

# GHOSTS'N GOBLINS



## **Ghosts 'n' Goblins**

### **Introduction & Scenario**

Ghosts 'n' Goblins is the authentic home computer version of the classic coin-operated arcade game from Capcom, authors of best sellers including the world beating Commando and 1942.

Ghosts 'n' Goblins is the classic fighting fantasy story, heroic knight to rescue beautiful maiden from clutches of demonic Overlord. Featuring some stunning effects and graphics, this technically excellent game is clearly another winner from the Elite/Capcom stable.

### **LOADING INSTRUCTIONS**

<b>System</b>	<b>Format</b>	<b>Instruction</b>
Amstrad/ Schneider	Cass	Run "ELITE"
	Disc	Run "ELITE"
Spectrum	Cass	Load ""
Commodore 64/128	Cass	Shift & Run/Stop
	Disc	Load "",8,1
Commodore 16		Load "Elite"
BBC/Electron	Cass	Chain ""
	Disc	Shift & Break

## PLAYING INSTRUCTIONS

### **Spectrum**

Right	=	0
Left	=	9
Up	=	2
Down/Crouch	=	W
Fire	=	M
Jump	=	X

or redefine keys, or use Kempston or Sinclair Joystick Interfaces.

### **Amstrad/Schneider**

Abort	=	ESC
Right	=	User definable
Left	=	User definable
Up	=	User definable
Down/Crouch	=	User definable
Fire	=	User definable
Jump	=	User definable
Hold	=	User definable

or use joystick.

### **Commodore 64/128**

Use joystick only.

### **Commodore C16**

Use joystick only.

© Copyright – Elite Systems Ltd  
– 1985

All Rights Reserved Worldwide.  
Unauthorised copying, lending,  
broadcasting or resale without  
express written permission  
from Elite Systems Ltd is  
strictly prohibited.

**Guarantee:** This software tape  
has been carefully developed  
and manufactured to the  
highest quality standards.  
Please read carefully the  
instructions for loading which  
are included. If for any reason  
you have difficulty in running  
the program, and believe that  
the tape is defective, please  
return it *directly to the*  
*following address:*

Customer Services Dept.,  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor House,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
England.

Consumer Hot line:  
(0922) 59165  
Telex: 335622  
SPETEL G

Our Quality Control  
Department will test the  
product, and supply an  
immediate replacement, at no  
charge. Please note that this  
does not effect your statutory  
rights.

# Ghosts 'n' Goblins

## Introduction et scénario

Ghosts 'n' Goblins originale pour micro du jeu d'arcade bien connu réalisé par Capcom, auteur des best sellers: "Commando" et "1942". Deux des jeux les plus appréciés du monde de la micro informatique.

Ghosts 'n' Goblins est tiré d'une conte classique dans lequel un preux chevalier doit arracher une belle demoiselle des griffes d'un seigneur démonique . . . ce jeu excellent du point de vue technique, contient des effets et des graphismes époustouflants.

C'est un autre grand succès des créateur d'Elite/ Capcom.

Pour charger le jeu utiliser les instructions suivant.

## POUR CHARGER

<b>Système</b>	<b>Format</b>	<b>Instructions</b>
Amstrad/ Schneider	Cass	Run "ELITE"
	Disque	Run "ELITE"
Spectrum	Cass	Load ""
Commodore 64/128	Cass	Shift & Run/Stop
	Disque	Load """,8,1
Commodore 16		Load "Elite"
BBC/Electron	Cass	Chain ""
	Disque	Shift & Break

## POUR JOUER

### Spectrum:

Droite	=	Ø
Gauche	=	9
Bas/S'accroupir	=	2
Tir	=	M
Saut	=	X

Vous pouvez également redéfinir les touches ou utiliser les interfaces de joystick Kempston ou Sinclair.

### Amstrad/Schneider:

Abandon	=	ESC
Droite	=	a definir par le jouer
Gauche	=	idem
Haut	=	idem
Bas/S'accroupir	=	idem
Tir	=	idem
Saut	=	idem
Maintien	=	idem

il est possible d'utiliser un joystick.

### Commodore 64/128:

Commande au joystick uniquement.

### Commodore C16:

Commande au joystick uniquement.

