

GHOULS 'N' GHOSTS™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette deck then follow on screen prompts.

CBM 64/128 Disk

Type **LOAD***,8,1** and press **RETURN**, then follow on screen prompts.

Spectrum 48K Cassette

Type **LOAD***** and press **ENTER**, then press **PLAY** on the cassette deck.

Spectrum +2/+3

Press **ENTER**. The game will load and run automatically.

Amstrad CPC Cassette

Press **CTRL** and small **ENTER** keys simultaneously then press **PLAY** on the cassette deck.

Amstrad CPC Disk

Type **RUN*DISK** and press **ENTER**, the game will then load and run automatically.

Atari ST

Insert disk into drive and switch on computer, the game will then load and run automatically.

CBM Amiga

Switch on the computer and insert the game disk, the game will then load and run automatically.

IMPORTANT:- Spectrum 48K/Amstrad CPC Cassette Users
You will be prompted to reset the tape counter on your cassette deck at the beginning of level 1. Should a tape loading error occur while loading any of the levels, rewind and reload from the beginning of the data blocks for that particular level.

For your convenience we have included the following grid:-

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

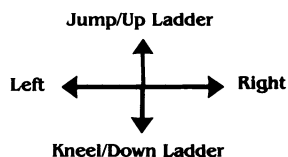
SCENARIO

Can you help Arthur in his quest to rescue Princess Hus? Five pulsating levels of heart stopping action where formidable opponents block your way.

CONTROLS

Joystick Controls

To fire down, Jump and pull down together with a press of the **FIRE** button.



CBM 64/128
Joystick in port #2.

Keyboard Controls

SPECTRUM
SPACE BAR Toggles between title pages.
0 Starts game.
1 Keyboard or Joystick selection.

CAPS SHIFT + SPACE (48K) Pause.

BREAK KEY (128K) Pause.

After pressing **1**, choose the control method you prefer.

AMSTRAD

Keys are user definable, press **1** to choose your keys.

Press **2** and the joystick will become active.

By default, control is by joystick.

Press **3** or **FIRE** to start game.

To pause game press the **ESC**, pressing **ESC** twice will abort the game.

CBM 64/128

Q Quit.

COMMODORE KEY Pause/Unpause.

ATARI ST & CBM AMIGA

F1 Pause.

F2 Music on/off, Sound FX on/off.

F10 Abort game.

SPECIAL WEAPONS

When the player finds a special weapon (these are found in chests) this can be activated by holding down the **FIRE** button/key until the indicator on the status panel lights up fully, and then releasing the **FIRE** button/key.

CONTINUE OPTION

When the player has lost all of his lives, he will be given the option to continue from where he left off, this option will be available for a limited number of times (the number of 'continues' will vary from format to format).

© 1989 Capcom Co. Limited. All rights reserved.

This game has been manufactured under license from CAPCOM CO., LTD., Japan. Ghouls 'n' Ghosts™ and CAPCOM™ or CAPCOM® are trademarks of CAPCOM CO., LTD.

Manufactured and distributed under license by U.S. GOLD LIMITED, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telephone: 021 625 3388.

Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending or resale by any means is strictly prohibited.

GHOULS 'N' GHOSTS™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 Cassetta

Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premi **PLAY** sul registratore e poi segui le indicazioni sullo schermo.

CBM 64/128 Dischetto

Batti **LOAD***,8,1** e premi **RETURN**, poi segui le indicazioni sullo schermo.

Spectrum 48K Cassetta

Batti **LOAD***** e premi **INVIO**, poi premi **PLAY** sul registratore.

Spectrum +2/+3

Premi **INVIO**. Il gioco si carica e gira automaticamente.

Amstrad CPC Cassetta

Premi contemporaneamente **CTRL** e **INVIO** piccolo, poi premi **PLAY** sul registratore.

Amstrad CPC Dischetto

Batti **RUN*DISK** e premi **INVIO**. Il gioco si carica e gira automaticamente.

Atari ST

Inserisci il dischetto nel drive e accendi il computer, il gioco si carica e gira automaticamente.

CBM Amiga

Accendi il computer e inserisci il dischetto programma. Il gioco si carica e gira automaticamente.

ATTENZIONE: Utenti Spectrum 48K/Amstrad CPC Cassetta
All'inizio del Livello 1 appare il sollecito a resettare il contagiri del registratore. Qualora si verificassero degli errori di caricamento di uno dei livelli, riavvolgere e ricaricare dall'inizio dei blocchi di dati di quel particolare livello.

Per maggiore convenienza, abbiamo incluso la griglia seguente:

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

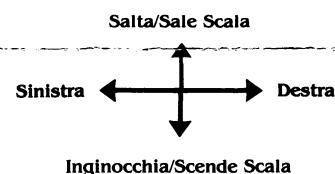
SCENARIO

Ce la fai ad assistere Arthur nel suo tentativo di salvare la Principessa Hus? Cinque concitati livelli di azione al cardiopalma, dove formidabili avversari ti sbarrano la strada.

CONTROLLI

Controlli Joystick

Per sparare in basso, salta e tira in basso unitamente a premere il bottone di **FUOCO**.



CBM 64/128

Joystick nella porta #2.

Controlli Tastiera

SPECTRUM

BARRA

0

Scambia tra le pagine di testa.

1

Inizia il gioco.

Selezione tastiera o joystick.

CAPS SHIFT + BARRA (48K)

Pausa.

Tasto BREAK (128K)

Pausa.

Dopo aver premuto **1** scegli il controllo che preferisci.

AMSTRAD

I tasti sono ridefinibili dall'utente; premi **1** per scegliere i tasti. Premi **2** e il joystick si attiva.

In default, il controllo viene dato dal joystick.

Premi **3** o **FUOCO** per iniziare il gioco.

Per fare la pausa, premi **ESC**. Premendolo due volte, abortisci il gioco.

CBM 64/128

Q

Abbandona.

Tasto COMMODORE

Pausa/Ripresa.

ATARI ST/CBM AMIGA

F1

Pausa.

F2

Musica/Effetti Sonori Accesi/Spenti.

F10

Abortisce il gioco.

ARMI SPECIALI

Quando il giocatore trova delle armi speciali (queste si trovano nelle casse), queste possono essere attivate tenendo schiacciato il bottone di **FUOCO**/tasto fino a che l'indicatore sul quadro di situazione non si accende completamente, e poi rilasciando il bottone di **FUOCO**/tasto.

OPZIONE PROSEGUIMENTO

Quando hai perso tutte le tue vite, ti viene data l'opzione di proseguire da dove hai lasciato. Questa opzione è disponibile solo per un limitato numero di volte (il numero di 'proseguimenti' varia da formato a formato).

© 1989 Capcom Co. Limited. Tutti i diritti riservati. Il programma è stato prodotto su licenza CAPCOM CO., LTD., Giappone. Ghouls 'n' Ghosts™ e CAPCOM™ o CAPCOM®, sono marchi della CAPCOM CO., LTD.

Prodotto e distribuito su licenza dalla U.S. GOLD LIMITED, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 0211 625 3388.

Il programma è coperto da copyright. Copiature, affitto o rivendita in qualunque modo effettuati, sono strettamente vietati se privi di autorizzazione.

