

GHOST'N GOBLINS™

GAME PAC INSTRUCTIONS

CAPCOM



THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE
Nintendo *ENTERTAINMENT SYSTEM*[™]

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

SAFETY PRECAUTIONS

Please take time to read the important instructions in this booklet. Observing the step-by-step instructions and complying with the warnings will be your personal guarantee to greater game satisfaction over a long period of time.

SAFETY PRECAUTIONS

- 1. Avoid subjecting this high precision GAME PAK to extreme temperature variances. Store at room temperature.**
- 2. Do avoid touching terminal connectors. Keep clean by inserting GAME PAK in protective storage case.**
- 3. Never attempt to disassemble your GAME PAK.**
- 4. Use of thinners, solvents, benzene, alcohol and other strong cleaning agents can damage the GAME PAK.**
- 5. For best results, play the game a distance away from your television set.**
- 6. Pause for 10-20 minutes after 2 hours or more of continuous game playing. This will extend the performance of your GAME PAK.**

CONSIGNES DE SECURITE

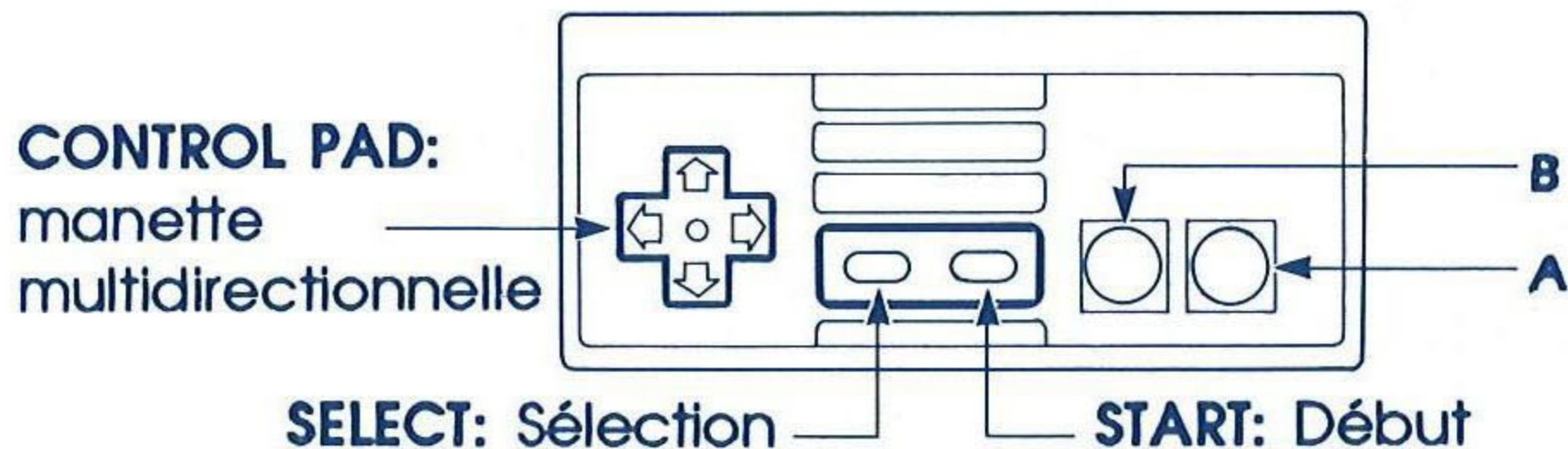
Prenez le temps de lire les instructions contenues dans ce manuel. Il est de la plus haute importance d'observer et de suivre à la lettre les instructions et recommandations : c'est votre assurance d'obtenir le maximum de satisfaction avec ce produit sur une longue période.

