

Super Ghouls 'n Ghosts

1 Commandes

2 Commencer à jouer


3 Déroulement de la partie

4 Écran de jeu




5 Armes et armures

6 Objets


Commandes principales

Se déplacer/S'accroupir/Utiliser les échelles	
Attaquer	A / Y
Sauter	B
Commencer/Mettre le jeu en pause	START
Sélectionner	SELECT

- ◆ Vous pouvez changer les boutons d'attaque et de saut dans le mode des options (OPTION MODE).

Se déplacer	Appuyez sur  pour vous déplacer. Appuyez sur  pour vous accroupir. Si vous appuyez sur  lorsque vous êtes près d'une échelle, vous la monterez ou la descendrez.
Sauter/ Double saut	Appuyez sur le bouton de saut pour sauter. Appuyez de nouveau sur ce même bouton lorsque vous êtes en l'air pour effectuer un double saut.
Attaquer	Appuyez sur le bouton d'attaque pour lancer votre arme.
Magie	Maintenez le bouton d'attaque enfoncé tout en portant la super armure magique pour charger votre jauge de magie. Relâchez le bouton pour lancer un sort.

2 Commencer à jouer

Pendant la cinématique, appuyez sur START pour afficher le menu principal. Une fois le menu principal affiché, utilisez  ou SELECT pour naviguer entre les différents choix disponibles et sélectionnez l'un d'eux avec START.



GAME START (commencer la partie)	Lancez la partie.
OPTION MODE	Modifiez la configuration des boutons et choisissez la difficulté et le nombre de vies avec lequel vous commencez. Vous pouvez également y paramétrer le son.

3 Déroulement de la partie

Vous incarnez sire Arthur, un preux chevalier qui s'aventure sur le territoire envahi par les démons afin de sauver sa princesse qui s'est fait enlever.



Passez les niveaux en éliminant le boss qui vous attend à la fin de chacun d'eux. Une fois que vous avez battu le boss, utilisez la clef qu'il abandonne pour ouvrir la porte et passer au niveau suivant. Vous encaissez des dégâts si vous touchez un ennemi, un projectile ennemi ou un piège. Lorsque cela se produit, votre armure se casse et vous vous retrouvez en caleçon. Si vous êtes touché à ce moment-là, vous perdez une vie et devez recommencer. Vous perdez aussi une vie si vous tombez dans un trou ou si le temps imparti s'écoule complètement avant que vous n'arriviez à la fin du niveau. La partie prend fin lorsque vous n'avez plus aucune vie.

Continuer et crédits

Lorsque l'écran de fin de partie s'affiche, vous pouvez utiliser un crédit et reprendre à partir du niveau où vous avez perdu. Vous pouvez gagner des crédits en récupérant un certain nombre de points.



1 Score

2 Arme/Magie

3 Vies restantes

4 Temps restant

5 Jauge de magie

- Changer d'arme

Vous pouvez trouver de nouvelles armes dans les jarres portées par les ennemis ou dans les coffres.

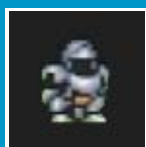


- Armures et armes

Obtenir l'armure magique ou la super armure magique augmente considérablement la puissance de votre arme.

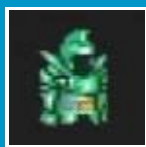
- Utilisation de la magie avec la super armure magique

Maintenez le bouton d'attaque enfoncé pour charger votre jauge de magie, puis relâchez-le pour effectuer une attaque magique spécifique à l'arme.



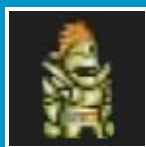
Armure

Une armure standard qui protège notre héros.



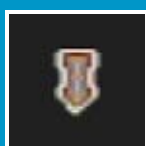
Super armure

Portez cette armure pour améliorer votre arme.



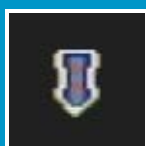
Super armure magique

Vous permet de jeter des sorts.



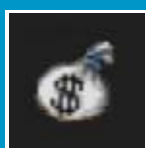
Bouclier rouge

Il est fourni avec la super armure magique et vous protège contre un seul projectile ennemi, qui le détruit à l'impact.



Bouclier bleu

Peut-être obtenu une fois que vous êtes en possession de la super armure magique. Il augmente la vitesse de chargement de votre jauge de magie et bloque trois projectiles.



Bourse

Augmente votre score. Récupérez-en suffisamment pour gagner un crédit supplémentaire.