© Copyright – Elite Systems Ltd.  
– 1985

Tous droits réservés dans le monde entier. Copie, location, diffusion ou revente strictements interdites sauf sur autorisation écrite expresse préalable de Elite Systems Ltd.

**Garantie:** Ce logiciel a été mis au point et fabriqué avec soin, selon les normes de qualité les plus rigoureuses. Veuillez lire attentivement les instructions de chargement ci-jointes. Si, pour une raison quelconque, vous avez de la difficulté à faire jouer le programme et qu'il vous semble que la bande est défectueuse, veuillez la renvoyer directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept.  
Elite Systems Ltd.  
Anchor House,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
Angleterre.

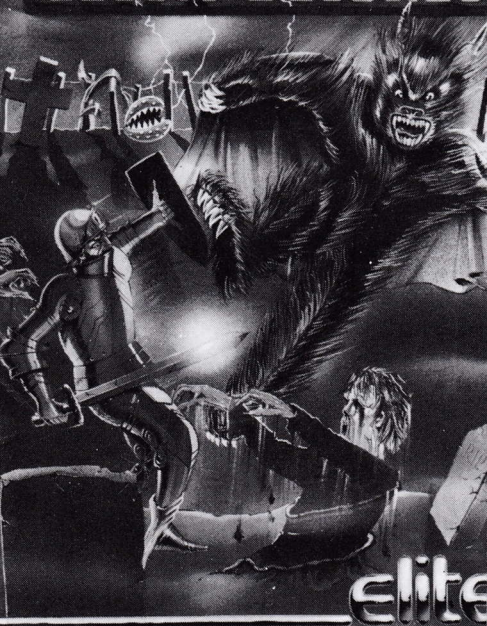
Service "urgences-clients":

Appelez (0922) 59165

Télexez-nous: 335622 SPETEL G

Notre service de contrôle de la qualité inspectera le programme et vous fournira immédiatement et gratuitement un logiciel de rechange. Nous précisons que ceci ne porte aucunement préjudice à vos droits légaux.

# GHOSTS'N GOBLINS





# Ghosts 'n' Goblins

## Einführung und Spielbeschreibung

Ghosts 'n' Goblins ist das authentische Heimcomputervideo des klassischen münzenbetriebenen Arkadenspiels von Capcom, dem Autoren von berühmten Spielhits wie die weltführenden Programme 'Commando' und '1942'.

Ghosts 'n' Goblins ist eine klassische Gefechtsfantasie, in der ein heldenhafter Ritter die schöne Jungfrau aus den Klauen des bösen Herrschers retten muß. Dieses technisch hervorragende Spiel mit verblüffenden Effekten und erstaunlicher Grafik ist ganz eindeutig ein neuer Hit aus dem Hause Elite/Capcom.

## LADEANLEITUNG

<b>System</b>	<b>Format</b>	<b>Anleitung</b>
Amstrad/ Schneider	Kassette	RUN "ELITE"
	Diskette	RUN "ELITE"
Spectrum		LOAD ""
Commodore 64/128	Kassette	Shift + Run/Stop
	Diskette	Load ""*,8,1
Commodore 16		Load "Elite"
BBC/Electron	Kassette	Chain ""
	Diskette	Shift + Break

## SPIELANLEITUNG

### **Spectrum:**

Rechts	=	0
Links	=	9
Auf	=	2
Ab/Hocke	=	W
Feuer	=	M
Sprung	=	X

oder neu definierte Tasten, oder mit Kempston oder Sinclair Steuerknüppel-Schnittstellen.

### **Amstrad/Schneider:**

Abbruch	=	ESC
Rechts	=	vom Anwender definierbar
Links	=	vom Anwender definierbar
Auf	=	vom Anwender definierbar
Ab/Hocke	=	vom Anwender definierbar
Feuer	=	vom Anwender definierbar
Sprung	=	vom Anwender definierbar
Halt	=	vom Anwender definierbar

oder einen Steuerknüppel einsetzen.

### **Commodore 64/128**

Nur mit einem Steuerknüppel einsetzen.

### **Commodore C16**

Nur mit einem Steuerknüppel einsetzen.