CONSIGNES DE SECURITE

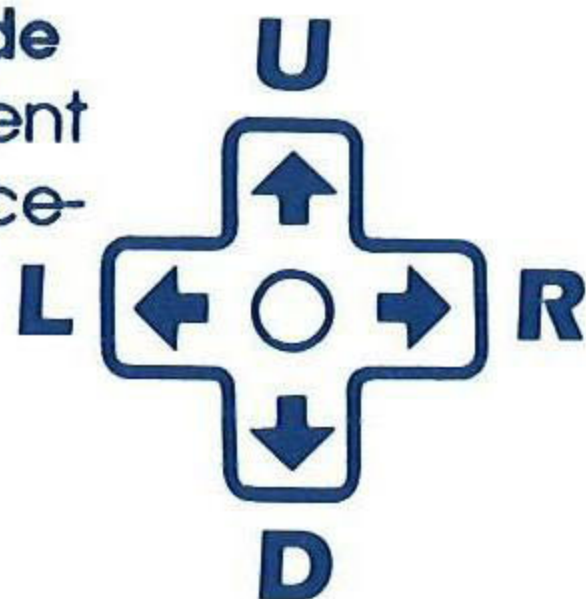
1. Evitez de soumettre cette cartouche - matériel de haute précision - à des changements extrêmes de température. La conserver à température ambiante.
2. Ne touchez pas aux connecteurs. Protéger votre cartouche des poussières en la rangeant dans son boîtier de protection.
3. N'essayez jamais de démonter votre cartouche.
4. L'utilisation de dissolvants, benzène, alcool, ou tout autre produit de nettoyage peut endommager la cartouche.
5. Pour obtenir de meilleurs résultats, jouez à quelque distance de votre poste de télévision.
6. Observez une pause de 10 à 20 minutes au bout de 2 heures environ de jeu ininterrompu. Cela augmentera les performances de votre cartouche.

Description du boîtier de commande et mode d'emploi

Boîtier de commande *1 - Pour choisir de jouer tout seul ou à 2, l'un après l'autre



Boîtier de commande
Les flèches indiquent le sens de déplacement



En appuyant sur l'une de ces quatre extrémités de la manette, vous ferez bouger le Chevalier dans la direction choisie.

- ◀ Le Chevalier va à gauche
- ▶ Le Chevalier va à droite
- ▲ Le Chevalier monte les escaliers
- ▼ Le Chevalier descend les escaliers ou esquive une attaque en se baissant

COMMENT JOUER

Notre belle Princesse a été enlevée. Son amoureux, le Chevalier, équipé de cinq armes différentes, doit franchir sept portes fortement gardées pour la délivrer. Le Chevalier a besoin de votre habileté pour arriver jusqu'à la Princesse et trouver les ruses pour la faire sortir de l'enfer territoire des ennemis.

SELECT (Bouton de Sélection)

Appuyez sur Select pour placer l'astérisque (*) près du nom du jeu que vous désirez choisir. Ce bouton est hors fonction pendant le déroulement d'une partie.

START (Bouton de Début de jeu)

Appuyez sur START pour commencer le jeu que vous avez choisi.

Appuyez sur START chaque fois que vous voudrez observer une trêve pendant le déroulement d'une partie. Vous entendrez un signal sonore et la partie sera interrompue.

Pour continuer votre partie, appuyer de nouveau sur START.

* Bouton «B» :

Permet au Chevalier de lancer jusqu'à un maximum de cinq armes pour détruire ses ennemis.

* Bouton «A» :

Permet de faire bondir et sauter le Chevalier pour esquiver les attaques ennemies.

TECHNIQUES DE JEU

Il y a sept mondes et à la fin de chacun une porte. Chaque porte est gardée par un démon maléfique. Une fois que ce dernier a été tué, une clé tombera du ciel. Cette clé ouvre la porte au monde suivant. A la septième et dernière porte, il vous faudra lutter contre le Diable en personne dans un combat singulier. Si vous l'emportez, la belle **Princesse** est sauvée.

Quand le **Chevalier** est touché sur son armure, il la perd. Le deuxième coup tue le **Chevalier**. Vous commandez les mouvements du **Chevalier** au moyen de la manette multidirectionnelle : il pourra grimper à des échelles, courir en avant ou en arrière, et se baisser brusquement pour éviter les méchants démons. Les boutons **A** et **B** du boîtier de commande permettent **A)** les sauts et **B)** les lancers d'armes. Si vous appuyez sur **A** et tout de suite après sur **B**, le **Chevalier** lancera son arme tout en bondissant. Si vous utilisez la manette dans la direction «vers le bas» avec le bouton **B**, le Chevalier se baissera brusquement et lancera des armes.

TECHNIQUES DE JEU

A chaque étape, il y a des jarres où sont cachées 5 armes différentes - javelots, torches enflammées, épées, haches, et croix. Au début du jeu, le **Chevalier** est armé d'un javelot.

