

GH~~O~~STBUSTERS®*

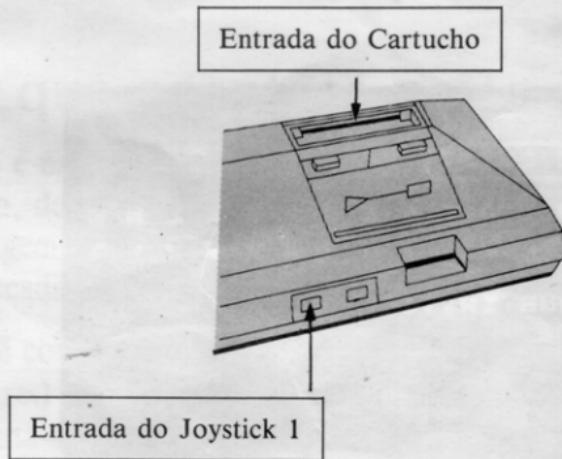
Fantasmas, fantasmas e mais fantasmas. Eles decidiram aparecer com força total e tomar conta da cidade para mostrar do que são capazes! E agora, a quem você vai recorrer?



TECToy

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho GHOSTBUSTERS no console (Veja a figura), conforme o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o Joystick 1 na entrada do console.
4. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique, primeiro, se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.



Prepare o jogo

1. Aperte o Botão 1.
2. Use as SETAS para selecionar:
NEW GAME STAR (Início de novo jogo)
ou

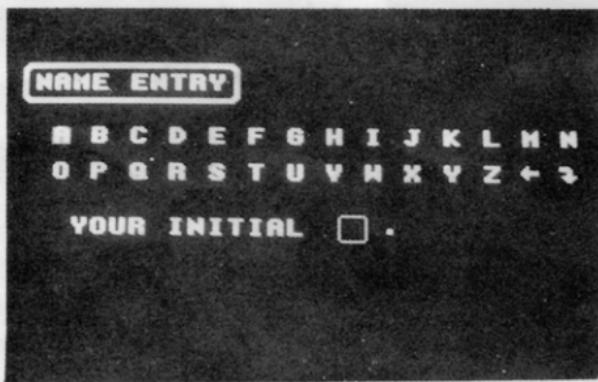
CONTINUE START (Continuar o mesmo jogo)

3. Aperte novamente o Botão 1.

Quando começar um novo jogo

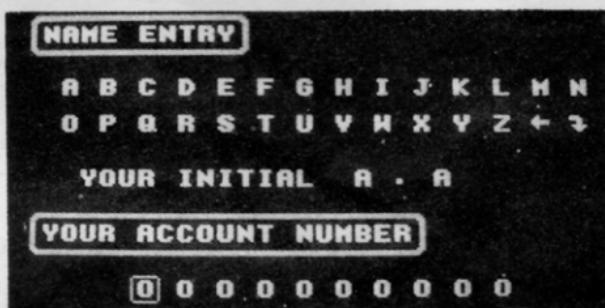
Faça esta seleção para o seu primeiro jogo ou quando quiser introduzir novas iniciais.

Para introduzir suas próprias iniciais, por exemplo, use as SETAS para posicionar o cursor e, então, aperte o Botão 1. Faça isso duas vezes, uma para cada letra das iniciais de seu nome.



Quando continuar o mesmo jogo

Faça esta seleção quando já dispuser de uma “conta bancária” (*bank account*), com depósito em dinheiro. Primeiro, introduza suas iniciais, como já foi explicado. Em seguida, introduza sua conta bancária do mesmo modo como introduziu suas iniciais.



O que acontece neste jogo

Não é nada fácil caçar fantasmas. Você precisa do carro certo, do instrumental adequado e de muita, muita coragem. É por isso que você foi escolhido para dirigir esta arriscadíssima operação!

Você começa com um saldo de US\$ 10.000 (Dez mil dólares) na sua conta bancária. Parte desse dinheiro destina-se a comprar as coisas de que vai necessitar.

Em seguida, você recebe o mapa da cidade. Sempre que houver fantasmas em algum edifício, ele piscará. Você se guiará por esse *brilho* para chegar ao edifício o mais depressa possível.

Assim que chegar ao edifício assinalado, use seus raios Ion para imobilizar os fantasmas. Quando tiver agarrado todos, a imagem volta para o mapa e você continuará localizando mais fantasmas no resto da cidade.

