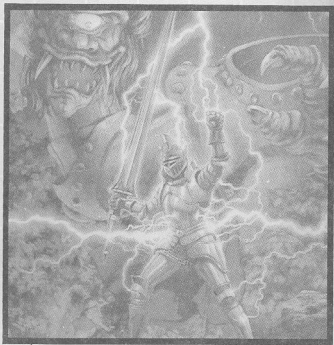


MEGA DRIVE

GHOULS'N GHOSTS

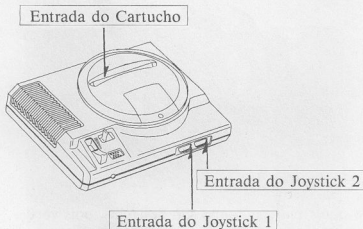


MANUAL DE INSTRUÇÕES

TECTOY

Como colocar o cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado.
 2. Coloque o cartucho GHOULS'N GHOSTS no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
 3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
 4. Para 1 Jogador: aperte o **Botão Início** no Joystick 1.
Para 2 Jogadores: aperte o **Botão Início** no Joystick 2.
- IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!



Ghouls'n Ghosts

Uma música horripilante o recebe quando você inicia a fantasmagórica viagem à terra dos espíritos necrófilos e duendes. Você é Sir Arthur, um cavaleiro andante que enfrenta uma terrível situação: o perverso e arguto Príncipe das Trevas mais uma vez saqueou seu país e aterrorizou seu povo. Além disso, seqüestrou sua namorada — uma verdadeira princesa, cujo temperamento difícil torna-a ainda mais agressiva quando mantida em cativeiro.

Para vingar seu povo e libertar sua namorada, você deve preparar-se para uma intensa batalha de poderes — os seus e os do inimigo.



E o que é pior: as forças são desiguais, pois você sozinho precisa enfrentar centenas de insólitos guerreiros — desde repelentes e grunhidores homens-porcos até esqueletos assassinos armados de foices e

guilhotinas mal-assombradas, sedentas de carne humana.

Este lugar é uma verdadeira tortura. E, mesmo que você liquide seus inimigos, várias tormentas da Natureza o aguardam, com riscos mortais. Chuva ácida, tornados e furacões se abaterão sucessivamente sobre você.

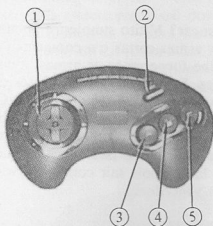
Assim, como avançar? Muito simples: é apenas uma questão de ter as armas certas e a coragem necessária. Nós lhe fornecemos as armas, a coragem fica por sua conta. Depois de vencer 4 fases difíceis, você entra na quinta fase e se depara com o Castelo dos Demônios, que ostenta na porta o estranho aviso “Lotação Esgotada”, e cujos donos parecem não gostar mesmo de forasteiros. Isso significa que, se conseguir entrar lá e depois sair com vida, você pode considerar-se um vencedor!



Assuma o controle!

Antes de começar o jogo, aprenda as funções de cada botão de seu joystick.

Funções Básicas



① **Directional Button (Botão D)** (Botão de Direção)

- Opera a seta de seleção na escolha de opções.
- Movimenta Sir Arthur em diferentes direções.
- Faz Sir Arthur ajoelhar-se.
- Faz Sir Arthur escalar.
- Direciona os saltos de Sir Arthur.
- Direciona os golpes de Sir Arthur.



② Start Button (Botão Início)

- Seleciona a Imagem das Opções (“Option”).
- Inicia o jogo.
- Faz a pausa durante o jogo.
- Reinicia o jogo.



③ Botão A

- Faz Sir Arthur saltar.
- Seleciona opções.



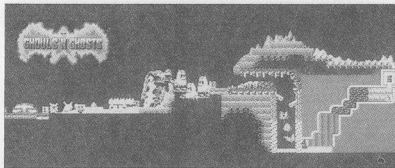
④ Botão B

- Dispara armas/tiros.



⑤ Botão C

- Faz Sir Arthur saltar.
- Seleciona opções.



Todos os Movimentos de Sir Arthur

Para movimentar Sir Arthur para a frente ou para trás

Aperte o **Botão D** para a direita ou para a esquerda, respectivamente.

Ajoelhar-se

Aperte o **Botão D** somente para baixo.

Saltar

Para saltar aperte o **Botão A** ou **C** e, simultaneamente, o **Botão D** para cima.

