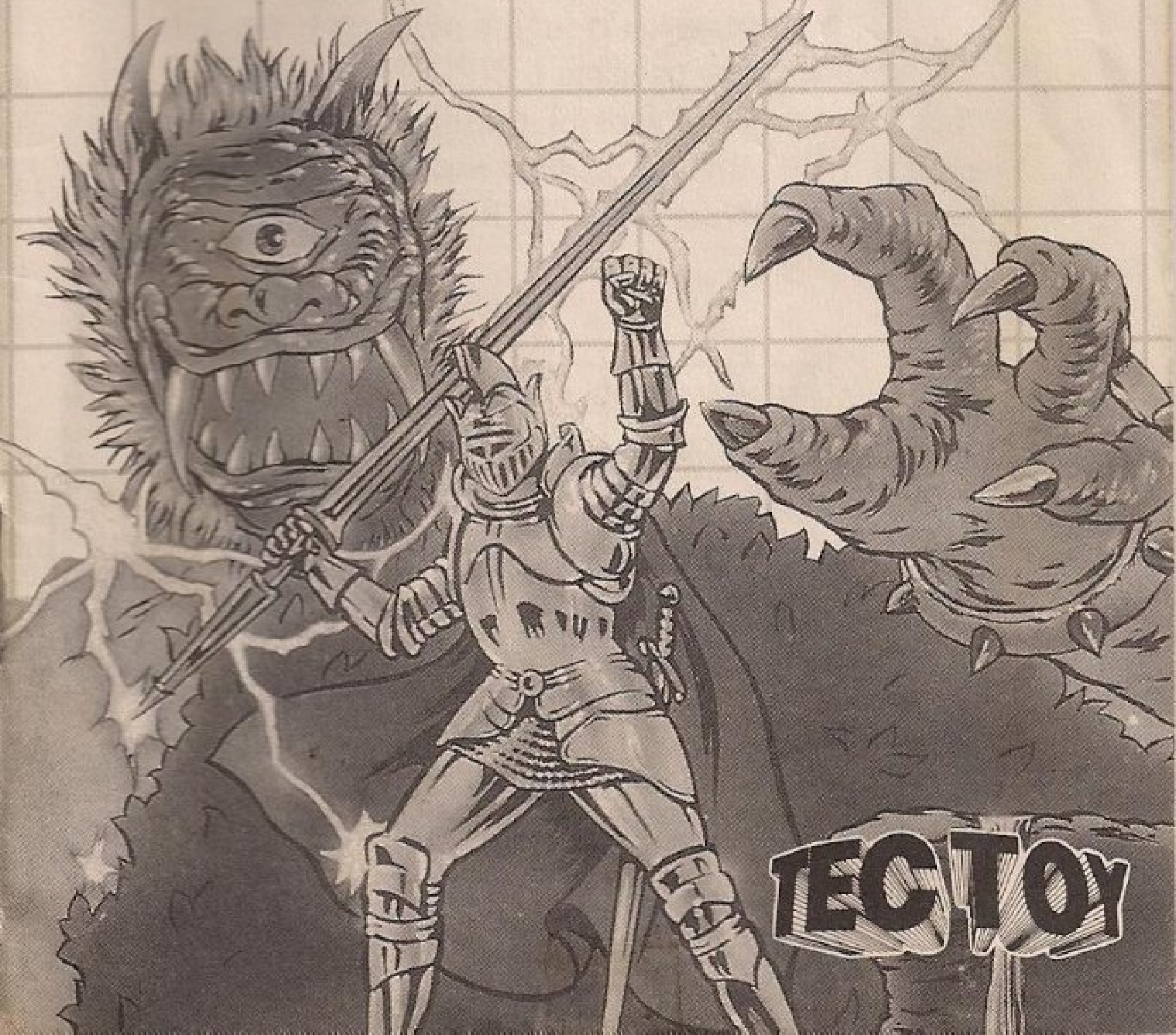
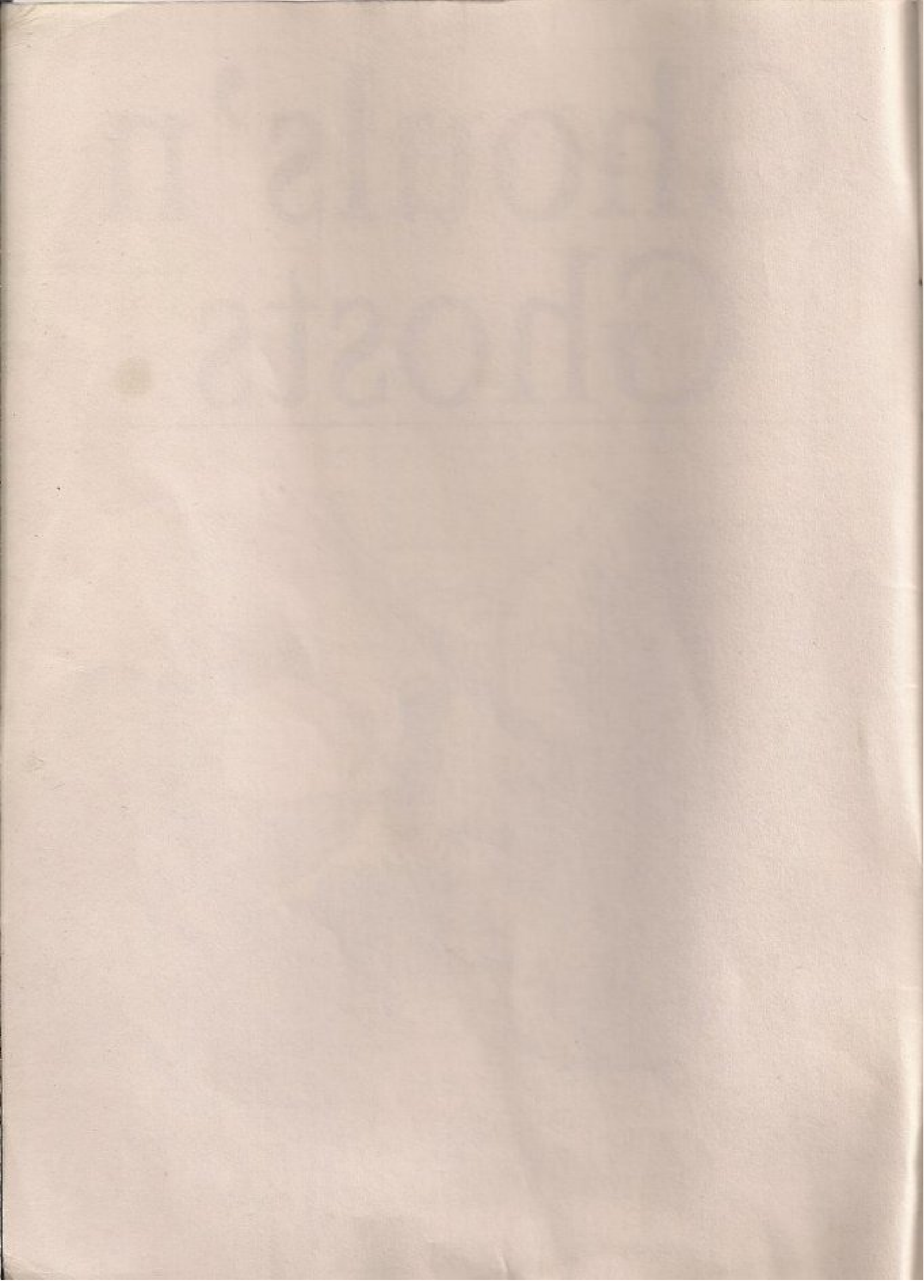