Javelots - une fois lancés, ils traversent la totalité de l'écran.

Torches - une fois lancées, elles décrivent un arc de cercle et continuent à brûler après avoir touché le sol. Si deux torches sont en train de brûler, vous ne pouvez pas en lancer une autre tant qu'une ne s'est pas éteinte.

Epée - identique au javelot, mais de vitesse plus élevée.

Hache - elle forme aussi un arc de cercle après avoir été lancée.

Croix - leur vol est rectiligne et arrête les attaques ennemies.

TECHNIQUES DE JEU

Notre belle **Princesse** a été enlevée. Son amoureux, le **Chevalier**, revêtu de son étincelante armure, est armé de cinq armes différentes. Le **Chevalier** doit franchir sept portes gardées, à chaque fois, par un démon maléfique. Quand le **Chevalier** tue l'un des méchants démons ennemis, une clé descend du ciel. Cette clé ouvre la porte suivante.

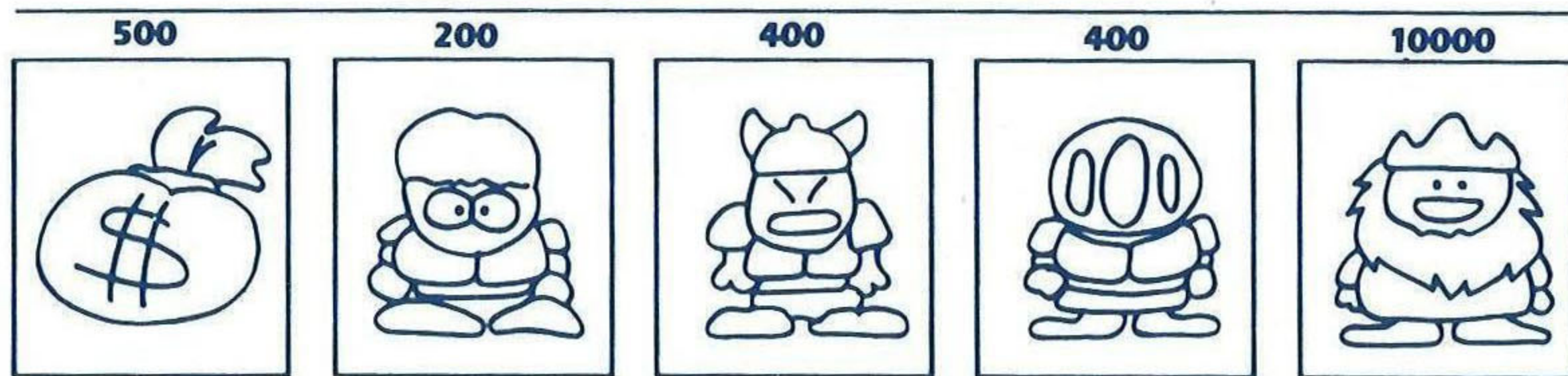
A la septième et dernière porte, votre habileté permet au **Chevalier** d'engager un combat singulier contre le Diable. Battez le Diable et la belle **Princesse** sera sauvée.

Chaque fois que le **Chevalier** est atteint par le tir ennemi, il perd son armure. Un deuxième coup tue le **Chevalier**. Pendant chaque étape, on peut voir des jarres qui cachent cinq armes différentes pour le **Chevalier**.

PERSONNAGES AMIS

Bonus : trouvé au sol ou provenant des jarres de l'ennemi.

Points de bonification



Sac d'argent

Soldat de pierre

Soldat de pierre

Soldat de pierre

Roi

PERSONNAGES CACHES

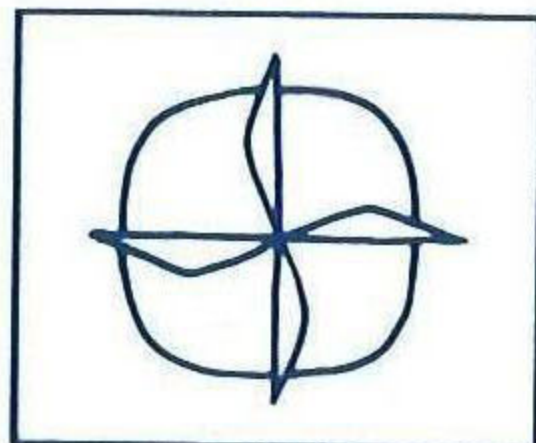
3 ou 4 personnages par étape

- * Leurs apparitions peuvent varier et certains peuvent tuer le joueur.
- * Ils apparaissent quand le joueur traverse certaines zones, saute d'un niveau à l'autre ou frappe les murs.