Às vezes será necessário voltar ao Quartel-General para buscar reforços, recarregar seu lançador de raios Ion ou para esvaziar as suas armadilhas de fantasmas.

Quando o Homem Marshmallow entra em cena, você larga tudo e enfrenta esse monstro grudento. Faça seus homens esgueirarem-se pela retaguarda do monstro e invadir o templo de Zule.

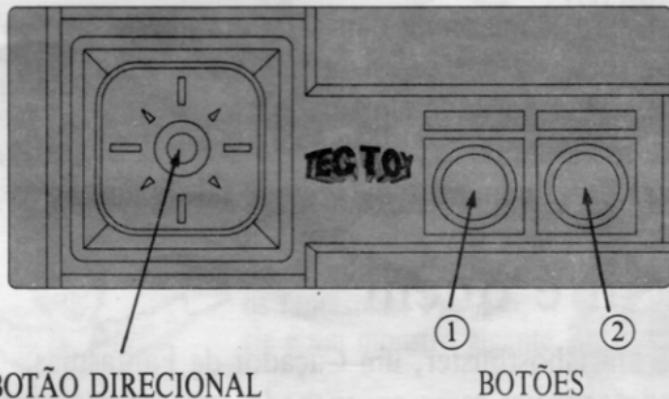
Após entrar no templo, faça seu pessoal subir as escadas, atacando os Roamers de passagem e tente chegar até o topo.

Chegando lá em cima, você terá uma última missão: liquidar Gorza.

Neutralizados os poderes de Gorza, os demais fantasmas também ficarão à sua mercê. A vida da cidade voltará ao normal e você será aclamado por todos os habitantes como um dos seus maiores heróis.

Assuma o controle!

Veja agora a localização de todos os controles do seu Joystick.



BOTÃO DIRECIONAL

BOTÕES

SETA SUPERIOR

SETA DA ESQUERDA

SETA DA DIREITA

SETA INFERIOR

Dinheiro

A caça aos fantasmas é um grande negócio. E, como todo grande negócio, exige muito investimento.

No início do jogo você pode pedir emprestados até US\$ 10.000, para investir na compra de carros e equipamento. Uma conta bancária será aberta em seu nome, e toda vez que caçar um fantasma, uma certa quantia será depositada em sua conta.

Lembre-se de anotar o número de sua conta bancária. Você precisará desse número toda vez que iniciar um novo jogo.

Quem é quem

Você é um Ghostbuster, um Caçador de Fantasmas, equipado com um carro envenenado, armamento especial e reflexos ultra-rápidos.

Você deve ir atrás dos fantasmas que estão armados de pratos voadores, projéteis de lama visquenta, raios laser e têm a capacidade de se tornar invisíveis na hora em que quiserem. Veja, agora, quem é quem no mundo dos fantasmas.





ROAMERS
Gostam de se
espalhar
pelas ruas e
de lançar
pratos.



SLIMERS
Amigos dos
ROAMERS, mas
bem mais
rápidos.



MASTER OF THE KEY
É ele que tem a
chave de Zule.

MARSHMALLOW MAN
É o resultado da
reunião do poder de todos
os fantasmas. Por isso,
ele é um monstro gigante.



GATEKEEPER
Ela toma conta
das coisas de
Zule.

GORZA — Este é o chefão dos fantasmas. Armado com raios
laser mortais, é o mais perigoso de todos.

O que vale quanto

O bom caçador de fantasmas precisa estar bem a par do valor das coisas de seu ofício. É muito importante, por exemplo, avaliar qual o equipamento mais necessário quando o dinheiro disponível é limitado.

Aqui está o que você pode comprar com o seu rico dinheirinho. Lembre-se bem, porém, de que o melhor dos equipamentos jamais substituirá a visão rápida e a mão firme.

Carros

ECONOMY - Transporta até seis equipamentos. Muito leve. Derrapa bastante ao ser atingido US\$ 2.000

HEARSE - Transporta até nove equipamentos. Peso médio. Derrapa razoavelmente ao ser atingido US\$ 4.800

COMMON - Transporta até onze equipamentos. Pesado. Derrapa muito pouco ao ser atingido US\$ 6.000

SPORTS - Transporta até oito equipamentos. Muito pesado. Praticamente não derrapa ao ser atingido US\$ 12.000



Como escolher o carro

1. Utilize o Botão Direcional (D) para indicar o carro que você deseja.
2. Aperte o Botão 1 ou o Botão 2 para fazer a sua seleção.

Como guiar o carro

Use o Botão Direcional (D).