Disparar

Esta é uma ação controlada pelo **Botão D**, enquanto se mantém apertado o **Botão B**. Portanto, quando você precisa atirar para cima, para os lados etc., simplesmente aperte o **Botão D** na direção desejada. Para Sir Arthur atirar abaixo dele, durante um salto para baixo, aperte ao mesmo tempo os **Botões B e C**.

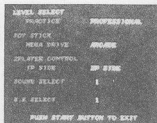


1 Jogador x 2 Jogadores

Logo após a imagem do título, você será solicitado a selecionar o número de Jogadores. Para selecionar 1 (“One”) ou 2 (“Two”) Jogadores, aperte o **Botão D** e, a seguir, o **Botão Início**. No jogo com 2 Jogadores, o jogo começa com o Jogador 1 apertando o **Botão Início** no Joystick 1.

Localize a Imagem das Opções (“Option”)

Para chegar à Imagem das Opções, movimente a seta com o **Botão D** na direção à frente e, em seguida, aperte o **Botão Início**. A Imagem das Opções aparece na tela. Para fazer a seleção das opções, movimente a seta com seu **Botão D**. Para mudar a programação, movimente o **Botão D** para a esquerda ou para a direita, a fim de aumentar ou diminuir o valor numérico ou escolher alguma das diversas alternativas.



Como Fazer a Seleção na Imagem das Opções (“Option”)

Aqui está uma oportunidade de mudar várias características do jogo. Movimente o **Botão D** para cima ou para baixo, a fim de selecionar o item desejado ao menu.

- Para ouvir as opções musicais, use o **Botão D** para mudar a programação. A seguir, aperte o **Botão A** ou **C** para ouvir as alternativas. São 26 músicas no total. A escolha selecionada pelo respectivo número entra no jogo, assim que você sair da imagem.
- Para mudar o nível de dificuldade do jogo, você pode escolher entre “Practice” (treino) e “Professional” (profissional).
- Para modificar as opções do joystick, selecione “Diagonals Ok” ou “No Diagonals”. Esta seleção envolve o **Botão D**. “Diagonals Ok” permite movimentos laterais, se você apertar o **Botão D** diagonalmente. Ao selecionar “No Diagonals”, o **Botão D** não ocasionará movimentos laterais.
- A característica “Sound Select” oferece uma escolha de 56 efeitos sonoros. Para ouvi-los, aperte o **Botão D**. Selecione “Sound Select 1” se quiser ouvir os efeitos sonoros acompanhando o jogo. Caso contrário, selecione “Sound Select 2”.

- No jogo para 2 Jogadores, o “Two Player Control” permite-lhe escolher o joystick que está controlando o jogo: o 1, o 2, ou ambos.

First Player Side ou 1P SIDE

(Escolha o Lado do Jogador 1)

- Se selecionar “One Player Mode” (jogo para 1 Jogador), utilize o Joystick 1, para jogar, independentemente de qual **Botão Início** (no Joystick 1 ou no Joystick 2) tenha apertado, para começar.
- Se selecionar “Two Player Mode” (jogo para 2 Jogadores), os dois jogadores podem usar o Joystick 1, desde que você tenha apertado o **Botão Início** deste joystick, para começar. Se decidir que cada jogador terá seu próprio joystick (1 e 2), o **Botão Início** a ser apertado, para começar, é o do Joystick 2.

Second Player Side

(Escolha o Lado do Jogador 2)

- Se selecionar “One Player Mode”, para começar a jogar, aperte o **Botão Início** no Joystick 1.
- Se selecionar “Two Player Mode”, com os 2 Joysticks em utilização (o 1 para o Jogador 1 e o 2 para o Jogador 2), o jogo tem início ao apertar-se o **Botão Início** no Joystick 2.

Ao terminar suas seleções, aperte o **Botão Início** para voltar à imagem do título.

As Vidas e os Ferimentos de Sir Arthur

Sir Arthur começa o jogo com 3 vidas e uma armadura. Cada vez que é ferido, sua armadura cai completamente e ele fica nu! Na vez seguinte em que é ferido, Sir Arthur se transforma em esqueleto e perde uma vida. Se você não terminar uma fase dentro do limite de tempo, Sir Arthur perde uma vida. Porém, se somar pontos suficientes, você conquista outra vida.

As Saídas

As saídas encontram-se no fim de cada fase. Para entrar na fase seguinte, você precisa passar pela saída, onde há um guarda perigoso. Para avançar, terá de liquidar o guarda.