PERSONNAGES CACHES

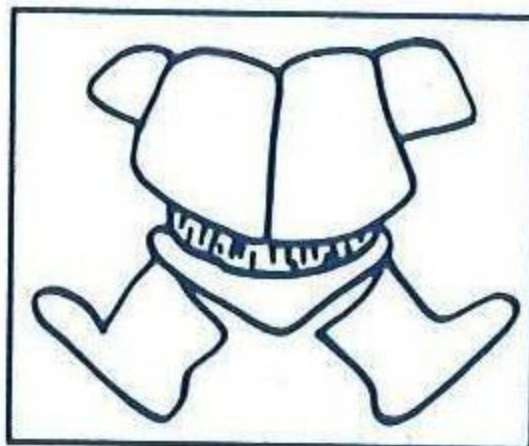
Points attribués

5000



Yashici

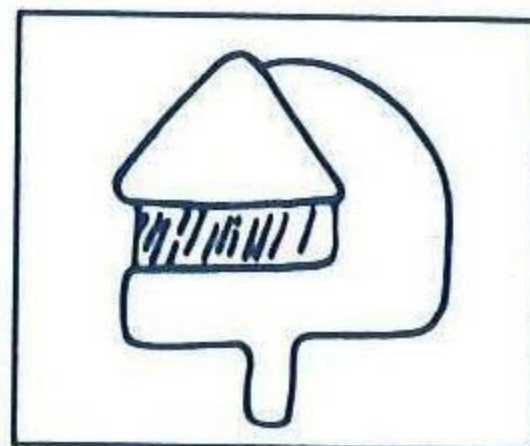
0



Armure

Le joueur dispose
d'une armure.

0



Renfort

Ajoute un joueur
supplémentaire.

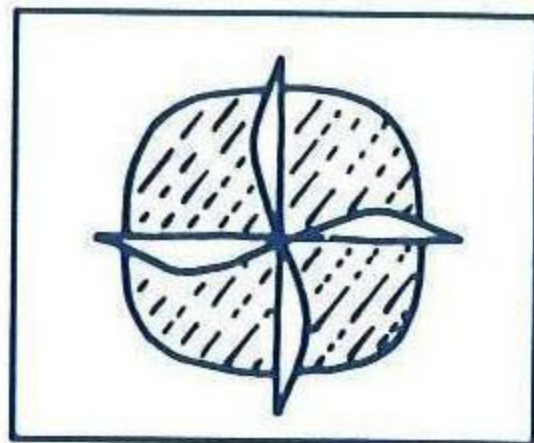
100



Roi Grenouille

Est transformé en
grenouille s'il est
capturé.

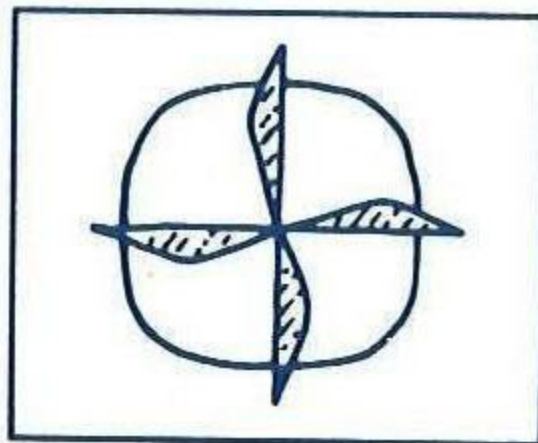
100



Temps (+)

Ajoute 30 secondes à
votre durée de vie.

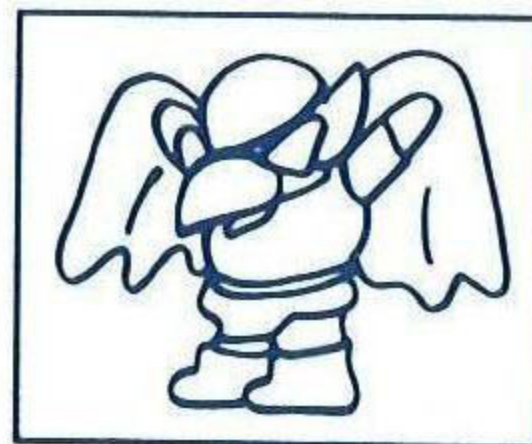
100



Temps (-)

Diminue votre durée de
vie de 30 secondes.

