>Data</b>			
<b>Pontos</b>			

# Marcador de Pontos

<b>Nome</b>			
<b>Data</b>			
<b>Pontos</b>			

<b>Nome</b>			
<b>Data</b>			
<b>Pontos</b>			

<b>Nome</b>			
<b>Data</b>			
<b>Pontos</b>			

<b>Nome</b>			
<b>Data</b>			
<b>Pontos</b>			

# Marcador de Pontos

<b>Nome</b>			
<b>Data</b>			
<b>Pontos</b>			

<b>Nome</b>			
<b>Data</b>			
<b>Pontos</b>			

<b>Nome</b>			
<b>Data</b>			
<b>Pontos</b>			

<b>Nome</b>			
<b>Data</b>			
<b>Pontos</b>			

# 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 69090 - Indústria Brasileira.

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038  
TELEFONE: (011) 261-5797

**TEC TOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS



COMHECA O AMAZONAS