“Game Over”

(Jogo Terminado)

Quando Sir Arthur perde suas 3 vidas, o jogo termina. Para vencer o jogo, você precisa completar todas as 5 fases.

“Continue”

(Prorrogação do Jogo)

Após aparecer a mensagem “Game Over”, surge a imagem “Continue”. Aperte o **Botão Início** antes que as páginas do livro voltem para o Capítulo Zero (“Chapter 0”). Assim, você prorroga o jogo a partir de uma fase predeterminada.

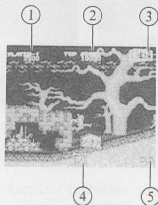


Os Indicadores do Jogo

Na tela aparecem os seguintes indicadores:

- ① **Sua Pontuação:** mostra sua pontuação em constante movimento.
- ② **Pontuação Recorde:** é a pontuação mais alta conquistada até o momento.
- ③ **Limite de Tempo:** você dispõe de 2 minutos e meio na fase 1 e 3 minutos nas fases 2 a 5. Fique de olho no tempo, pois, se ele esgotar, você perde uma vida.

- ④ **Exposição de Armas:** a sua arma em uso é exposta em uma caixa em movimento, abaixo de Sir Arthur.
- ⑤ **Vidas:** o número que aparece no canto direito inferior da tela indica de quantas vidas Sir Arthur dispõe.
- ⑥ **Medidor de Mágica:** quando houver poderes mágicos disponíveis, aparece um medidor vermelho, localizado no canto esquerdo inferior da tela, indicando a duração destes poderes.



E, Agora, Comece!

Você precisa sobreviver a 5 fases, cada qual com diferentes níveis de jogada. Aqui está um panorama daquilo que o aguarda.

Fase 1

O Local de Execução — É a entrada para o Mundo do Demônio. Urubus e Espíritos da Morte encontram-se em toda a parte.

A Ilha Flutuante do Lago — Ao tentar atravessar o lago, você será apanhado por chuvas e tempestades. Bem além da colina, na margem oposta, fica a primeira saída.

Fase 2

A Vila da Decadência — Depois do moinho de vento existe um abismo. Se cair nele, você jamais voltará.

A Cidade do Fogo — O solo treme e se abre, e a cidade é envolta por chamas avassaladoras.

Fase 3

A Torre do Barão Rankle — Os tetos atacam e seres monstruosos lançam substâncias venenosas. Cuidado!

A Montanha da Face Horripilante — É uma montanha onde está esculpida uma face horripilante e de boca escancarada. O pior é que você precisa passar pela língua do monstro!

Fase 4

A Floresta de Cristal — No interior da enorme caverna, que conduz diretamente ao Castelo dos Demônios, existe uma gigantesca floresta de cristais. Cuidado, não toque neles!

Fase 5

O Castelo dos Demônios — O Príncipe das Trevas o aguarda. Boa Sorte!

Armas e Mágica

Sir Arthur começa o jogo com uma espada. À medida que o jogo prossegue e Sir Arthur avança, diversas armas lhe serão entregues. Toda vez que ele entra em contato com uma nova arma, esta substitui a anterior. Se não quiser perder a arma com que está jogando, pule por cima da nova arma, tomando cuidado para não a tocar.

Há 6 tipos diversos de armas que Sir Arthur pode usar. Cada uma possui um diferente poder mágico.

- ① **Espada:** é a primeira arma de Sir Arthur e ataca subitamente.

Torpedos Mágicos: a espada lança torpedos em 3 direções: para cima, à direita e à esquerda.



- ② **O Grande Machado:** pode penetrar nos alvos, mas não pode ser lançado com precisão.

Mágica Explosiva: causa explosões, localizadas em torno de Sir Arthur, e queima inimigos num golpe único e violento.



- ③ **Superespada:** não pode ser lançada, mas você consegue causar o dobro do estrago com um só golpe.

Mágica do Dragão Trovejante: liberta o Dragão Trovejante para cima e liquida todos os inimigos no céu.

- ④ **Água de Fogo:** ao atingir o solo, espalha chamas azuis em todas as direções. Se atingir os inimigos diretamente, queima todos eles.

Bola de Fogo Mágica: espalha 4 bolas de fogo ao redor de sua posição. As bolas de fogo são lançadas em movimento revolvente.



- ⑤ **Disco:** se Sir Arthur o lançar, ajoelhado no chão, o disco sairá rente ao solo.