2000



Magicien

Quand il jette un sort, le
joueur est transformé en
grenouille.

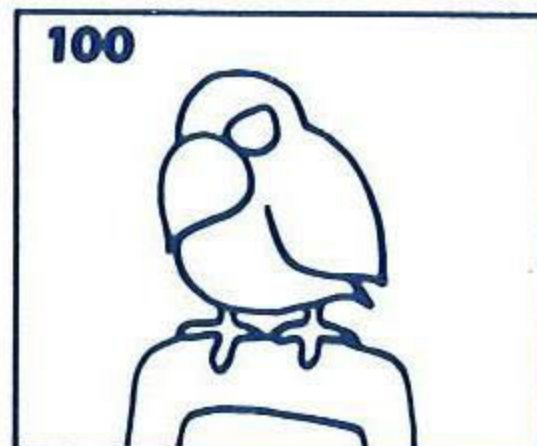
PERSONNAGES ENNEMIS

Points attribués



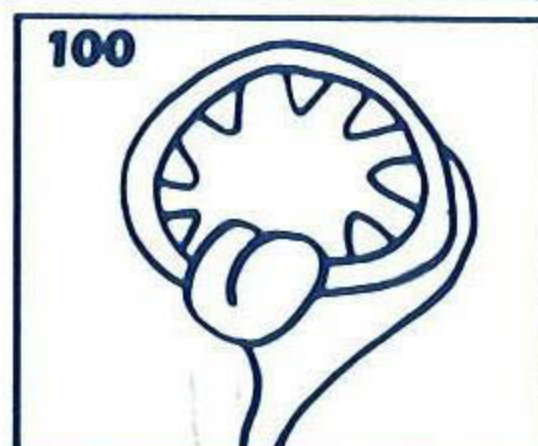
Zombi

Il sort du sol et essaye de marcher sur le joueur.



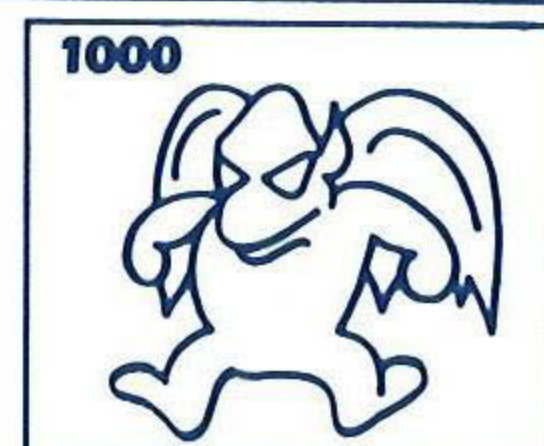
Corbeau

Il est installé sur une tombe et vole en direction du joueur.



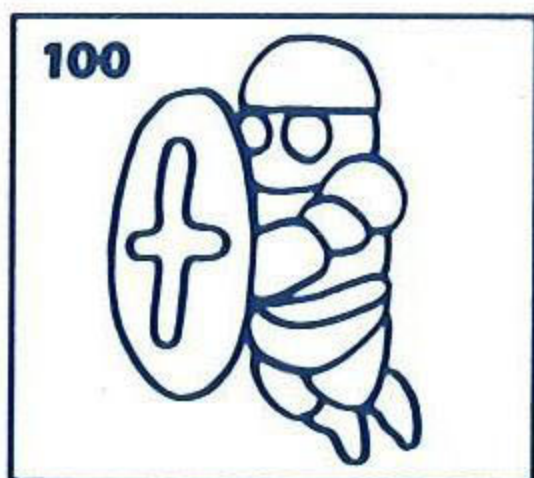
Monstre vert

Il tire la bouche ouverte.



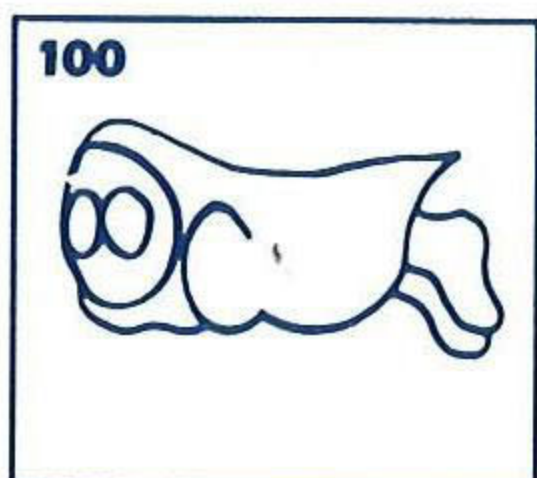
Diable rouge

Il bouge tellement vite qu'il peut éviter vos tirs. Vous devez le toucher 3 à 4 fois pour le tuer.



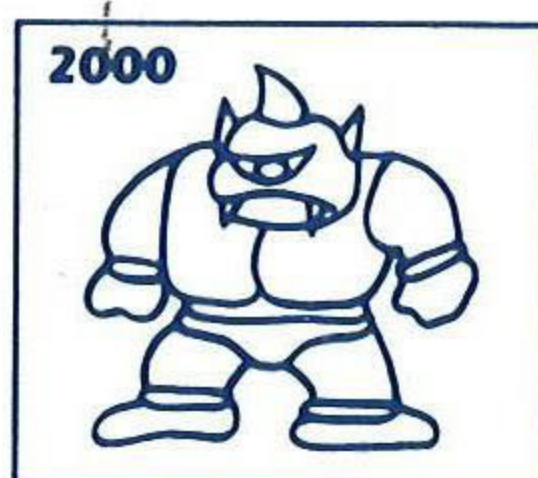
Chevalier volant

Il vole en montant et en descendant. Comme il a un bouclier, vous ne pouvez pas le tuer de face.



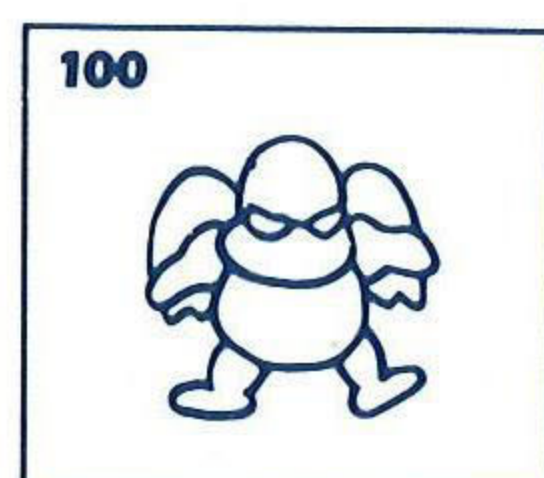
Fantôme forestier

Il apparaît subitement et lance des flèches.



Unicorne

Il attaque en faisant des bonds et en lançant des armes. Il faut 10 coups pour le tuer.



Démon bleu

Il sort d'orifices situés dans les piliers. Après avoir tourné en l'air pendant quelques instants, il attaque le joueur.

PERSONNAGES ENNEMIS

Points attribués

100



Diablotin

Il sort des fenêtres et vole en direction du joueur qu'il attaque très rapidement.

2000



Gros homme

Il garde la maison. Il tire de côté et vers le bas. Vous devez le toucher 10 fois pour le tuer.

100



Chauve-souris

Elle vole à partir du plafond.

300



Le monstre en forme de tour

Il tire à partir de ses deux visages. Quand sa figure devient rouge, vous pouvez le tuer avec 4 coups.



Dragon

Il a une tête et huit corps. Il peut voler et il crache des boules de feu. Il vous faut le toucher 8 fois directement sur la tête pour le tuer.

Tête: 1000 Corps: 200

100



Squelette

Vous voyez d'abord la tête, puis le reste du squelette.

3000



Satan

Il se déplace très rapidement. Il n'est pas possible de le tuer quand ses ailes sont fermées. Huit coups sont nécessaires pour le tuer, lorsque ses ailes sont ouvertes.



Le Diable

Il tire avec ses deux bouches. Vous devez l'atteindre 10 fois dans la partie supérieure du visage pour le tuer.
1er round: 10.000
2ème round: 20.000

CAPCOM

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON