

# GHOULS 'N' GHOSTS™

## **INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**

---

### **CBM 64/128 Cassette**

Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone puis suivez les instructions sur écran.

### **CBM 64/128 Disquette**

Tapez **LOAD""**,8,1 et appuyez sur **RETURN** puis suivez les instructions sur écran.

### **Spectrum 48 Cassette**

Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER** puis appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

### **Spectrum +2/+3**

Appuyez sur **ENTER** et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

### **Amstrad CPC Cassette**

Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER** en même temps puis appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

### **Amstrad CPC Disquette**

Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

### **Atari ST**

Introduisez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

### **CBM Amiga**

Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette de jeu et le jeu chargera et se déroulera automatiquement.

### **IMPORTANT: Utilisateurs de Spectrum 48K/Amstrad CPC Casette**

On vous demandera de remettre votre compteur au début du niveau 1. Si pendant le chargement d'un niveau quelconque, une erreur de chargement venait à se produire, réembobinez et rechargez à partir du début des blocs de données correspondant à ce niveau particulier. Par soucis de commodité, nous avons incorporé la grille suivante:

|          |     |
|----------|-----|
| Niveau 1 | 000 |
| Niveau 2 |     |
| Niveau 3 |     |
| Niveau 4 |     |
| Niveau 5 |     |

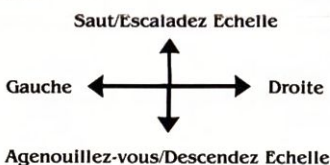
## **SCENARIO**

Pouvez-vous aider Arthur à libérer la Princesse Hus? Cinq niveaux d'action palpitante dans lesquels vous aurez à affronter de redoutables adversaires.

## **LES COMMANDES**

### **Commandes de Manche à Balai**

Pour faire feu vers le bas, sautez et tirez vers le bas en tenant le bouton feu enfoncé.



### **CBM 64/128**

Manche à balai branché sur entrée #2.

### **Commandes de Clavier**

#### **SPECTRUM**

##### **BARRE d'ESPACEMENT**

**0**

Permute entre les pages des titres.

**1**

Fait commencer le jeu.

##### **CAPS SHIFT + ESPACEMENT**

**(48K)**

Sélection de clavier ou manche à balai.

Pause

##### **Touche BREAK (128K)**

Après avoir appuyé sur **1**, choisissez le moyen de contrôle que vous préférez.

#### **AMSTRAD**

Les touches sont définissables par l'utilisateur. Appuyez sur **1** pour choisir vos touches.

Appuyez sur **2** et la manche à balai sera activé.

Par défaut, le contrôle se fait par manche à balai.

Appuyez sur **3** ou sur **FEU** pour commencer le jeu.

Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur **ESC**. En appuyant sur **ESC** deux fois, vous avortez le jeu.

### **CBM 64/128**

**Q** Quittez.

##### **Touche COMMODORE**

Pause/Reprise.

#### **ATARI ST & AMIGA**

**F1** Pause.

**F2**

Musique, Effets Sonores, En/Hors fonction.

**F10**

Avortez le jeu.

## **ARMES SPECIALES**

Quand le joueur découvre une arme spéciale (ces armes se trouvant dans des coffres), elle peut être activée en tenant le bouton/touche **FEU** enfoncé jusqu'à ce que l'indicateur situé sur le panneau des statut soit entièrement illuminé, puis en relâchant le bouton/la touche.

## **OPTION CONTINUE**

Après que le joueur ait perdu toutes ses vies, on lui donnera l'option de reprendre le jeu là où il l'a laissé. Cette option ne sera disponible qu'un certain nombre de fois (le nombre de "continue" variera de format en format).

© 1989 Capcom Co. Limited. Tous droits réservés.

Ce jeu a été fabriqué et distribué sous licence de CAPCOM CO., LTD., Japon. Ghouls 'n' Ghosts™ et CAPCOM™ ou CAPCOM® sont des marques de CAPCOM CO., LTD.

Fabriqué et distribué sous licence par U.S. GOLD LIMITED, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Téléphone 021 625 3388.

Les droits d'auteur subsistent sur ce programme. Toute copie, location ou revente non autorisée, sous toute forme, strictement interdites.