



GHOSTS'N GOBLINS

Capcom (1985)



document par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT.....	2
En bref.....	2
Conditions d'utilisation.....	2
2. ENVIRONNEMENT DU JEU.....	3
Cadre général.....	3
Architecture.....	3
Vie, énergie et temps.....	3
Bonus.....	4
Archivage du score.....	4
3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE.....	5
Interface de MAME.....	5
Déplacements et saut.....	5
Attaque.....	5



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse en priorité aux amateurs de **jeux d'arcade** qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Ghosts'n Goblins**. Son but est de décrire brièvement le jeu pour faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Sa dernière version est disponible à partir du lien suivant :

[JEUX D'ARCADE / GHOSTS'N GOBLINS / DOCUMENTS](#)

N.B. :

L'icône du jeu (à gauche dans l'en-tête de chaque page) est un autre lien cliquable vers cette page.

Les 2 flèches cliquables (à droite dans l'en-tête de chaque page) permettent de rejoindre respectivement le sommaire et la fin du document.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation est à la discrétion de l'auteur.



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Ghosts'n Goblins est un jeu de plateforme/action jouable en solo ou à 2 à tour de rôle. Le joueur est représenté par un chevalier en armure dont la mission consiste à délivrer sa belle, enlevée par un démon.



Architecture

Chaque partie se déroule linéairement selon une succession de niveaux découpé en plusieurs secteurs. Chaque niveau se termine par un duel face à un « boss ».

Le jeu utilise un scrolling essentiellement latéral mais parfois également vertical selon la configuration des lieux.



Vie, énergie et temps

Le joueur commence la partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes est rappelé dans le coin inférieur gauche de l'écran. Le joueur peut gagner des vies supplémentaires en obtenant un score suffisant (un caractèreistique le lui rappelle).

Le chevalier est blessé s'il entre en collision avec un ennemi ou un de ses projectiles. Si le personnage est en armure, celle-ci est détruite et le chevalier se retrouve nu et vulnérable. S'il n'est pas protégé, le joueur perd une vie. La partie reprend alors au début du secteur en cours.

Quel que soit son état, le personnage récupère une armure neuve à la fin de chaque niveau.

Le joueur dispose d'un temps limité pour terminer chaque niveau, rappelé par un compte à rebours dans le coin supérieur gauche de l'écran. Le joueur perd immédiatement une vie si ce temps tombe à zéro.

La partie se termine quand le joueur perd sa dernière vie.





Bonus

Des bonus peuvent apparaître après la mort de certains ennemis. Ils permettent d'empocher des points, de remplacer une armure perdue ou de changer d'arme (par défaut, le chevalier utilise sa lance).

L'arme courante est conservée si le joueur perd une vie.



Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé parmi les 10 meilleurs du jeu, il est retenu dans le tableau des scores et le joueur peut entrer son nom (3 caractères).





3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans Ghosts'n Goblins, chaque joueur dispose d'un contrôleur à 4 directions (par défaut, les touches fléchées du clavier) et de 2 boutons :

- **attaque** (bouton 1, **Ctrl** par défaut)
- **saut** (bouton 2, **Alt** par défaut)



Déplacements et saut

Chaque joueur utilise son contrôleur pour déplacer son personnage. Les déplacements :

- gauche et droite correspondent à un mouvement au sol
- haut et bas correspondent à un mouvement le long d'une échelle

Si le chevalier est au sol, la direction bas lui permet de s'accroupir.

Le joueur utilise le bouton **saut** pour faire sauter son personnage, en combinaison en non avec un déplacement vers la gauche ou la droite. Il ne peut pas sauter sur une échelle.



Attaque

Chaque joueur peut attaquer à l'aide du bouton correspondant. L'arme utilisée est rappelée dans un petit cartouche au bas de l'écran.

Le chevalier lance un projectile à l'horizontale du côté où il est orienté, debout ou accroupi. La trajectoire et la portée du projectile dépendent de l'arme utilisée.

Le chevalier ne peut pas attaquer depuis une échelle et son déplacement est arrêté s'il attaque depuis le sol.