© Copyright – Elite Systems Ltd.  
– 1985

Alle weltweiten Rechte  
vorbehalten. Unerlaubte  
Vervielfältigung, Verleihung,  
Übertragung und Weiterverkauf  
ohne ausdrückliche schriftliche  
Genehmigung von Elite Systems  
Ltd. streng verboten.

**Garantie:** Bei der Entwicklung  
und Produktion dieses  
Programmbands wurden  
höchste Qualitätsmaßstäbe  
angelegt. Lesen Sie bitte die  
Beiliegenden Ladeanleitungen  
aufmerksam durch. Wenn Sie  
aus irgend einem Grund  
Schwierigkeiten haben, das  
Programm laufen zu lassen, und  
der Überzeugung sind, daß das  
Band fehlerhaft ist, schicken Sie  
es bitte umgehend an die  
folgende Adresse zurück:  
Customer Services Dept.  
Elite Systems Ltd.

Anchor House,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
England.

Verbraucherberatung:  
(0922) 59165  
Telex: 335622 SPETEL G

Unsere Qualitätskontrollabteilung  
wird das Produkt prüfen und  
umgehend einen kostenlosen  
Ersatz liefern. Die gesetzlichen  
Rechte des Verbrauchers  
werden davon nicht berührt.

# Ghosts 'n' Goblins

## Introduzione e Scenario

Ghosts 'n' Goblins è la versione autentica per calcolatore personale del classico gioco per macchinette a moneta, creato dalla Capcom, autrice di altri grandi successi come 'Commando' e '1942', noti in tutto il mondo.

Ghosts 'n' Goblins è la classica storia di fantasia e di battaglie, con un eroico cavaliere che salva una bella ragazza dalle grinfie di un grande feudatario indemoniato. Con dei grafici e degli effetti speciali sbalorditivi, questo gioco così eccellente come tecnica è chiaramente un altro vincitore dalla scuderia Elite/Capcom.

## ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

<b>Sistema</b>	<b>Formato</b>	<b>Istruzioni</b>
Amstrad/ Schneider	Cassetta	Run "ELITE"
	Disco	Run "ELITE"
Spectrum	Cass	Load ""
Commodore 64 o 128	Cassetta	Shift + Run o Stop
	Disco	LOAD """,8,1
Commodore 16		Load "ELITE"
BBC o Electron	Cassetta	Chain ""
	Disco	Shift + Break

## ISTRUZIONI PER GIOCARE

### **Spectrum:**

Destra	=	Ø
Sinistra	=	9
Sù	=	2
Giù (accovacciarsi)	=	W
Sparare	=	M
Saltare	=	X

oppure ridefinire i tasti, oppure usare cloche e interface Kempston o Sinclair.

### **Amstrad o Schneider:**

Interrompere	=	ESC
Destra	=	Tasti definibili dal giocatore
Sinistra	=	Tasti definibili dal giocatore
Sù	=	Tasti definibili dal giocatore
Giù (accovacciarsi)	=	Tasti definibili dal giocatore
Sparare	=	Tasti definibili dal giocatore
Saltare	=	Tasti definibili dal giocatore
Trattenere	=	Tasti definibili dal giocatore

oppure usare la cloche.

### **Commodore 64 o 128:**

Usare la cloche.

### **Commodore C16:**

Usare la cloche.

© Diritti d'autore della Elite Systems Ltd – 1986.

Tutti i diritti riservati in tutto il mondo. È severamente proibito copiare, prestare, trasmettere o rivendere senza l'espresso permesso scritto della Elite Systems Ltd.

**Garanzia:** Questo nastro programma è stato concepito e fabbricato con cura secondo i più alti livelli di qualità. Si prega leggere con attenzione le accluse istruzioni per il caricamento. Se per una ragione qualsiasi si ha difficoltà a far marciare il programma e si pensa che il nastro sia difettoso, si prega rinviarlo direttamente al seguente indirizzo:

Customer Services Dept.

Elite Systems Ltd

Anchor House

Anchor Road

Aldridge, Walsall

Inghilterra

Tel: (0922) 59165

Telex: 335622 SPETEL G.

Il nostro reparto controlla qualità collauderà il prodotto e ne invierà immediatamente un'altra copia gratuita in sostituzione. Ciò non invaliderà i vostri diritti statutori.