

GHOULS 'N' GHOST

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

INSTRUCCIONES DE CARGA

Cassette CBM 64/128

Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT Y RUN/STOP. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de pantalla.

Disco CBM 64/128

Teclea LOAD "*",8,1 y pulsa RETURN. Sigue las instrucciones en pantalla.

Cassette Spectrum 48K

Teclea LOAD "" y pulsa ENTER. Después pulsa PLAY en el cassette.

Spectrum +2 / +3

Pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Cassette Amstrad CPC

Pulsa simultáneamente CTRL y teclas pequeñas ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Disco Amstrad CPC

Teclea RUN"DISK y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

IMPORTANTE: (Usuarios del Spectrum 48K y Amstrad CPC) Al comienzo del nivel 1 recibirás instrucciones de poner a cero el contador del cassette. Si se produce algún error mientras cargas cualquiera de los niveles, rebobina y vuelve a cargar desde el principio de los bloques de datos de ese nivel en particular.

Como ayuda incluimos el gráfico siguiente:

NIVEL 1 000	NIVEL 2	NIVEL 3
NIVEL 4	NIVEL 5	

ESCENARIO

¿Puedes ayudar a Arthur en su hazaña?, ¿podrás salvar a la princesa Hus? Cinco emocionantes niveles de increíble acción donde formidables enemigos bloquean tu camino.

CONTROLES

Controles del joystick

Dispara, salta y baja pulsando simultáneamente el botón disparo.

Salto / Escalera arriba

Izquierda

Disparo

Derecha

Arrodillarse / Escalera abajo.

CBM 64 / 128

Joystick en la puerta número 2.

Controles del teclado.

Spectrum

Space Bar: Cambio entre las páginas de título

0: Empezar partida.

1: Selección del teclado o joystick.

SHIFT + Space (48K): Pausa

Tecla Break (128K): Pausa

Después de pulsar 1 selecciona el método de control que prefieras.

Amstrad

Teclas redefinibles por el usuario: pulsa 1 para seleccionar las teclas.

Pulsa 2 para activar los controles vía joystick.

Por defecto, los controles son vía joystick.

Pulsa 3 o el botón disparo para empezar la partida.

Para hacer una pausa en la partida pulsa ESC. Si pulsas ESC dos veces, terminará la partida.

CBM 64 / 128

Q: Terminar partida.

Tecla Commodore: Pausa / continuar.

ARMAS ESPECIALES

Cuando el jugador se encuentra un arma especial (en cofres), éstas pueden ser activadas manteniendo presionado el botón/tecla disparo hasta que el indicador del panel de estatus se ilumine completamente. Después suelta el botón/tecla disparo.

OPCIÓN CONTINUAR

Cuando el jugador ha perdido todas sus vidas, tendrá la opción de continuar desde donde perdió la última de sus vidas. Esta opción se puede utilizar un determinado número de veces (según el tipo de formato).

CRÉDITOS

(c) 1989 Capcom Company Limited.

Todos los derechos reservados.

Este juego ha sido fabricado bajo licencia de Capcom Co. Ltd. Japan. Ghouls 'n' Ghosts (tm) y Capcom (tm) o Capcom (r) son marcas registradas de Capcom Co. Ltd.