# Ghouls' n Ghosts

---



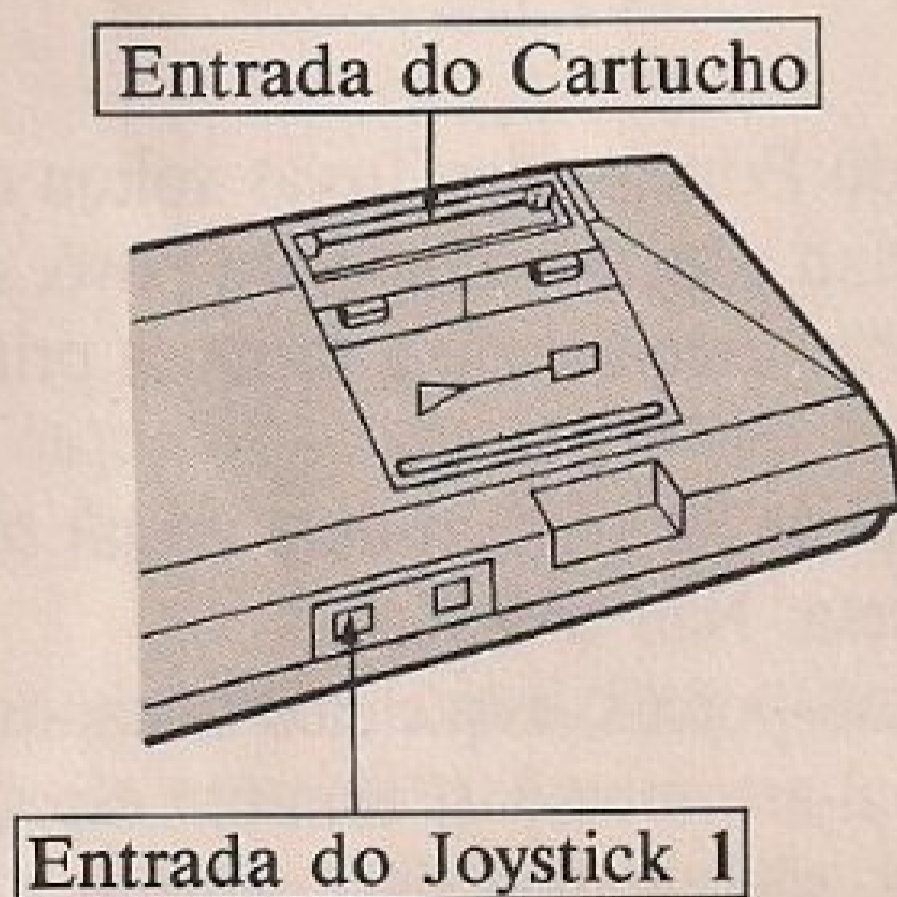
**TECTOY**



# Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho GHOULS'N GHOSTS 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. GHOULS'N GHOSTS é um jogo para somente 1 Jogador, que utiliza o Joystick 1.

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



# Extermine Loki!

Há três anos Loki, o Príncipe das Trevas, tentou destruir o belo e pacífico reino de Lexet. Mas o intrépido Sir Arthur enfrentou e derrotou Loki, salvando de suas garras o povo de Lexet.



Mas o malvado Príncipe das Trevas voltou a atacar Lexet, pilhando o reino e aterrorizando seu povo. Além disso, desta vez o tirano seqüestrou a formosa princesa Tamara!

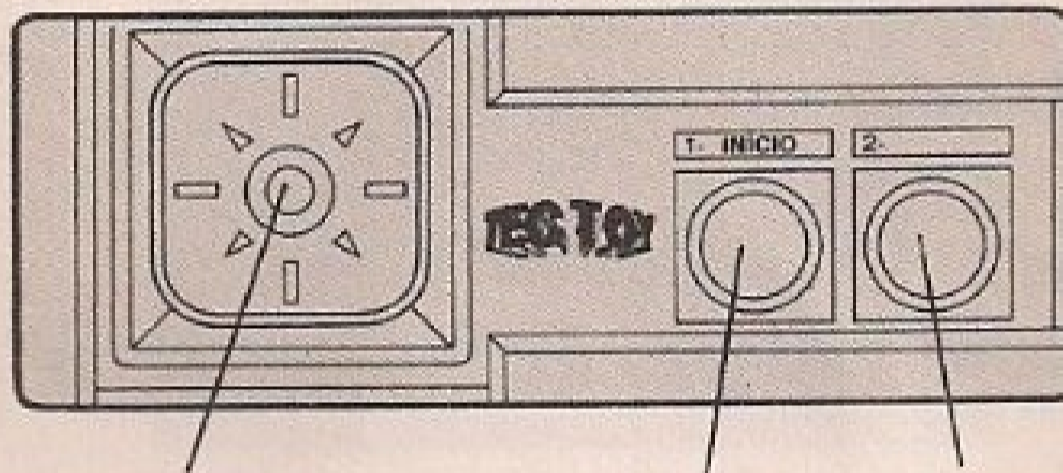
Você, no papel de Sir Arthur, deve vingar o seu reino e salvar a princesa. Não será fácil!

Ferozes Homens-porcos, esqueletos armados de foices e guilhotinas mal-assombradas, com um especial apetite por carne humana, são algumas das inúmeras e repulsivas criaturas que você encontrará pela frente. Mas isso não é tudo. A fim de atingir o castelo de Loki, você precisa das

chaves dos portões. Porém, antes disso, terá de enfrentar os Guardiães do castelo, que farão de tudo para evitar que você pegue as chaves. Nada fácil, não é mesmo? Mas alguém deve fazê-lo. Você pode, desde que tenha as armas certas, um bocado de sorte e muita garra!

## Assuma o controle!

Para ajudar Sir Arthur a obter êxito em sua missão, aprenda a usar seu joystick antes de começar o jogo.



**Botão direcional  
(Botão D)**

**Botão 1    Botão 2**

### **Botão D**

- Aperte para a esquerda ou para a direita, a fim de movimentar Sir Arthur nessas direções.
- Aperte para cima, a fim de Sir Arthur subir escadas. Para descer, aperte para baixo.
- Aperte para baixo, a fim de Sir Arthur abaixar-se.

- Na imagem “Status”, aperte para cima ou para baixo, a fim de selecionar o tipo de magia.  
(Para fazer a imagem “Status” aparecer, aperte o **Botão “Pause”** (Pausa), no console do MASTER SYSTEM.)

### **Botão 1**

- Aperte para começar o jogo.
- Aperte para Sir Arthur atacar.
- Aperte e mantenha apertado a fim de usar a magia.

### **Botão 2**

- Aperte para começar o jogo.
- Aperte para Sir Arthur saltar.

### **Botão “Pause”**

- Aperte para parar o jogo na imagem “status”.

## **Como empregar as habilidades de Sir Arthur no combate**

### **Atirar para cima**

- Mantendo apertado o **Botão D** para cima, aperte também o **Botão 1**.

### **Atirar, enquanto se abaixa**

- Mantendo o **Botão D** para baixo, aperte o **Botão 1**.

### **Atirar para baixo, enquanto salta**

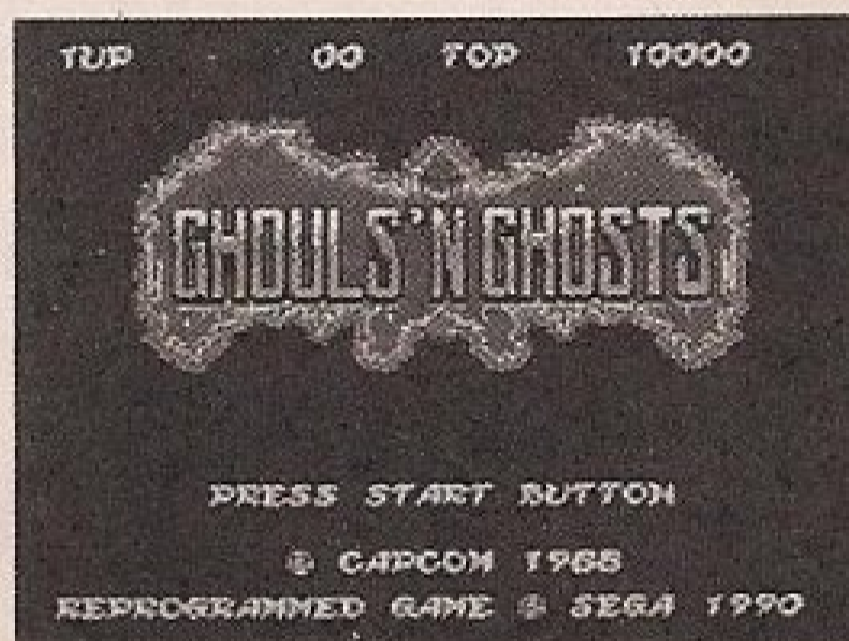
- Quando Sir Arthur estiver em pleno salto, mantenha apertado o **Botão D** para baixo e aperte também o **Botão 1**.

## Usar a mágica

- Mantenha apertado o **Botão 1**. Quando a figura de Sir Arthur e o Medidor de Mágica começarem a piscar, pare de apertar o botão.

## Começando

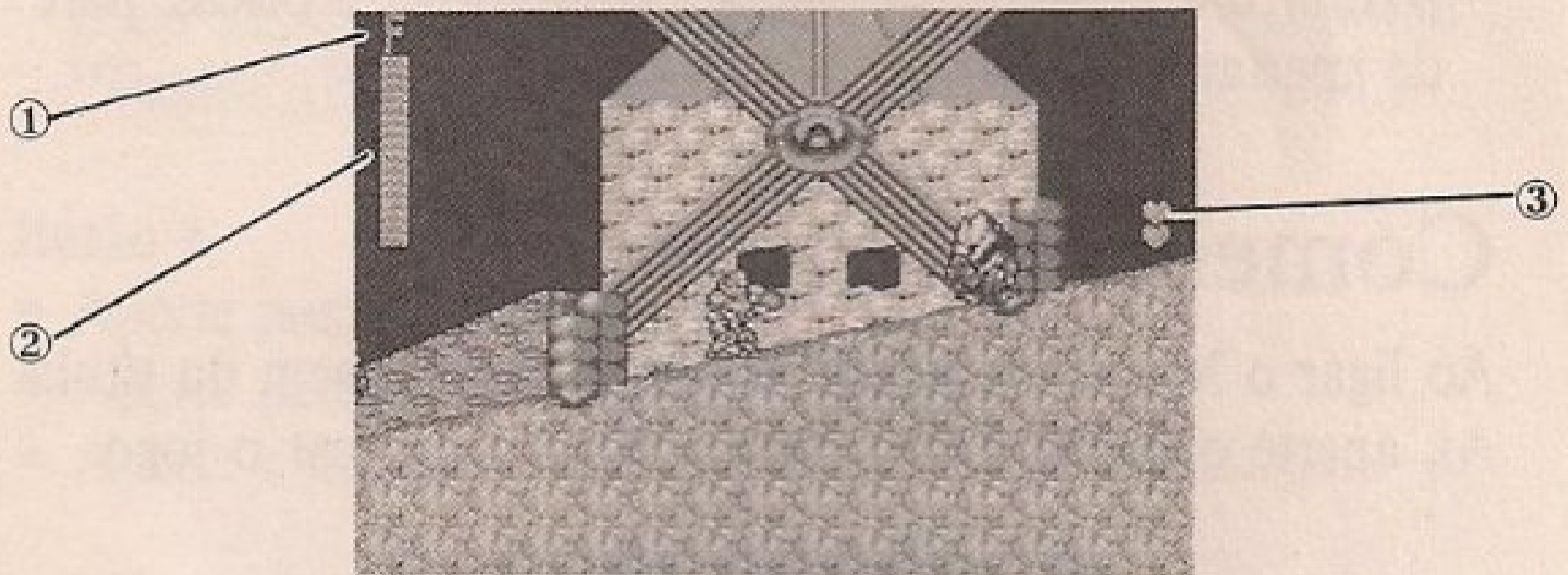
Ao ligar o MASTER SYSTEM, aparece a imagem do título. Aí, aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2** para começar o jogo.



## Conseguirá Sir Arthur sobreviver?

Sir Arthur veste sua armadura de prata e inicia a longa e exaustiva viagem, a fim de salvar a princesa Tamara e eliminar Loki, o Príncipe das Trevas. Diabólicas criaturas de todo o tipo aguardam Sir Arthur no caminho para o castelo de Loki. Sir Arthur também encontra, inesperadamente, arcas de tesouro repletas de surpresas. Ele inicia a jornada com apenas três chances de cumprir o seu dever, e você é o único que pode ajudá-lo a sobreviver!

Os medidores, na respectiva imagem, mostram como Sir Arthur e você estão desempenhando sua missão.



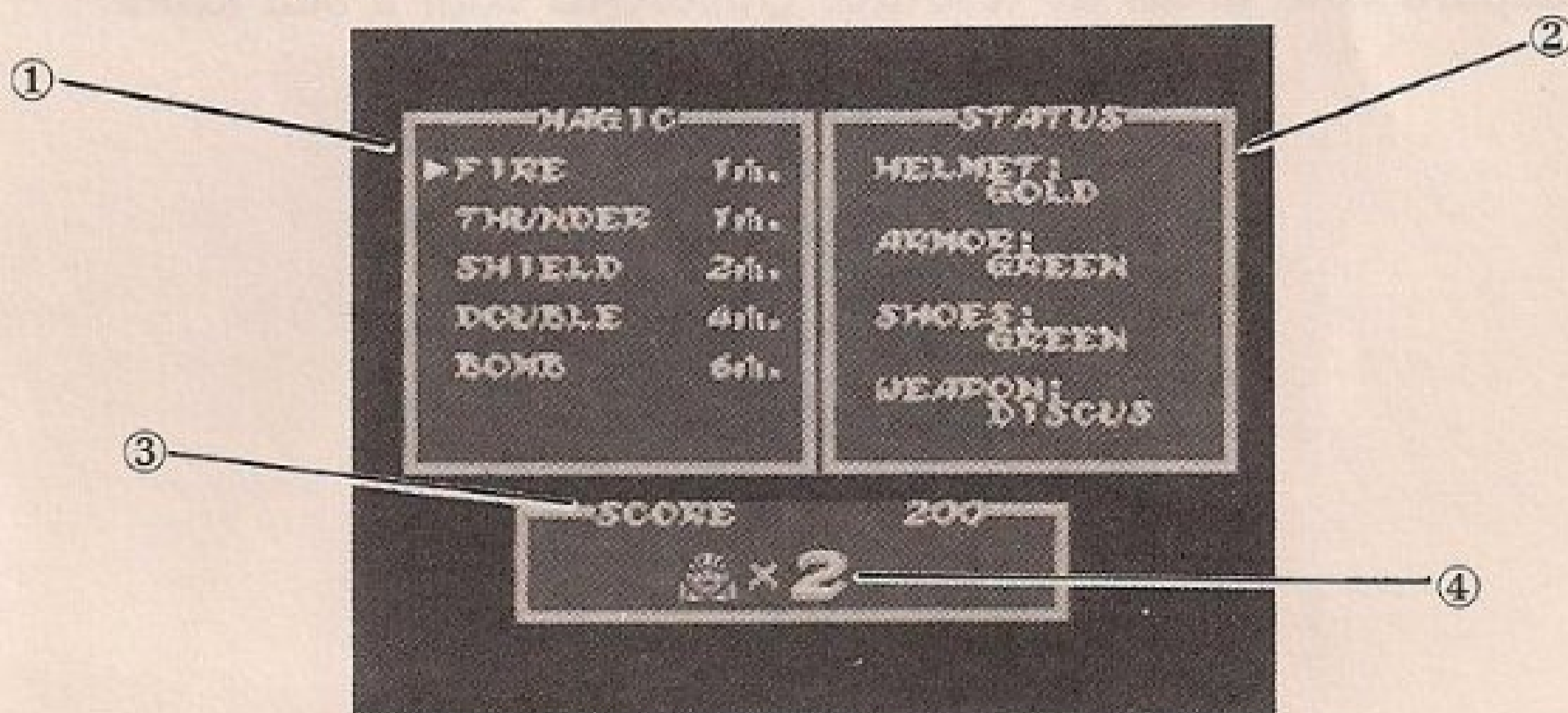
1. **Inicial Mágica:** é a primeira letra da mágica que Sir Arthur pode utilizar.
2. **Medidor de Mágica:** indica quanta mágica Sir Arthur pode usar. Cada vez que usa sua mágica, ele perde algumas unidades no medidor. O número de unidades que Sir Arthur perde é determinado pelo tipo de mágica usada.
3. **Medidor de Vidas:** mostra quantas chances Sir Arthur ainda tem ao longo do jogo. Quando é atacado por um inimigo, ele perde um coração, isto é, uma vida. Quando ele cai num poço, perde todos os corações, isto é, todas as vidas. Ele ganha novos corações sempre que consegue uma nova armadura.



## Imagem “Status”

Para ver a imagem “Status” durante o jogo, aperte “Pause” no console do MASTER SYSTEM. Depois, para voltar ao jogo, aperte o **Botão 1** ou **2**. Veja, agora, o que mostra a imagem “Status”:

1. “**Mágica**”: Esta é uma relação dos diferentes tipos de mágica a sua disposição. Aperte o **Botão D** para cima ou para baixo, a fim de selecionar uma mágica.
2. “**Status**”: Esta relação mostra o tipo de capacete (“helmet”), armadura (“armor”), sapatos (“shoes”) e arma (“weapon”) que você tem.
3. “**Score**”: Significa a sua pontuação do momento.
4. “**Sir Arthur**”: A carinha de Sir Arthur e o número que a segue indicam o número de vidas de que você ainda dispõe no jogo. Você começa com 3 vidas. Se perder todas, o jogo acaba.



## Fim do jogo e prorrogação do jogo

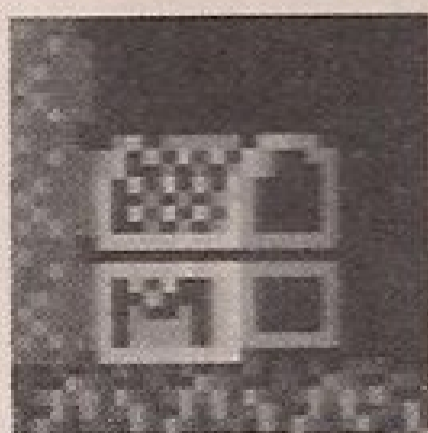
Quando você perde todas as suas 3 tentativas, o jogo termina e aparece a imagem "Continue".

Se você quiser prorrogar o jogo, aperte o **Botão 1** ou **2**, antes que o marcador de tempo caia a zero. Você continua a partir do início da cena em que caiu fora. Você pode prorrogar o jogo quantas vezes quiser.

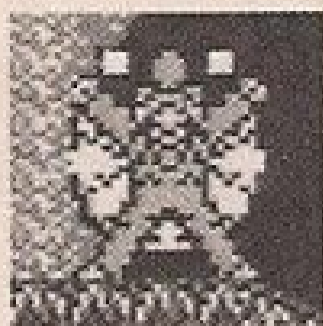


## As misteriosas arcas de tesouro

À medida que Sir Arthur avança em sua jornada, ele se depara com arcas de tesouro. Quebre-as com a sua arma.



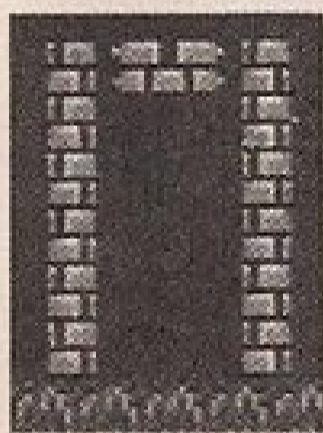
## O mágico



Quando um mágico salta da arca, elimine-o imediatamente. Caso contrário, a mágica dele pode transformar Sir Arthur num pato (se ele estiver de armadura) ou num velho (se ele estiver sem a armadura).