Espelho Mágico: é um espelho que aparece na frente de Sir Arthur e que assim permanece por um curto tempo. Funciona como uma espécie de escudo protetor contra seus inimigos.

- ⑥ **Adaga:** ao ser arremessada, esta arma voa em velocidade máxima. Pode ser lançada sucessivamente.

Sósia Mágico: um sósia de Sir Arthur aparece durante um tempo limitado e os dois podem combater em conjunto. A grande vantagem é que o sósia de Sir Arthur *não* pode ser derrotado.

⑤



⑥



Como Usar a Mágica

Quando a armadura mágica aparece e você a toca, o Medidor de Mágica surge para indicar que sua arma agora possui poderes mágicos. Você, então, está habilitado a usar tais poderes. Durante o tiroteio, o nível vermelho do Medidor de Mágica, partindo do lado esquerdo, vai ficando prateado. Quando estiver inteiramente prateado, o quadro expositor de armas transforma-se em quadro expositor de Mágica. Isso significa que você atirou o suficiente para passar a usar Mágica.

Elementos do Tesouro

Durante o jogo, aparecem Arcas de Tesouro e Grandes Jarros, levados por demônios. Às vezes, você tem sorte e as arcas e jarros estão repletas de boas coisas. Mas, em outras oportunidades, pode acontecer o contrário, e o que você encontra costuma ser perigoso.



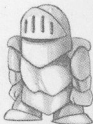
O Mágico: quando o mágico surge do interior de uma Arca do Tesouro, sua mágica pode transformar Sir Arthur em pato ou em velho, por um certo período de tempo. Se for transformado em pato, Sir Arthur se torna inútil. Se for transformado em velho, toda a sua resistência e capacidade diminuem.



Armadura Vermelha: ela sai de dentro dos Jarros dos Demônios. Se você a tocar ganhará 200 pontos.



Grande Armadura Vermelha: a única diferença em relação à anterior é que esta vale 500 pontos.



Armadura de Prata: é a armadura normal, com que Sir Arthur começa a jogar. Se ele ficar nu, a armadura aparece para salvá-lo.



Armadura Mágica: aparece no transcorrer do jogo e permite que seus poderes mágicos sejam usados por Sir Arthur, logo que ele a vestir.



A Relação de Seus Inimigos

Esqueleto Assassino

Carrega uma foice e pode encurtar sua vida.



Doninha de Foices

É um ser com corpo de doninha e asas em forma de duas foices, que usa como proteção.



Flor Venenosa

Expele caveiras mortais, impregnadas de veneno.
Movimenta-se com pernas subterrâneas.



Homem-Porco

É um guarda dos Duendes Voadores e do Espírito da Morte.

**Rei dos Destruidores Vermelhos**

Lança, pela boca, assassinos azuis.



Tartarugas de Pedra

São criaturas de pedra que atacam em bandos.



Armadura de Lama

O príncipe perverso fez uma armadura de lama. Se você conseguir penetrá-la com fogo, ela se desmanchará, deixando o príncipe indefeso.



Bi-Fang

Ele não ataca, mas seu corpo está envolto em uma membrana de gás venenoso. Se o tocar, você perde uma vida.

**Demoníaca Formiga Voadora**

É uma formiga gigante. Suas grandes antenas e seu ferrão, colocado na cauda, são mortais.



Morcegos de Fogo

Eles surgem dos perigosos pilares de fogo.

**Duendes Voadores**

Estão por toda a parte. Assim, tome cuidado com eles!



Os Guardas

Veja, agora, quem são os monstros gigantes que tomam conta do Castelo dos Demônios.

Estátua do Terror

É uma estátua que guarda as passagens do castelo.



Monstro Ardente

Espalha chamas por todos os lugares, enquanto golpeia pesadamente seus inimigos com o próprio corpo.



Mistral

É um vento que ataca os viajantes desavisados, impedindo sua passagem pelo terceiro portão com raios de fogo.

**Dicas Úteis**

- Seus inimigos podem ser derrotados se você empregar determinadas táticas. Portanto, descubra quais os golpes que funcionam melhor e utilize-os no futuro.
- Muitos dos monstros não podem ser derrotados, a menos que você lhes aplique golpes repetidos. Portanto, não desista!
- Para derrotar os guardas, você deve descobrir seus pontos fracos e, em função deles, planejar a tática mais aconselhável.

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

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 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

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



COMEÇA O AMAZONAS