Equipamento

PK ENERGY DETECTOR - Permite que você saiba, por antecipação, quando um determinado edifício está prestes a ser atacado por fantasmas. A cor do edifício muda para roxo US\$ 400

MARSHMALLOW SENSOR - Indica quando o Homem Marshmallow se aproxima de um edifício localizado perto de você. A cor do edifício muda para branco US\$ 800

IMAGE INTENSIFIER - Faz a imagem dos fantasmas ficar mais nítida US\$ 800

SUPER PK ENERGY DETECTOR - Funciona exatamente como o *PK Energy Detector* comum, porém com muito mais potência, pois cobre a cidade inteira, não importando o lugar em que você esteja US\$ 1.200

SUPER MARSHMALLOW SENSOR - Funciona como o *Marshmallow Sensor* comum, mas você não precisa ficar perto do edifício US\$ 2.000

GHOST VACUUM - Serve para você sugar fantasmas extraviados, enquanto continua dirigindo seu carro US\$ 600

GHOST BAIT - É uma isca que atrai fantasmas para o lugar onde você estiver. Além disso, impede que os fantasmas se misturem para formar um *Homem Marshmallow*. A vantagem dessa isca é que você pode usá-la até cinco vezes US\$ 400

GHOST TRAP - Armadilha para pegar fantasmas. Mas, depois de apanhar vários fantasmas, você tem de voltar ao seu Quartel-General para esvaziar a armadilha US\$ 500

HIGH CAPACITY TRAP - Funciona como uma *Ghost Trap* comum, mas suga três vezes mais fantasmas e só então você precisará esvaziá-la US\$ 2.500

LASER CONFINEMENT SYSTEM - Com este pequeno acessório, você pode usar à vontade as suas armadilhas de pegar fantasmas, sem necessidade de voltar ao Quartel-General para esvaziá-las. Os fantasmas assim apanhados entrarão automaticamente no *Laser Confinement* e suas armadilhas estarão continuamente vazias US\$ 8.000

SUPER ION BEAM - Este item prolonga bastante a ação dos seus *Ion Beams*, ou raios Ion, que fulminam os fantasmas US\$ 3.000

GHOST PARALYSIS SYSTEM - Serve para reduzir os movimentos dos fantasmas US\$ 3.500

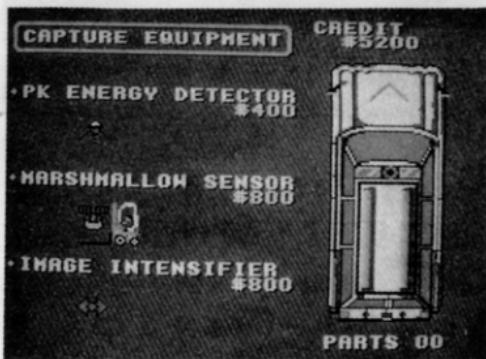
TURBO CHARGER - Faz seu carro ficar mais veloz.
 Assim, você chega mais rápido à cena do crime . US\$ 4.500

SUPER GHOST VACUUM - É uma versão envenenada do
Ghost Vacuum comum US\$ 3.200

DEFENSIVE WALL - Esta muralha defensiva pode ser
 usada quando você se encontrar nas piores situações.
 Coloque-a no meio do caminho para bloquear a passagem
 de fantasmas comuns, além das *Gate Keepers* e *Key
 Masters*. Mas, procure usá-la com inteligência, pois ela só
 funciona uma vez em cada jogo US\$ 1.500

Como escolher seu equipamento

1. Utilizando o Botão Direcional, movimente a empilhadeira até o item que deseja.
2. Aperte o Botão 1 para colocar o item na empilhadeira.
3. Com o Botão Direcional, outra vez, movimente a empilhadeira até o seu carro.
4. Aperte novamente o Botão 1 para transferir o item da empilhadeira para o carro.



5. Repita a mesma operação para escolher qualquer outro item.
6. Quando tiver acabado de escolher todos os itens do seu equipamento, aperte o Botão 2 para iniciar o jogo.

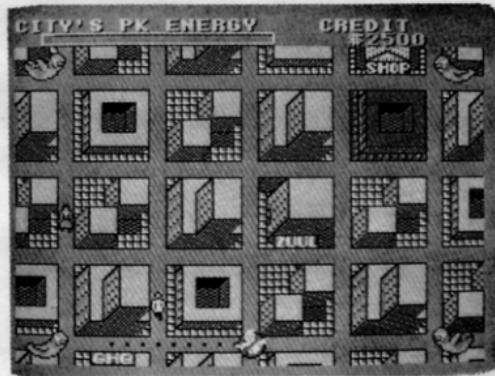
Como usar seu equipamento

Aperte o Botão 2.

A loja do equipamento (The Shop)

A loja onde você compra seu equipamento vem indicada no mapa e está sempre aberta.

Assim, se no meio do jogo quiser comprar algum item, basta ir até a loja ou *THE SHOP*.



GHQ (*Ghostbusters Headquarters*)

De vez em quando, no transcorrer do jogo, você precisa voltar ao Quartel-General dos Caça Fantasmas.

Ele está localizado na parte inferior esquerda do mapa.

Volte ao GHP quando:

- Seu *Ion Beam* estiver esgotado;
- Suas *Ghost Traps* estiverem repletas;
- Você dispuser de um único “caçador”.

Medidor de energia PK

À medida que cada vez mais fantasmas se infiltram na cidade, aumenta o nível de energia PK. O medidor dessa energia está localizado na parte superior esquerda da tela com a inscrição “*City's PK Energy*”. Preste bem atenção nesse medidor, pois ele indica quem está vencendo a batalha, você ou os fantasmas.

Se o nível da energia PK subir, o medidor passa do azul para o amarelo, e deste para o vermelho. Tal aumento de PK pode ser consequência do seguinte:

- Passagem do tempo;
- Entrada de *Roamers* no Templo de Zule;
- Fuga dos fantasmas de um dos edifícios, antes que você consiga apanhá-los.

Quatro jogos em um

GHOSTBUSTERS são, efetivamente, quatro jogos em um. Cada um deles requer uma estratégia diferente, pequena variação da habilidade no manejo dos controles e um perfeito conhecimento destes últimos.

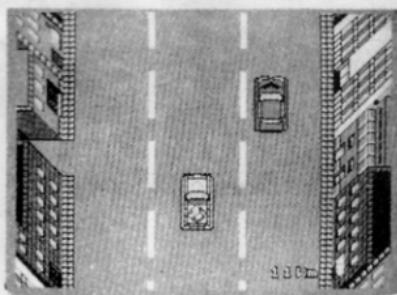
Nas páginas seguintes você tem detalhes dos quatro jogos.

1. Procure e liquide

Procure no mapa da cidade edifícios onde brilha a luz do alarme. Ao localizar um deles, dirija-se imediatamente para lá.

Assim que chegar ao edifício:

1. Coloque o seu caçador em frente do edifício;
2. Aperte a seta na posição “para cima”;
3. Aperte os Botões 1 e 2 para seus dois caça fantasmas sairem do carro.



Como caçar os fantasmas:

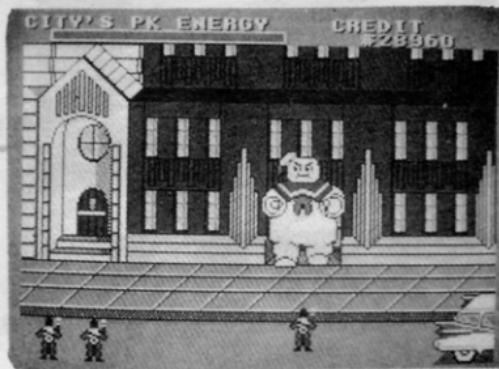
1. Use as setas para posicionar os caçadores;
2. Aperte o Botão 2 para disparar os *Ion Beams*, ou Raios Ion;
3. Procure apanhar os fantasmas com a armadilha, entre dois disparos de Raios Ion;
4. A seguir, aperte o Botão 2 novamente para agarrar os fantasmas.

OBSERVAÇÃO: quando tiver apanhado todos os fantasmas, a imagem volta para o mapa da cidade.

2. A derrota do Homem Marshmallow

Se dispuser de mais de US\$ 10.000 quando o Medidor PK passar para o vermelho, você se verá frente a frente com o *Homem Marshmallow*.

Para conseguir entrar no Templo de Zule, é preciso fazer com que pelo menos dois de três caçadores iludam a vigilância desse guarda gigantesco.



Veja como se pode fazer isso.

Utilizando todas as oito posições do Botão Direcional, vá manobrando seus caçadores um por um, para fazê-los passar pelo *Homem Marshmallow*.

Atenção! Não tente passá-los por entre as pernas do gigante, pois isso é impossível.

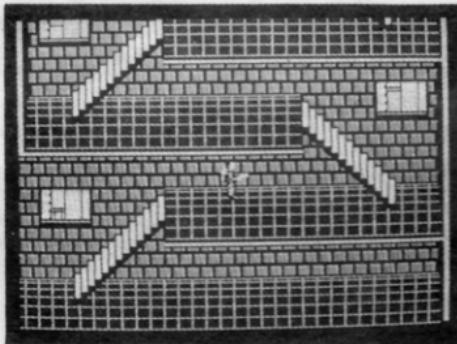
O melhor é tentar pelos lados.

3. As escadas de Zule

As escadas que levam a Zule estão infestadas pelos desagradáveis Roamers. Para rechaçar seus caçadores, os Roamers vão jogar neles lama visquenta e até pratos.

Procure evitar que os Roamers façam isso.

Assim que conseguir colocar um dos seus caçadores no alto das escadas, você está pronto para enfrentar Gorza.



Como movimentar seus caçadores

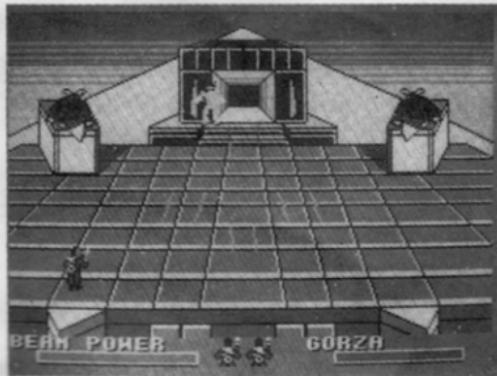
Use todas as oito posições do Botão Direcional.

Para alvejar fantasmas com seu Super Ion Beam:

1. Aperte o Botão 1 para disparos em diagonal.
2. Aperte o Botão 2 para disparos laterais.

4. A eliminação de Gorza

Parabéns! Você conseguiu chegar à última etapa de sua missão. Agora, tudo que tem a fazer é eliminar Gorza, o que, sem dúvida, é mais fácil de falar do que de fazer.



Veja como tem de proceder.

1. Use as setas para movimentar seu caçador.
2. Use os Botões 1 e 2 para disparar os seus Raios Super Ion.

Tente de novo.

Em cada uma das quatro partes do jogo, as regras para terminar apresentam pequenas diferenças. Veja agora quais são.

Na 1^a parte - O jogo termina quando o medidor PK fica vermelho e você não tem mais do que US\$ 10.000.

Na 2^a Parte - O jogo termina quando dois caçadores são tocados pelo *Homem Marshmallow*.

Na 3^a parte - O jogo termina quando três caçadores são tocados pelos *Roamers* ou pelos *Slimers*, ou quando são atingidos por pratos voadores.

Na 4^a parte - O jogo termina quando todos os três caçadores forem liquidados. Isso pode acontecer nas seguintes circunstâncias:

- O Raio Ion perde a potência.
- Um dos caçadores é atingido pelo raio de Gorza.
- Um dos caçadores é atingido pela *Gatekeeper* ou pelo *Master of the Key*.

Conheça a pontuação

Em *GHOSTBUSTERS* a sua pontuação entra em sua conta bancária ou é dela subtraída. Veja como funciona.

1. Dinheiro que entra em sua conta:

Quando você impede que fantasmas se transformem no <i>Homem Marshmallow</i>	US\$ 2.000
Quando você apanha um <i>Roamer</i>	US\$ 200

2. Dinheiro que sai de sua conta:

Quando você toca a <i>Gatekeeper</i> e o <i>Master of the Key</i> —cada vez	US\$ 10
Quando seu carro derrapa em todo o caminho de volta	US\$ 1.000
Quando <i>Homem Marshmallow</i> ataca um edifício	US\$ 4.000
Quando você compra qualquer item da loja (<i>The Shop</i>)	US\$ 400 a US\$ 8.000

Dicas úteis

- Seja cuidadoso ao comprar seu equipamento. Você logo aprenderá quais os itens que realmente valem a pena comprar.
- Aprenda a operar os Raios Ion com rapidez e precisão. É o único jeito de derrotar os fantasmas.
- Se comprar os dois tipos de armadilhas para pegar fantasmas, lembre-se de que as do tipo *High Capacity* serão usadas primeiro.
- Procure o *Homem Marshmallow* quando o medido PK ficar vermelho.

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

CONHECA O AMAZONAS