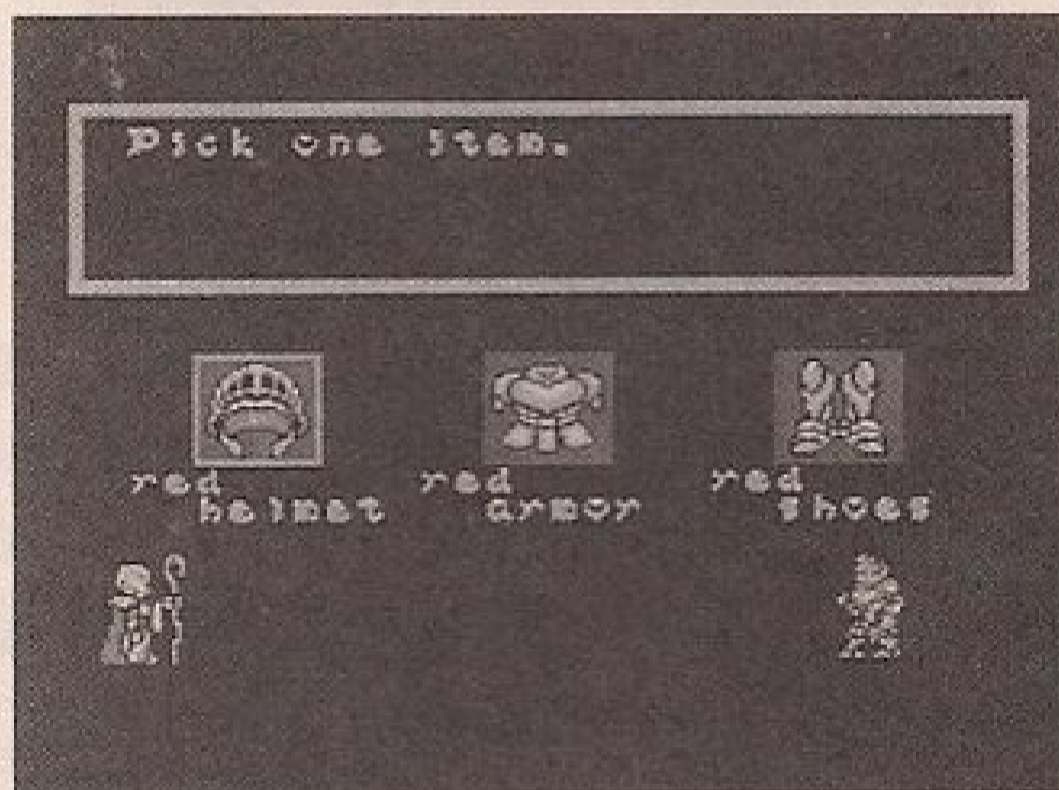
## Portões secretos



Quando estes portões aparecerem, entre neles. Às vezes você encontra um velho que restaurará o seu Medidor de Vidas e o seu Medidor de Mágica. Outros portões o levam à câmara onde um velho lhe dá armas e armadura. E ainda alguns outros portões o levarão a... Bem, você logo descobrirá!

## O equipamento de Sir Arthur

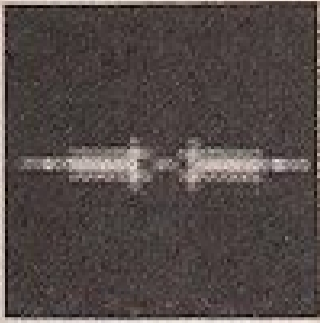
- **“Helmet”**: permite-lhe usar mágica. A quantidade de mágica que você pode usar aumenta sempre que você consegue um novo capacete (“helmet”).
- **“Armor”**: a armadura lhe confere corações extras.
- **“Shoes”**: os sapatos fazem você correr mais depressa e, também, saltar melhor.



A cor do capacete, da armadura e dos sapatos determina quanta proteção Sir Arthur possui.

“Silver” (Prata)	Mínima Proteção ↑ ↓ Máxima Proteção
“Red” (Vermelho)	
“Green” (Verde)	
“Gold” (Ouro)	

# Armas



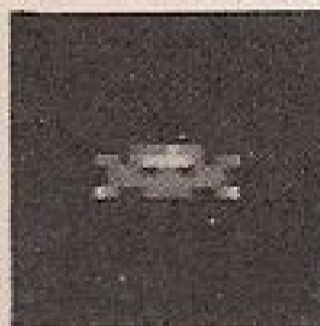
**“Javelin”**: Voa reto e é a sua primeira arma.



**“Dagger”**: Voa mais rápido que “javelin”. Você pode arremessar até três delas consecutivamente.



**“Axe”**: Penetra nos inimigos, mas não pode ser arremessado consecutivamente.



**“Discus”**: Voa rente ao solo quando lançado de joelhos.



**“Fireball”**: Permite-lhe lançar bolas de fogo consecutivamente.

# Mágica



**“Fire Magic”** (Mágica do Fogo): 4 bolas de fogo que simplesmente torram os inimigos.



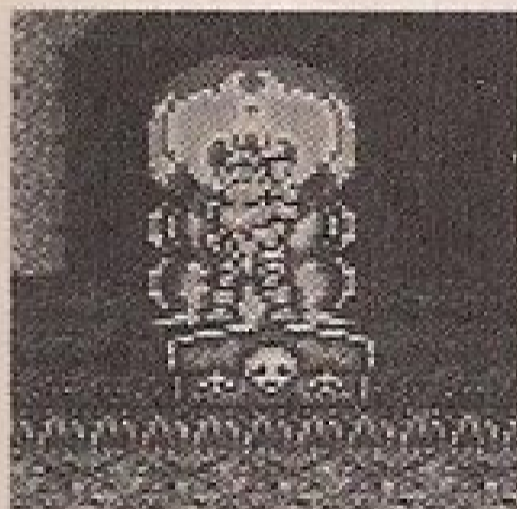
**“Thunder Magic”** (Mágica do Trovão): Relâmpago que liquida instantaneamente os inimigos.



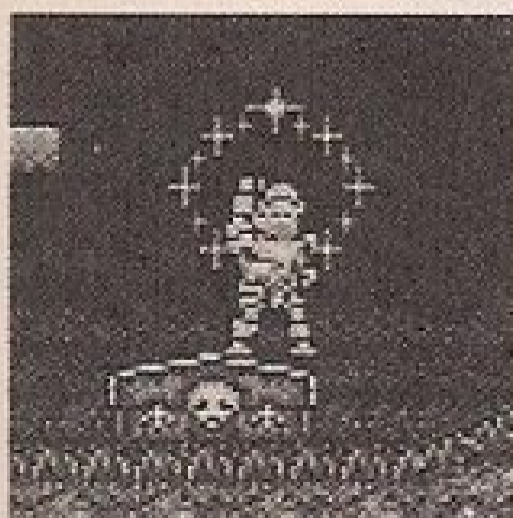
**“Shield Magic”** (Mágica da Couraça): Duas couraças o protegem dos inimigos.



**“Double Magic”** (Mágica do Sósia): Um sósia seu aparece e vocês dois podem lutar juntos.



**“Bomb Magic”** (Mágica da Bomba): Faz os inimigos explodirem instantaneamente.



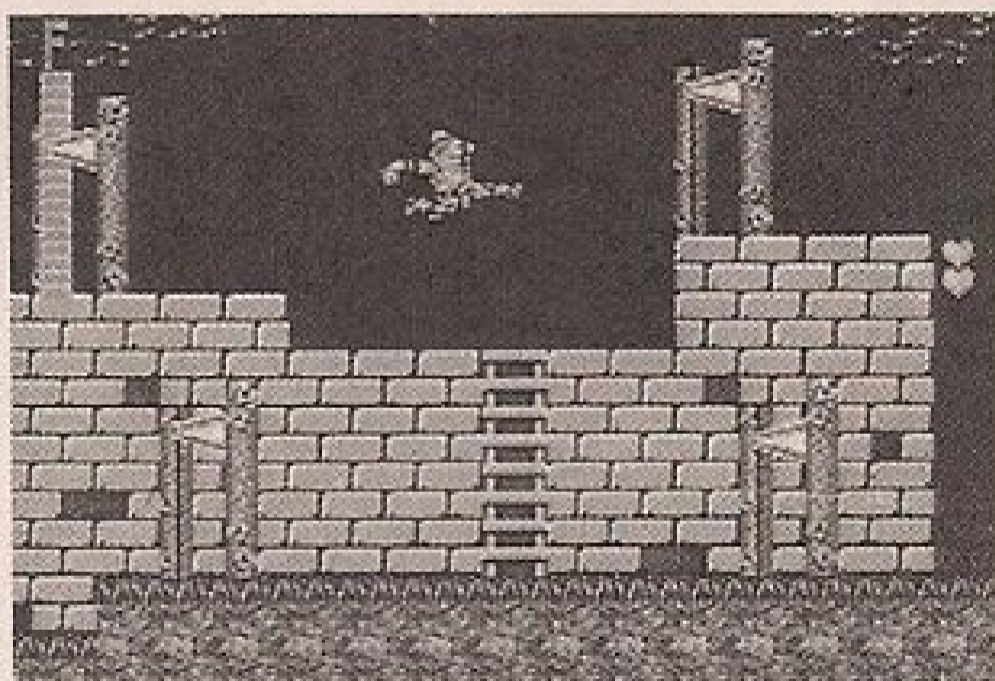
**“Life Magic”** (Mágica da Vida): Restaura a vida de Sir Arthur.

## O mundo de “Ghouls’n Ghosts”

Este jogo tem 5 estágios, cada um com diferentes níveis. Aqui está um panorama do que o aguarda.

### “The Hill of Torture” (A Colina da Tortura)

Esta é a entrada para o mundo de Loki. Flores venenosas expelem caveiras e Homens-porcos avançam contra você empunhando tridentes. Os Espíritos da Morte estão à solta com suas foices afiadíssimas, prontas para ceifar sua vida.

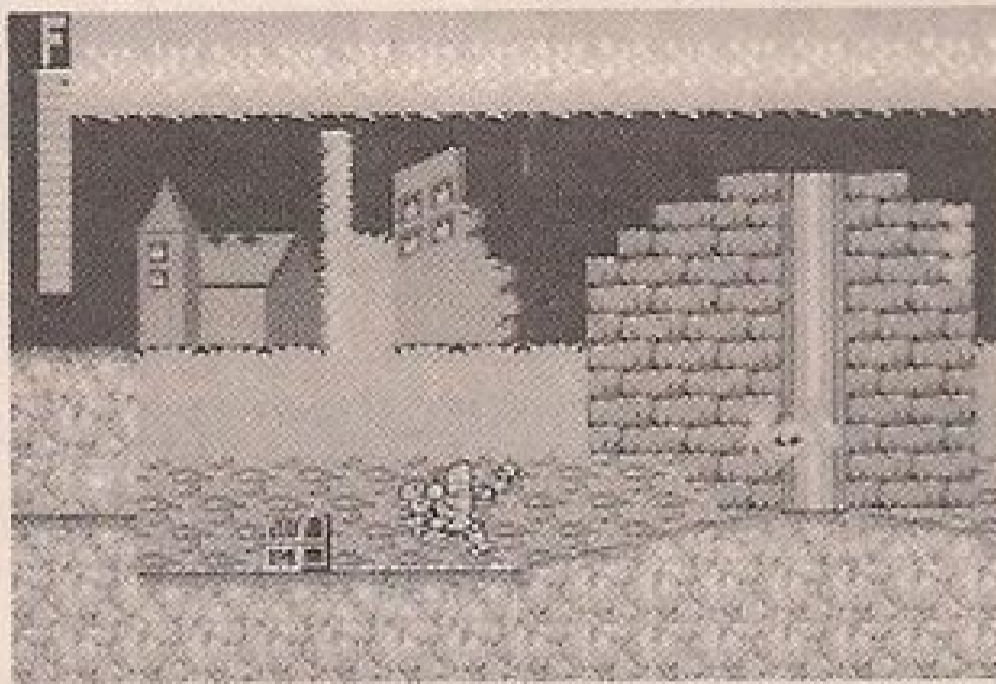


### “The Village of Decay and Destruction” (A Vila da Decadência e da Destruição)

Derrube “Creta Turtles” e “Magma Heads”. Passe com todo o cuidado sobre um poço sem fundo, para onde um

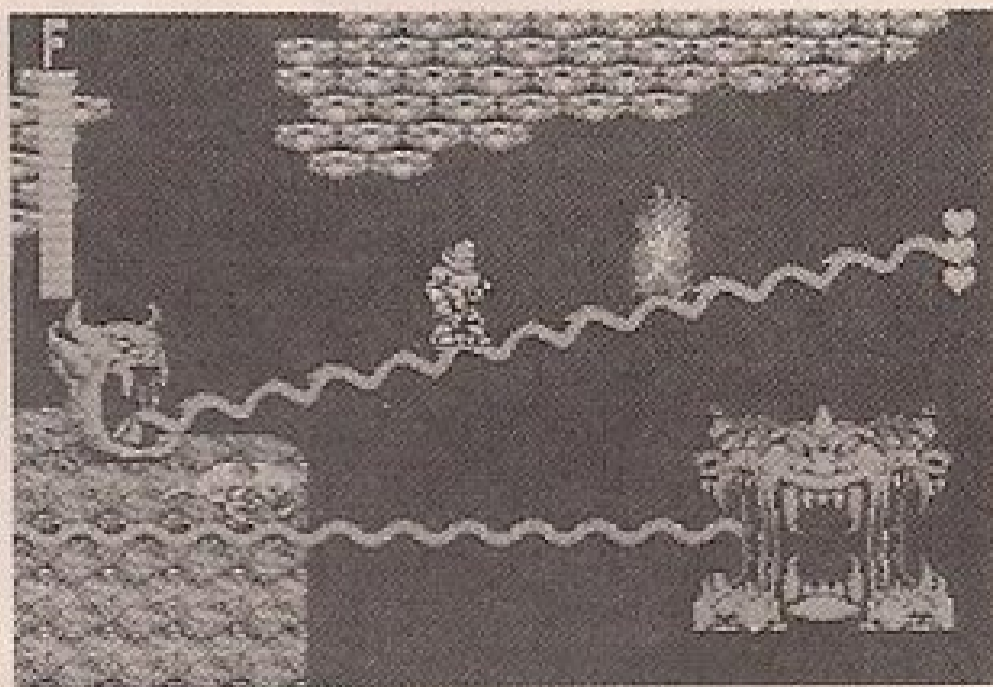


inseto gigante tenta arrastá-lo. Depois, chegue a uma cidade envolta em chamas furiosas, onde morcegos de fogo e colunas ardentes bloqueiam sua passagem.



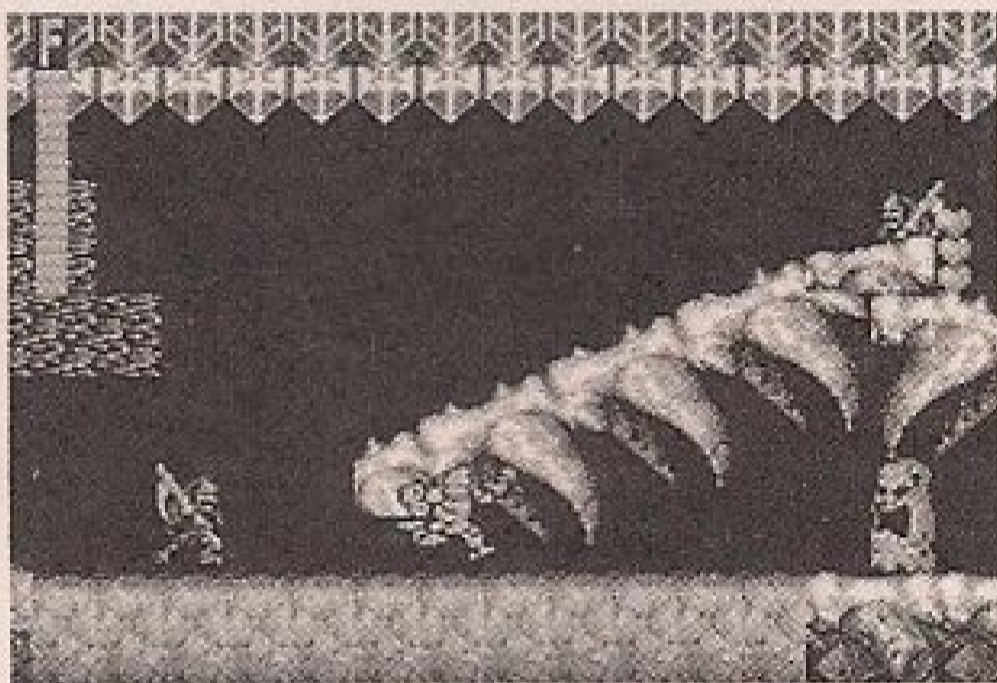
## “Baron Rankle’s Tower” (Torre do Barão Rankle)

Fique de olho no teto e nos “Flying Goblins” (Espíritos Voadores), que largam bolas de ferro contra você! Caminhe através de línguas vermelhas e escorregadias sem ser engolido! Raciocínio instantâneo e movimentos rápidos são o segredo para manter-se vivo.



## “The Crystal Forest” (A Floresta de Cristal)

Caminhe através da caverna escura e profunda, que conduz ao castelo de Loki. Ande em cima de esqueletos e dinossauros e salte sobre desfiladeiros. E quando estiver deslizando rio abaixo, mantenha-se longe dos enormes dedos gordurosos!



## “The Castle” (O Castelo)

Agora você está no aterrador labirinto do castelo de Loki. Elimine Loki e salve a princesa Tamara!



# Dicas úteis

- Abra todas as arcas de tesouro que aparecerem. Se não fizer isso, será difícil você continuar no jogo.
- Escolha a armadura, o capacete e os sapatos corretos. Vestir o equipamento errado pode causar-lhe dificuldades.
- Aprenda os movimentos de todos os inimigos. Será mais rápido e mais fácil derrotá-los.
- Descubra os pontos fracos dos Guardiães. Isso facilitará sua tarefa ao enfrentá-los.



# 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					

# Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					



## 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

**TECTOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS