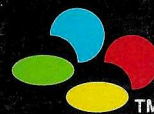


GHOUL PATROL™ and © 1994 LucasArts Entertainment Company.
All Rights Reserved. Used Under Authorisation. The LucasArts logo
is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company.



INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

JVC

Licensed to JVC MUSICAL INDUSTRIES, INC
JVC Musical Industries Europe Limited
17/18 Henrietta Street
Covent Garden
London WC2E 8QX



PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



LICENSED BY

Nintendo



LICENSED BY

Nintendo of Europe GmbH · 63760 Großostheim, Deutschland
 Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren.
 Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
 Behåll denna information / Behold denne information / Pida tämä tieto

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO, RICHIEDI SIE SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTD EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ ER SIKKER PÅ TILD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA TUOTTEITA.



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.



CONTENTS

4	INTRODUCTION	17	INTRODUCTION
5	STARTING THE GAME	18	COMMENCER
6	NAMES OF CONTROLLER PARTS	19	LES SECTIONS DU CONTRÔLEUR
8	MAIN GAME MENU START GAME PASSWORD	21	MENU PRINCIPAL COMMENCER LE JEU MOT DE PASSE
9	MAIN GAME SCREEN	22	ÉCRAN PRINCIPAL
10	WEAPONS	23	ARMES
11	LEVELS	24	NIVEAUX
16	GHOU PATROL CREDITS	27	CRÉDITS DE GHOU PATROL

TABLE DES MATIÈRES

INHALTSVERZEIC- HNIS

30	EINFÜHRUNG
31	VOR SPIELBEGINN
32	BEZEICHNUNGEN DER STEUERUNGEN
34	HAUPTMENÜ SPIELSTART KENNWORT
35	HAUPTSPIELBIL SCHIRM
36	WAFFEN
37	LEVELS
42	MITARBEITERVER ZEICHNIS FÜR GHOU PATROL



INHOUD

43	INLEIDING
44	OPSTARTEN
45	DE NAMEN VAN DE DELEN VAN DE CONTROLLER
47	HET HOOFDMENU VAN HET SPEL HET SPEL BEGINNEN HET PASWOORD
48	HET HOOFDSCHERM VAN HET SPEL
49	WAPENS
51	LEVELS
55	DIT ZIJN DE MENSEN DIE MEEGEWERKT HEBBEN ANN HET MAKEN VAN GHOU PATROL

ÍNDICE

56	INTRODUCCIÓN
57	CÓMO COMENZAR A JUGAR
58	LAS PARTES DEL CONTROLADOR
60	EL MENÚ PRINCIPAL DEL JUEGO COMIENZO DEL JUEGO LA CONTRASEÑA
61	LA PANTALLA PRINCIPAL DEL JUEGO
62	LAS ARMAS
63	LOS NIVELES
68	FICHA TÉCNICA DE GHOU PATROL

INDICE

69	INTRODUCTION
70	AVVIO
71	LE PARTI DELLA PULSANTIERA
73	MENU PRINCIPALE COMINCIARE IL GIOCO PAROLE D'ORDINE
74	VIDEATA PRINCIPALE DI GIOCO
75	ARMİ
76	LIVELLI
81	TITOLI DE GHOU PATROL



INTRODUCTION

You and your best friend, Julie, were at the Ghosts and Ghouls exhibit at the city library, when you came upon an old treasure chest containing an ancient spirit book. Being the curious kids you are, you opened the book and read the secret chant inscribed on page one. Suddenly the room began to shake and out from the book emerged a horrific snaggle-toothed spirit.

Now this snarling phantom and his dastardly minions are infesting Metropolis and slithering their way into the history books, where they plan to rewrite history with their spooky ways.

Only you and Julie have the power to get the mighty beastly spirit back into his book and stop the madness. Ghoul Patrol to the rescue!

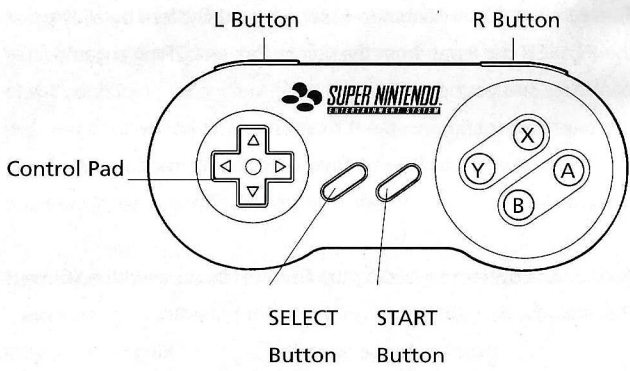


STARTING THE GAME

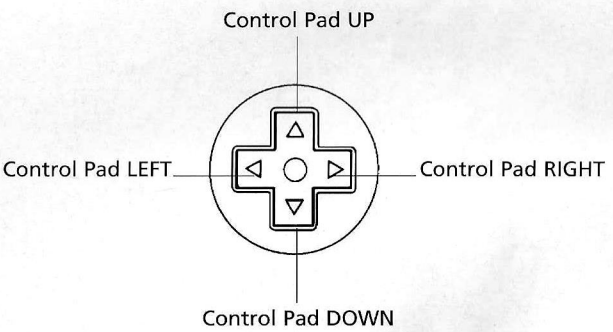
- 1 Turn off your Super Nintendo Entertainment System by sliding the POWER bar away from the Game Pak slot. Plug a game controller into your system.
- 2 Insert the Ghoul Patrol Game Pak, label facing front, in the system slot.
- 3 Turn on the system by sliding the POWER bar toward the Game Pak slot.
- 4 When the Title screen appears, press the START Button to begin play.



NAMES OF CONTROLLER PARTS



THIS MANUAL REFERS TO THE FOLLOWING DIRECTIONS



NAMES OF CONTROLLER PARTS

TO MOVE CHARACTER Press the Control Pad in corresponding direction.

TO RUN Hold down the Y Button and press the Control Pad in the direction you want to run.

TO PAUSE GAME Press the START Button.

TO CYCLE THROUGH ITEMS Press the LEFT or RIGHT Button.

TO USE AN ITEM Select the item and press the SELECT Button.

TO SLIDE Press the X Button.

TO FIRE A WEAPON Press the Y Button.

TO JUMP Press the B Button.

TO CYCLE THROUGH WEAPONS Press the A Button.



MAIN GAME MENU

To make a selection in the Main Game Menu, press the Control Pad UP or DOWN to select an option, then press ANY Button to make a selection.

START GAME

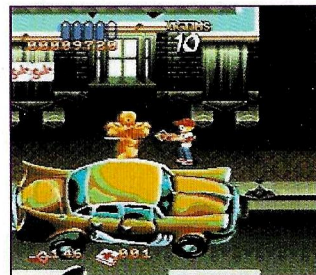
Here you can choose to play as either Zeke or Julie. To make a selection, use the LEFT and RIGHT Buttons to toggle between Zeke and Julie, then press the START Button to enter your selection.

PASSWORD

After you complete a stage, you will receive a password. To enter your password, use the Control Pad to select a letter or symbol and press the ANY Button to enter that selection. Once you've completed entering your password, select END and press the A Button to enter your password and begin play.



MAIN GAME SCREEN



CO1 LIFE BARS

Displays how much life you currently have.

CO2 SCORE

Displays your point total tallied so far.

CO3 VICTIM COUNT

Displays how many victims remain to be rescued.

CO4 ITEMS

Displays item currently in use.

CO5 WEAPON TYPE/AMMO COUNT

Displays the type of weapon you are using and how much ammunition you have for that particular weapon.



WEAPONS



CROSSBOW Fires a fast single shot with a light damage ratio. You have unlimited shots with the crossbow.



MACHINE GUN Fires multiple shots that can inflict great damage on any ghoul in its path.



HOMING PLASMA GUN Shoots balls of plasma that follow their target until... SPLORGGCH!!! The perfect weapon for disabling unrelenting spirit bosses.



LASER GUN Fires a lightning-fast dose of laser that can blast an apparition into molecules in seconds flat.



LOBBING SMASH GUN Bazooka-like gun that shoots bowling ball projectiles in small arcs. Excellent heavy damage weapon against ghastly level bosses.

LEVELS



Each level contains 10 victims that you must rescue. After rescuing the victims, you will then need to find the time portal to advance to the next level.

METROPOLIS



This place is a real ghost town. Floating eyes, possessed library books, teenager-eating plants, green goblins and garbage can ghosts are everywhere, and they are freaking people out - big time!

You'll begin your ghoul hunt in the library. Collect all the keys you find as they will open doors for you. Also pick up different weapons to increase your arsenal. And be sure to follow the "SAVE ME" and "THIS WAY" cries along the way - this will lead you to the spooked victims you need to rescue.



LEVELS

MING DYNASTY



Ghosts have slithered their way back to ancient China and have taken over the bodies of the infamous Ming Dynasty.

Unleash your homing plasma gun on skeleton samurai spirits with flaming swords, levitating monks and fire-belching winged demons. And remember to rescue the fair maidens that await you.

Then, if you are still among the living, you must enter the courtyard to take on the mighty swooping Demon warlock.



LEVELS

CARIBBEAN



Dust off your laser gun because you're going back in time to de-spook the pirates of the Seven Seas.

First stop: the graveyard, where you'll meet pirate zombies and other undead. Next, it's off to do some ghost busting in two different Caribbean towns loaded with magical items, booty and hundreds of spooked swashbucklers. Beware of shark-infested waters and deadly treasure chests!

Your trip will conclude on Jolly Roger's pirate ship. This guy is mean - stay clear of his gun and his razor sharp hook.



LEVELS

MEDIEVAL WORLD



The royal court has been kidnapped by a gang of medieval goblins.

Infiltrate the castle and use your JUMP skills to avoid boneyard lava pits, spear trap walls and spike-filled floor panels.

Then make your way into the dungeon where floating skulls and spectral knights abound. Use your homing plasma gun to baste these apparitions, but save some plasma for Sir Raleigh MacSpirit - he likes to use his lance to make mince meat out of young ghost busters.



LEVELS

GHOSTS AND DEMONS WORLD



Your final assignment pits you against a gaggle of ghouls - on their own turf!

If you want to survive this one, you might want to take the red potion and transform into the Grim Reaper. There's lots of lava out here and you can fly over it while battling more floating eyeballs and skulls, as well as fellow Grim Reapers and floating monks.

Then it's time to put the old beastly spirit that started this whole mess back where he belongs... inside his tome.



GHOU PATROL CREDITS

LUCASARTS TEAM

DIRECTION AND DESIGN BY

Kalani Streicher

ART SUPERVISION BY

Harrison Fong

ANIMATION BY

Anson Jew

ASSISTANT PRODUCER

Wayne Cline

LEAD TESTING BY

Brett Tosti

EXECUTIVE PRODUCER

Kalani Streicher

PACKAGE DESIGN BY

Viveros and Associates, Inc

MOTION PIXEL TEAM

PROGRAMMING BY

Andrew Carter

GRAPHICS BY

Holger Liebnitz

ANIMATION BY

Liu Pee Hiong, Holger Liebnitz, and Hairun

PROJECT MANAGEMENT BY

Andrew Carter

MUSIC AND SOUNDEFFECTS BY

Eric Swanson and David Warhol, Realtime
Associates



INTRODUCTION

En compagnie de votre meilleure amie, Julie, vous êtes allé à la bibliothèque municipale pour voir une exposition sur les goules et les fantômes. Vous y avez trouvé une vieille malle contenant un livre de sorts. La curiosité l'emportant, vous avez ouvert le livre et lu la formule magique figurant sur la première page. Soudain, la pièce s'est mise à trembler et un esprit aux dents tordues a émergé du livre.

Maintenant, ce fantôme ricanant et ses ignobles serviteurs se sont répandus dans la ville et essaient de s'infiltrer dans les livres d'histoire, car ils ont l'intention de la récrire à leur façon.

Mis à part Julie, vous êtes le seul qui ait assez de pouvoir pour capturer l'esprit maléfique et le remettre dans son livre afin d'enrayer la folie. Ghoul Patrol à la rescousse!

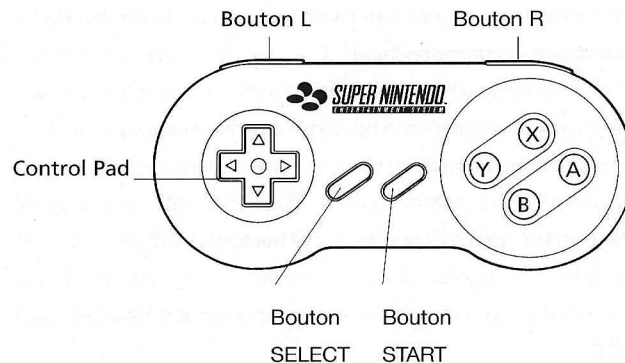


COMMENCER

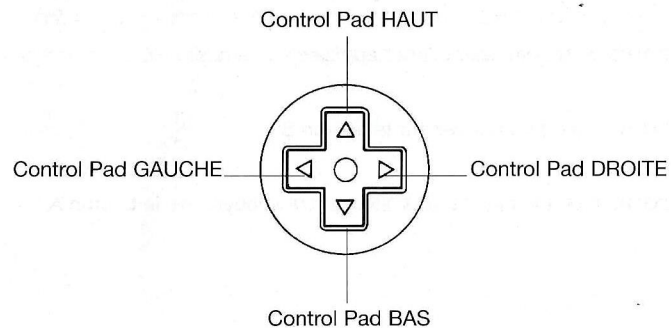
- 1 Éteignez votre Super Nintendo Entertainment System en éloignant l'interrupteur barre de la fente de la cartouche. Branchez un contrôleur dans le système.
- 2 Insérez la cartouche Ghoul Patrol, étiquette face à vous, dans la console.
- 3 Allumez la console en rapprochant l'interrupteur barre de la fente de la cartouche.
- 4 Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur le bouton START pour commencer à jouer.



LES SECTIONS DU CONTRÔLEUR



CE MANUEL FAIT RÉFÉRENCE AUX DIRECTIONS SUIVANTES





LES SECTIONS DU CONTRÔLEUR

POUR DÉPLACER UN PERSONNAGE appuyez sur le Control Pad dans la direction correspondante.

POUR COURIR maintenez le bouton Y enfoncé et appuyez sur le Control Pad dans la direction où vous voulez courir.

POUR PAUSER LE JEU appuyez sur le bouton START.

POUR PASSER LES OBJETS EN REVUE appuyez sur GAUCHE ou DROITE.

POUR UTILISER UN OBJET sélectionnez l'objet et appuyez sur le bouton SELECT.

POUR GLISSER appuyez sur le bouton X.

POUR UTILISER UNE ARME appuyez sur le bouton Y.

POUR SAUTER appuyez sur le bouton B.

POUR PASSER LES ARMES EN REVUE appuyez sur le bouton A.



MENU PRINCIPAL

Pour sélectionner une option du menu principal, appuyez sur le Control Pad vers le HAUT ou le BAS, afin de mettre une option en surbrillance, puis sur n'importe quel bouton afin de valider.

COMMENCER LE JEU

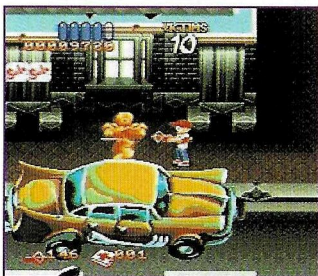
Vous avez le choix entre les deux personnages: Zeke ou Julie. Pour faire une sélection, appuyez sur le Control Pad vers la GAUCHE ou la DROITE, afin de permuter entre Zeke et Julie, puis appuyez sur le bouton START pour valider.

MOT DE PASSE

Lorsque vous terminez un niveau, vous obtenez un mot de passe. Pour entrer votre mot de passe, utilisez le Control Pad afin de sélectionner une lettre ou un symbole, et appuyez sur n'importe quel bouton afin d'entrer cette sélection. Lorsque vous avez terminé d'entrer votre mot de passe, sélectionnez END et appuyez sur le bouton A pour entrer votre mot de passe et commencer à jouer.



ÉCRAN PRINCIPAL



CO1 BARRES DE VIE

Ceci affiche la quantité de vie qu'il vous reste.

CO2 SCORE

Affiche votre score total.

CO3 COMPTE DES VICTIMES.

Affiche le nombre de victimes qu'il vous reste à sauver.

CO4 OBJETS

Affiche l'objet actuellement utilisé.

CO5 TYPE D'ARME/MUNITIONS RESTANTES.

Affiche le type d'arme que vous utilisez, et la quantité de munitions que vous avez pour cette arme.

ARMES



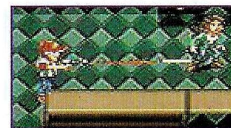
ARBALÈTE Tire rapidement un seul projectile et cause peu de dégâts. Ses munitions sont illimitées.



MITRAILLETTE Tire plusieurs coups qui peu-vent causer des dégâts importants à toutes les goules se trouvant sur son chemin.



PISTOLET À PLASMA Tire des boules de plasma qui suivent leur cible jusqu'à ce qu'elles l'atteignent! C'est l'arme parfaite pour détruire les boss fantômes récalcitrants.



PISTOLET LASER Émet un éclair laser qui peut désintégrer une apparition en quelques secondes.



PISTOLET SMASH C'est une arme qui ressemble un peu à un bazooka et tire des projectiles de la taille d'une boule de bowling, dont la trajectoire est incurvée. Cette arme cause des dégâts énormes, surtout contre les horribles boss de fin de niveau.



NIVEAUX

Chaque niveau contient 10 victimes que vous devez sauver.
Lorsque vous les avez récupérées, vous devez retrouver l'entrée temporelle qui vous permettra de passer au niveau suivant.

METROPOLIS



Ce lieu est une vraie ville fantôme. Partout, on peut y rencontrer des yeux qui flottent, des livres hantés, des plantes dévoreuses d'adolescents, des lutins verts et des fantômes cachés dans des poubelles. Tout ce beau monde effraie grandement la population.

Vous commencerez votre chasse au fantôme dans la bibliothèque. Ramassez toutes les clés que vous trouverez, car elles vous ouvriront toutes les portes. Ramassez également toutes les armes possibles afin d'augmenter votre arsenal. N'oubliez pas que les cris des victimes (SAVE ME: Sauvez-moi et THIS WAY: Par ici) vous guident tout au long de votre périple, afin que vous puissiez les retrouver plus facilement.



NIVEAUX

LA DYNASTIE MING



Les fantômes ont réussi à s'introduire dans la Chine antique et à s'infiltrer dans les corps des membres de la dynastie des Ming.

Utilisez votre pistolet à plasma contre les squelettes de samourais armés d'épées enflammées, les moines en lévitation et les démons ailés cracheurs de feu. N'oubliez pas de sauver les jeunes filles qui vous attendent.

Si vous êtes encore vivant après toutes ces épreuves, vous devez pénétrer dans la cour pour affronter le grand sorcier-démon.



NIVEAUX

LES CARAÏBES



Sortez votre pistolet laser de son placard car vous allez remonter le temps pour en faire voir de toutes les couleurs aux pirates des Sept Mers.

Première étape: le cimetière où vous allez rencontrer des zombies de pirates et autres morts-vivants; vous partez ensuite à la chasse aux fantômes dans deux villes des Caraïbes renfermant des objets magiques, des butins, et des centaines de boucaniers hantés. Attention aux eaux infestées de requins et aux coffres meurtriers!

Vous terminerez votre voyage sur le bateau d'un pirate pas vraiment sympathique: attention à son pistolet et à son crochet aussi tranchant qu'un rasoir.



NIVEAUX

LE MONDE MOYENÂGEUX



Les membres de la famille royale ont été kidnappés par un gang de lutins moyenâgeux.

Pénétrez dans le château et utilisez vos capacités de SAUT afin d'éviter les cratères de lave, ainsi que les murs et les parties du sol hérissés de lances.

Dirigez-vous ensuite vers les cachots peuplés de crânes flottants et de spectres de chevaliers. Utilisez votre pistolet à plasma pour vous débarrasser de ces apparitions, mais conservez un peu de plasma pour Sir Raleigh MacSpirit, car il a la fâcheuse habitude de passer les chasseurs de fantômes à la moulinette.



NIVEAUX

LE MONDE DES FANTÔMES ET DES DÉMONS



Dans votre dernière épreuve, vous devez affronter un groupe de goules sur leur propre terrain!

Si vous voulez survivre, vous pouvez avaler la potion rouge et vous transformer en Faucheur. La lave abonde dans ce paysage et vous devez la survoler, tout en combattant des yeux et des crânes flottants, ainsi que d'autres Faucheurs et des moines flottants.

Il est ensuite grand temps de renvoyer cet esprit maléfique dans son livre.



CRÉDITS DE GHOUL PATROL

ÉQUIPE DE LUCASARTS

DIRECTION ET CONCEPTION

Kalani Streicher

SUPERVISION ARTISTIQUE

Harrison Fong

ANIMATION

Anson Jew

ASSISTANT DE PRODUCTION

Wayne Cline

TESTEUR CHEF

Brett Tosti

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Kalani Streicher

DESIGN DU PACKAGING

Viveros and Associates, Inc

ÉQUIPE MOTION PIXEL

PROGRAMMATION

Andrew Carter

GRAPHISMES

Holger Liebnitz

ANIMATION

Liu Pee Hieng, Holger Liebnitz et Hairun

DIRECTEUR DE PROJET

Andrew Carter

MUSIQUE ET EFFETS SONORES

Eric Swanson et David Warhol,

Realtime Associates



EINFÜHRUNG

Du und Deine beste Freundin, Julie, habt die Ausstellung "Geister und Gespenster" in der Stadtbücherei besucht. Dabei habt Ihr eine alte Schatztruhe aufgestöbert, in der ein uraltes Buch mit Formeln zur Geisterbeschwörung lag. Neugierig wie Ihr nun mal seid, habt Ihr das Buch aufgeschlagen und den geheimen Spruch auf der ersten Seite laut gelesen. Plötzlich begann der Raum zu beben, und aus dem Buch entwich ein grauenerregender Geist mit Widerhaken an den Zähnen.

Jetzt verbreiten sich dieses fauchende Phantom und seine Spießgesellen über ganz Metropolis und bahnen sich einen Weg in die Geschichtsbücher hinein. Dort planen sie, die Geschichte mit Hilfe ihrer Spukkräfte neu zu schreiben.

Nur Ihr, Du und Julie, habt die Kraft, diesen mächtigen, garstigen Geist wieder in sein Buch zurückzuzwingen und dem Wahnsinn ein Ende zu machen. Geisterjäger - bereit machen zum Einsatz!

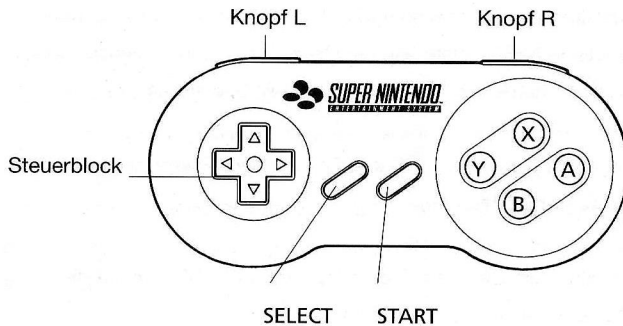


VOR SPIELBEGINN

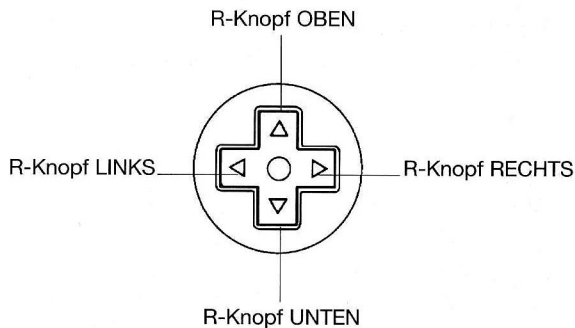
- 1 Schalte Dein Super Nintendo Entertainment System aus, indem Du die POWER-Leiste von der Game Pak-Öffnung wegschiebst. Schließe nun einen Steuerblock an Dein System an.
- 2 Lege das Ghoul Patrol -Game Pak mit dem Etikett nach vorne in die System-Öffnung ein.
- 3 Schalte Dein Gerät ein, indem Du die POWER-Leiste auf die Game Pak-Öffnung zuschiebst.
- 4 Wenn der Titelschirm erscheint, drücke START, und das Spiel beginnt.



BEZEICHNUNGEN DER STEUERUNGEN



IN DIESEM HANDBUCH WIRD AUF DIE FOLGENDEN
RICHTUNGEN BEZUG GENOMMEN



BEZEICHNUNGEN DER STEUERUNGEN

EINE FIGUR BEWEGEN Drücke den R-Knopf in die entsprechende Richtung.

LAUFEN Halte Knopf Y gedrückt, und drücke den R-Knopf in die gewünschte Richtung.

SPIEL UNTERBRECHEN Drücke START.

DURCH GEGENSTÄNDE SCROLLEN Drücke Knopf LINKS oder RECHTS.

EINEN GEGENSTAND BENUTZEN Wähle den Gegenstand, und drücke SELECT.

GLEITEN Drücke Knopf X.

WAFFE ABFEUERN Drücke Knopf Y.

SPRINGEN Drücke Knopf B.

DURCH DIE WAFFEN SCROLLEN Drücke Knopf A.



HAUPTMENÜ

Um im Hauptmenü eine Auswahl zu treffen, markiere die gewünschte Option mit Hilfe des R-Knopfes OBEN und UNTEN. Dann drücke einen beliebigen Knopf, um diese Wahl zu bestätigen.

SPIELSTART

Hier kannst Du Dich entscheiden, ob Du als Zeke oder als Julie spielen möchtest. Um die Wahl zu treffen, benutze die Knöpfe LINKS und RECHTS, mit denen Du zwischen Zeke und Julie hin- und herschalten kannst. Drücke dann START, um Deine Wahl einzugeben.

KENNWORT

Wenn Du einen Level hinter Dich gebracht hast, erhältst Du ein Kennwort. Um Dein Kennwort einzugeben, benutze den R-Knopf, und wähle damit einen Buchstaben oder ein Symbol aus. Bestätige Deine Wahl, indem Du einen beliebigen Knopf drückst. Sobald Du Dein vollständiges Kennwort auf diese Weise eingegeben hast, markiere END, und drücke Knopf A, um Dein Kennwort einzugeben und das Spiel zu starten.



HAUPTSPIELBILDSCHIRM



CO1 LEBENSLEISTE

Zeigt an, wieviel Leben noch in Dir steckt.

CO2 PUNKTESTAND

Zeigt an, wieviele Punkte Du bisher erreicht hast.

CO3 ZAHL DER OPFER

Zeigt an, wieviele Opfer noch gerettet werden müssen.

CO4 GEGENSTÄNDE

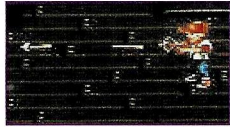
Zeigt an, welcher Gegenstand momentan in Gebrauch ist.

CO5 WAFFENTYP/MUNITIONSVORRAT

Zeigt an, welchen Waffentyp Du gerade benutzt und wieviel Munition Dir für diese spezielle Waffe zur Verfügung steht.



WAFFEN



ARMBRUST Feuert einen Einzelschuß und verursacht nur leichten Schaden. Mit der Armbrust hast Du unbegrenzte Schüsse zur Verfügung.



MASCHINENGEWEHR Feuert Salven ab, die bei jedem Geist in der Schußlinie beträchtlichen Schaden anrichten.



PLASMAGEWEHR MIT ZIELSUCHEINRICHTUNG Damitfeuerst Du Plasmakugeln ab, die ihrem Ziel folgen, bis... **PLAATSCH!!!** Die ideale Waffe, um unbeugsame Geisterhäuptlinge außer Gefecht zu setzen.



LASERGEWEHR Feuert einen blitzschnellen Laserstrahl ab, der Erscheinungen innerhalb von Sekunden in ihre Moleküle zerfetzt.



WURF-SCHMETTER-KANONE Panzerfaustähnliche Feuerwaffe, die Bowlingkugeln in niedrigen Bögen abfeuert. Ausgezeichnet, um greulichen Levelbossen empfindlich weh zu tun.



LEVELS

Auf jedem Level gibt es 10 Opfer, die Du retten mußt. Danach erst findest Du das Zeitportal, durch das Du zum nächsten Level gelangst.

METROPOLIS



Wow - Eine echte Geisterstadt. Umherschwebende Augen, besessene Bücherei-Bücher, grüne Kobolde und Mülltonnen-Geister, wo man auch hinsieht, und sie treiben die Leute zum Wahnsinn - ein irrer Spaß!

Du beginnst Deine Geisterjagd in der Bücherei. Sammle alle Schlüssel, die Du finden kannst, denn sie werden Dir helfen, Türen zu öffnen. Nimm auch verschiedene Waffen mit, um Dein Arsenal zu vergrößern. Und sieh zu, daß Du den "SAVE ME"- (RETTE MICH) und "THIS WAY"- (HIER LANG) Rufen folgst - denn die führen Dich zu den armen Opfern der gruseligen Gespenster, die Du retten mußt.



LEVELS

MING-DYNASTIE



Geister haben sich einen Weg ins antike China erschlichen und sind in die Körper der Kaiser aus der berühmten Ming-Dynastie eingefahren.

Mit Deinem Plasmagewehr mit Zielsucheinrichtung gibst Du den Geistern Saures - und Dir werden so einige begegnen: Skelette alter Samurais mit flammenden Schwertern, schwebende Mönche und feuerrülpfende, geflügelte Dämonen. Und denk daran, die schönen Jungfrauen zu retten, die auf Dich warten.

Und wenn Du dann noch unter den Lebenden weilst, mußt Du in den Schloßhof eindringen und Dich dem mächtigen, fliegenden, dämonischen Hexenmeister stellen.



MAIN TITLE

KARIBIK



Staub Dein Lasergewehr ab, denn Du reist zurück durch die Zeit, um die Geister-Piraten der Sieben Meere wieder, und diesmal endgültig, ins Jenseits zu befördern.

Erste Station: Der Friedhof, auf dem Du Zombiepiraten und andere Untote triffst. Danach geht's weiter in zwei karibische Städte, die vor magischen Gegenständen, Beutestücken und Hunderten von Säbelschwingern nur so wimmeln. Dort mußt Du Dich dann als "Ghostbuster" betätigen! Aber nimm Dich vor Haien und lebensgefährlichen Schatztruhen in acht!

Diese Reise-Etappe endet auf dem Schiff des Piraten Jolly Rogers - einem echt üblen Burschen. Eine nähere Bekanntschaft mit seiner Kanone und seinem rasiermesserscharfen Haken solltest Du lieber vermeiden.



LEVELS

DIE WELT DES MITTELALTERS



Der Hofstaat des Königs ist von einer Bande mittelalterlicher Koblode entführt worden.

Schleich Dich in das Schloß ein, und nutze Deine SPRUNG-Fähigkeit, um all diesen fiesen Fallen zu entgehen: Lavagruben auf dem Friedhof, Mauern mit hervorschnellenden Speeren und Fußbodenplatten, unter denen sich gespitzte Spieße verbergen.

Mach Dich dann auf den Weg ins Verlies, das von Unmengen schwebender Totenschädel und geisterhafter Ritter bevölkert wird. Erledige diese Erscheinungen mit Deinem Plasmagewehr - aber bewahr Dir noch etwas für Sir Raleigh MacSpirit auf. Denn der liebt es, mit seiner Lanze Hackfleisch aus jungen "Ghostbustern" zu machen!



LEVELS

DIE WELT DER GEISTER UND DÄMONEN



Bei Deinem letzten Auftrag stehst Du Auge in Auge einer ganzen Horde von Geistern gegenüber - und das auf ihrem eigenen Territorium!

Wenn Du hier lebend wieder herauskommen willst, wird es wohl das Beste sein, den roten Zaubertrank zu trinken und Dich in den Sensenmann zu verwandeln. Hier gibt es jede Menge Lava, und wenn Du darüber hinwegfliegen kannst, bist Du außerdem in der Lage, gegen weitere schwebende Augen und Totenschädel zu kämpfen, und auch die anderen Sensenmänner und schwebenden Mönche wollen erst einmal in die Flucht geschlagen sein.

Und dann ist es schließlich an der Zeit, den alten, garstigen Geist, der für dieses ganze Chaos verantwortlich ist, dahin zu schicken, wo er hingehört... in sein Buch.



MITARBEITERVERZEICHNIS FÜR GHOUL PATROL

DAS LUCASARTS TEAM

REGIE UND GESTALTUNG

Kalani Streicher

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Harrison Fong

ANIMATION

Anson Jew

PRODUKTIONSASSISTENZ

Wayne Cline

SPIELTEST-LEITUNG

Brett Tosti

PRODUKTION

Kalani Streicher

VERPACKUNGSGESTALTUNG

Viveros and Associates, Inc

DAS MOTION PIXEL-TEAM

PROGRAMMIERUNG

Andrew Carter

GRAFIKEN

Holger Liebnitz

ANIMATION

Liu Pee Hieng, Holger Liebnitz und Hairun

PROJEKTLEITUNG

Andrew Carter

MUSIK UND SOUNDEFFEKTE

Eric Swanson und David Warhol,

Realttime Associates



INLEIDING

Jij en je beste vriendin Julie, zijn naar de tentoonstelling over geesten en spoken in de stadsbibliotheek geweest; daar trof je een oude boekenkast met een oud boek over geesten aan. Omdat jullie nou eenmaal nieuwsgierige jonge mensen zijn, deed je natuurlijk het boek open en las je de geheime toverspreuk die op de eerste bladzijde geschreven stond. Plotseling begon de kamer te schudden en er kwam een afschuwelijke geest met vooruitstekende tanden uit het boek tevoorschijn.

Nu wordt de Metropolis geteisterd door dit grauwend spook en zijn geniepige volgelingen, ze hebben zich in de geschiedenisboeken gewurmd en zijn van plan de geschiedenis op hun spookachtige manier te herschrijven.

Alleen jij en Julie bezitten de toverkracht om deze boze geest weer in het boek terug te krijgen en een eind aan deze gekheid te maken. De spookpatrouille snelt te hulp!

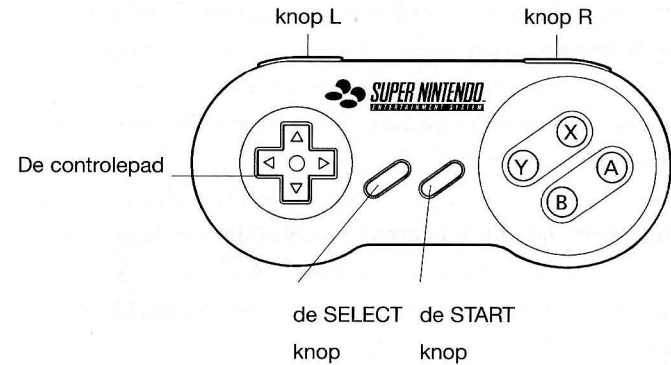


OPSTARTEN

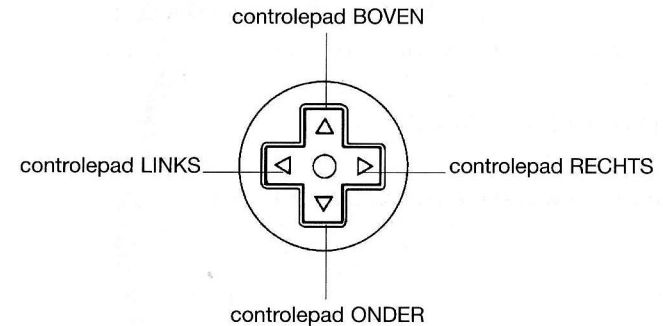
- 1 Schakel je Super Nintendo Entertainment System uit, door de POWER grendelstaaf naar beneden te drukken. Sluit een controller op je systeem aan.
- 1 Plaats het Ghoul Patrol Game Pak met het label naar je toe in de gleuf van je SNES.
- 1 Schakel het systeem in door de POWER grendelstaaf naar boven te drukken.
- 1 Wanneer het titelscherm verschijnt, druk je op de START knop om het spel te beginnen.



DE NAMEN VAN DE DELEN VAN DE CONTROLLER



DEZE HANDLEIDING VERWIJST NAAR DE VOLGENDE RICHTINGEN





DE NAMEN VAN DE DELEN VAN DE CONTROLLER

DE FIGUUR BEWEGEN Druk de controlepad in de richting waarheen je wil gaan.

RENNEN Hou knop Y ingedrukt en druk de controlepad in richting waarheen je wil rennen.

HET SPEL OP PAUZE ZETTEN Druk op START knop.

DOOR DE ITEMS ROTEREN Druk op de LINKER of de RECHTER knop.

EEN ITEM GEBRUIKEN Selecteer het item and druk op SELECT knop.

GLIJDEN Druk op knop X.

EEN WAPEN AFVUREN Druk op knop Y.

SPRINGEN Druk op knop B.

DOOR DE WAPENS ROTEREN Druk op knop A.



HET HOOFDMENU VAN HET SPEL

Om een keuze uit het hoofdmenu te maken, druk je **BOVEN** of **ONDER** op de controlepad om een keuzeoptie te selecteren, druk dan op een willekeurige knop om je keuze te bevestigen.

HET SPEL BEGINNEN

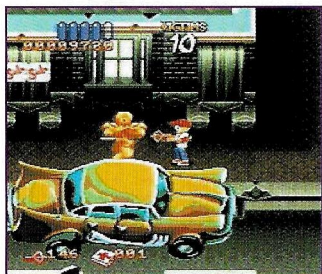
Hier kun je kiezen of je Zeke of Julie wil spelen. Om je keuze te maken, gebruik je de **LINKER** en **RECHTER** knoppen om tussen Zeke en Julie te schakelen, druk dan op de **START** knop om je keuze te bevestigen.

HET PASWOORD

Nadat je een level afgemaakt hebt, krijg je een paswoord. Om je paswoord in te voeren, gebruik je de controlepad om een letter of een symbool te selecteren en druk je op een willekeurig knop om het geselecteerde te bevestigen. Als je het paswoord ingevoerd hebt, selecteer je **END** en druk je op knop **A** om je paswoord te bevestigen en het spel te beginnen.



HET HOOFDSCHERM VAN HET SPEL



CO1 DE LEVENSMETE

Toont aan hoeveel leven je nog over hebt.

CO2 SCORE

Toont hoeveel punten je tot nu toe behaald hebt.

CO3 VICTIM COUNT (DE SLACHTOFFER TELLING)

Hier kun je zien hoeveel slachtoffers je nog moet redden.

CO4 ITEMS

Hier kun je zien welk item momenteel gebruikt wordt.

CO5 WEAPON TYPE/AMMO COUNT

(SOORT WAPEN/HOEVEELHEID AMMO)

Hier kun je zien welk wapen je gebruikt en hoeveel ammunitie je nog hebt voor dat bepaalde wapen.



WAPENS



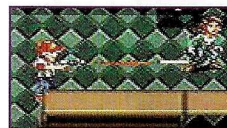
HET KRUISBOOG Vuurt een enkel, snel schot af, dat weinig schade aanricht. Je kunt met het kruisboog een ongelimiteerd aantal schoten afschieten.



HET MACHINEGEWEER Vuurt snel na elkaar schoten af, waardoor een geest die in de weg staat ernstig beschadigd kan worden.



HET DOELZOEKENDE PLASMA GEWEER Schiet met ballen plasma die hun doel volgen totdat... PATS!!! HET perfecte wapen om niet aflatende geestenmeesters uit de weg te ruimen.



LASERPISTOOL Vuurt een bliksemsnelle dosis laserstralen, waardoor een geestverschijning binnen een paar seconden tot moleculen verpulverd wordt.



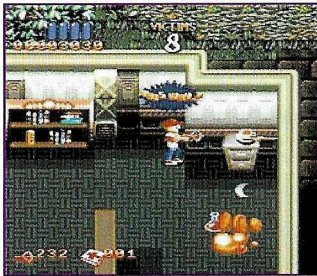
HET LOBBEND SMASH-VUURWAPEN Een bazooka-achtig wapen dat op bowlingballen gelijkende projectielen met een boog afvuurt. Een uitstekend wapen dat zware schade toebrengt aan die verschrikkelijke eindleiders.



LEVELS

In elk level moet je 10 slachtoffers redden. Nadat je ze gered hebt, moet je de toegangspoort tot de tijd vinden om naar het volgende level te kunnen gaan.

DE METROPOLIS



Dit is een echte spookstad. Rondrijvende ogen, bezeten bibliotheekboeken, tieners-etende planten, groene kobolds en geesten in vuilnisbakken, het stikt er van de geesten die de tijd van hun 'leven' hebben als ze de mensen zien uitfrieken!

Je begint je jacht op spoken in de bibliotheek. Verzamel zoveel mogelijk sleutels, want die doen de deuren voor je open. Pik ook allerlei wapens op om je wapenarsenaal uit te breiden. En zorg er vooral voor dat je onderweg het "SAVE ME" ("RED ME") en "THIS WAY" ("HIERHEEN") geroep volgt, want dit brengt je naar de rondspokende slachtoffers die gered moeten worden.

LEVELS



DE MING DYNASTIE



De geesten zijn teruggeglibberd naar het oude China en hebben bezit genomen van de lichamen van mensen uit de tijd van de beruchte Ming Dynastie.

Laat je doelzoekende plasmageweer de vrije loop op de skeletachtige samurai geesten met vlammeende zwaarden, de monniken die levitatie ondergaan en de vuurspuwende demonen met vleugels. Verder moeten de schone maagden die je opwachten nog gered worden.

Als je je nog in het rijk der levenden bevindt, moet je het binnenhof binnengaan en het opnemen tegen de demonische heksenmeester, die op je neer komt schieten.



LEVELS

HET CARIBISCH GEBIED



Stof je laserpistool maar af, want je gaat terug in de tijd om de spoken van de piraten van de Zeven Zeeën uit te bannen.

De eerste halte: de begraafplaats, waar je de betoverde geesten van de piraten en andere levende doden aantreft. Dan ga je naar twee verschillende steden in het Caribisch gebied om daar op spokenjacht te gaan. In deze steden valt er veel buit te behalen, het wemelt er van magische voorwerpen en er spoken honderden stoere kerels rond. Pas op voor het water, het krielt er van de haaien en dodelijke schatkistjes.

Je trip komt teneinde op het piratenschip van Jolly Roger. Dit is een gemene kerel - blijf uit de buurt van z'n geweer en zijn vlijmscherpe haak



LEVELS

DE MIDDELEEUWSE WERELD



Het koninklijk hof is gekidnapt door een bende kobolds.

Dring het kasteel binnen en gebruik je SPRINGvaardigheid om de kuilen met lava in het knekelhof en de muren met pieken en de vloerpanelen vol spijkers te ontwijken.

Ga dan op weg naar de bunker, met een overvloed van de drijvende schedels en rondwarende ridders. Gebruik je doelzoekende plasmageweer om deze verschijningen af te ranselen, maar bewaar wat plasma voor Sir Raleigh MacSpirit - hij gebruikt zijn lans maar al te graag om er jonge spokenjagers aan te rijgen.



LEVELS

DE WERELD VAN GEESTEN EN DEMONEN



In je laatste veldslag moet je je krachten meten met een heel stel geesten die op eigen veld spelen!

Als je dit gevecht wil overleven, is het een goed idee om het rode drankje in te nemen, dan verander je in Zeiseman. Er is daar een heleboel lava, en als man-met-de-zeis kun je er overheen vliegen. Ondertussen ruim je nog meer drijvende oogballen en schedels, mede-zeisemannen en in de lucht hangende monniken uit de weg.

Nu is het moment aangebroken om die schrikanjagende geest die deze toestand teweeg heeft gebracht, terug te brengen naar de plaats waar hij thuishoort... in zijn tombe.



DIT ZIJN DE MENSEN DIE MEEGEWERKT HEBBEN AAN HET MAKEN VAN GHOUL PATROL

LUCASARTS TEAM

REGIE EN ONTWERP

Kalani Streicher

ART SUPERVISIE

Harrison Fong

ANIMATIE

Anson Jew

ASSISTENT PRODUCENT

Wayne Cline

LEAD TESTING

Brett Tosti

UITVOEREND PRODUCENT

Kalani Streicher

ONTWERP VERPAKKING

Viveros and Associates, Inc

MOTION PIXEL TEAM

PROGRAMMERING

Andrew Carter

GRAPHICS

Holger Liebnitz

ANIMATIE

Liu Pee Hieng, Holger Liebnitz, and Hairun

PROJECTMANAGER

Andrew Carter

MUZIEK GESLUIDSEFFECTEN

Eric Swanson and David Warhol, Realtime Associates



INTRODUCCIÓN

Estabas con tu amiga Julie, visitando la exposición de Fantasmas y Demonios en la biblioteca municipal, cuando de repente os encontrasteis un viejo cofre del tesoro que contenía un libro muy viejo sobre espíritus. Guiados por vuestra curiosidad natural, abristeis el libro y pronunciasteis el encantamiento secreto grabado en la primera página. De pronto, la habitación comenzó a vibrar y del libro surgió un terrorífico espíritu con los dientes hacia afuera.

Ahora este enredoso fantasma y sus malvados secuaces están invadiendo la ciudad y se deslizan ladinamente hacia los libros de historia y una vez allí, su plan es reescribir la historia con su fantasmagórico estilo.

Julie y tú sois los únicos que podéis devolver a esta alma en pena al libro del que salió y detener toda esta locura. ¡La patrulla Ghoul al rescate!

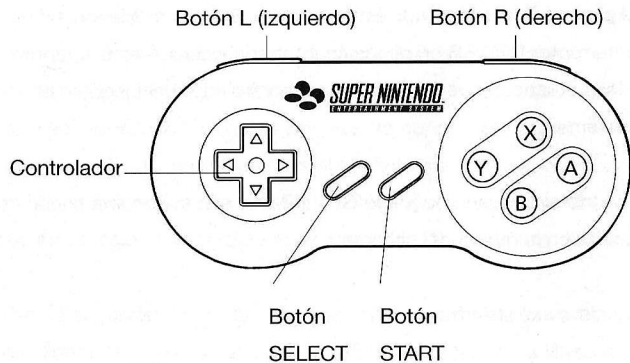


CÓMO COMENZAR A JUGAR

- 1 Apaga el Super Nintendo Entertainment System moviendo el interruptor POWER en dirección contraria a donde está la ranura del cartucho de juego. Conecta un controlador del juego en el sistema.
- 2 Inserta el cartucho de juego Ghoul Patrol con la etiqueta hacia arriba en la ranura del sistema.
- 3 Enciende el sistema.
- 4 Cuando aparezca la pantalla del título, pulsa el botón START para comenzar a jugar.



LAS PARTES DEL CONTROLADOR



CUANDO EN ESTE MANUAL SE MENCIONAN PARTES DEL MANDO DIRECCIONAL, SON LAS SIGUIENTES



LAS PARTES DEL CONTROLADOR

PARA DETENER EL JUEGO Pulsa el botón START.

PARA PASAR DE UN OBJETO A OTRO Selecciona uno y pulsa el botón SELECT.

PARA DESLIZARSE Pulsa el botón X.

PARA DISPARAR UN ARMA Pulsa el botón Y.

PARA SALTAR Pulsa el botón B.

PARA PASAR DE UNA ARMA A OTRA Pulsa el botón A.



EL MENÚ PRINCIPAL DEL JUEGO

A la hora de hacer una selección en el menú principal del juego, pulsa la parte de ARRIBA o la de ABAJO del mando direccional para elegir una opción y luego confirma la selección apretando CUALQUIER botón.

COMIENZO DEL JUEGO

Puedes elegir entre jugar como Zeke o como Julie. Para elegir, utiliza los botones L y R para pasar de un personaje al otro y luego aprieta el botón START para confirmar la selección.

LA CONTRASEÑA

Tras completar un nivel, recibirás una contraseña. Cuando quieras introducirla, utiliza el mando direccional para seleccionar una letra o símbolo y pulsa CUALQUIER botón para confirmar la selección. Cuando hayas acabado de introducir la contraseña, selecciona END (ACABAR) y pulsa el botón A para introducir la contraseña y comenzar el juego.



LA PANTALLA PRINCIPAL DEL JUEGO



CO1 BARRAS INDICADORAS DE VIDA

Muestra la vida que te queda.

CO2 PUNTUACIÓN

Muestra el total de puntos alcanzado hasta el momento.

CO3 RECUENTO DE VÍCTIMAS

Muestra cuántas víctimas quedan por rescatar.

CO4 ARTÍCULOS

Muestra el artículo en uso.

CO5 TIPO DE ARMA/CANTIDAD DE MUNICIÓN

Muestra el tipo de arma que estás utilizando y cuánta munición tienes para ella.



LAS ARMAS



BALLESTA dispara un único tiro con un radio de acción no muy grande. La cantidad de disparos es ilimitada.



AMETRALLADORA dispara múltiples que pueden causar daños realmente graves a cualquier diablillo.



ARMA DE PROYECTILES TELEDIRIGIDOS DE PLASMA son balas de plasma que siguen a su objetivo hasta que ¡¡¡SPLOSHCH!!! El arma perfecta para eliminar fantasmagóricos jefazos de fin de nivel.



PISTOLA LÁSER lanza una ráfaga de láser que puede desintegrar en moléculas cualquier aparición en cuestión de segundos.



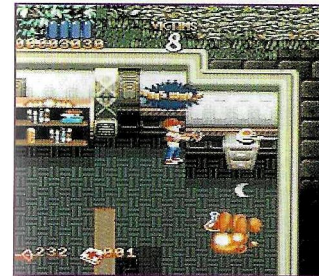
CAÑÓN DE VOLEA un arma tipo bazoka cuyos proyectiles describen un pequeño arco. Un arma pesada excelente para ser utilizada contra los espectrales jefazos de fin de nivel.

LOS NIVELES



En cada nivel debes rescatar a 10 víctimas. Cuando lo hayas hecho, deberás encontrar la puerta del tiempo para avanzar al siguiente nivel.

LA CIUDAD DE METRÓPOLIS



Ésta es una auténtica ciudad fantasma: ojos flotantes, libros de biblioteca encantados, plantas devoradoras de adolescentes, duendecillos verdes y fantasmas de cubos de basura. Todos se entretienen asustando a la gente ¿no suena genial?



LOS NIVELES

LA DINASTÍA MING



Los fantasmas se han deslizado hasta la antigua China y se han apoderado de los cuerpos de la famosa dinastía Ming.

Desenfunda tu arma de proyectiles teledirigidos de plasma y apunta a los esqueletos-fantasma de samurais que blanden sus resplandecientes espadas, a los monjes que practican la levitación y a los demonios que escupen fuego. ¡Y no te olvides de rescatar a las bellas doncellas que esperan tu llegada!

Para entonces, si todavía te cuentas entre los vivos, debes entrar en el patio para desafiar al todopoderoso hechicero Demon que se abalanza sobre sus víctimas.



LOS NIVELES

EL CARIBE



Desempolva tu pistola láser porque has llegado justo a tiempo de desencantar a los piratas de los siete mares.

Primera escala: el cementerio, donde te encontrarás piratas zombies y otras diversiones de ultratumba. A continuación saldrás de cacería, una caza de fantasmas en dos ciudades caribeñas cargaditas de cosas mágicas, botines y cientos de escalofriantes espadachines. ¡Ten cuidado con las aguas infestadas de tiburones y los mortales cofres del tesoro!

Tu viaje finalizará en el barco pirata de Jolly Roger, un mal tipo; mantente lejos de su arma y su afilado garfio.



LOS NIVELES

EL MUNDO MEDIEVAL



La corte real ha sido secuestrada por una pandilla de diablillos medievales.

Infiltrate en el castillo y utiliza tu técnica de SALTO para evitar las fosas de lava que hay en el camposanto, las trampas de paredes cubiertas de lanzas y los suelos con pinchos.

A continuación, avanza hasta las mazmorras donde flotan las calaveras y los esqueletos de caballeros andantes cabalgan a sus anchas. Para eliminar estas apariciones utiliza los proyectiles teledirigidos de plasma pero reserva algo para Sir Raleigh MacSpirit, un caballero al que le gusta utilizar su lanza para hacer carne picada con jóvenes cazafantasmas.



LOS NIVELES

EL MUNDO DE FANTASMAS Y DEMONIOS



Tu misión final te enfrentará contra una manada de diablillos en su propio terreno.

Si quieres salir vivo de ésta, te conviene coger la poción roja y transformarte en el Implacable Segador. Te encontrarás con un montón de lava, pero podrás pasar por encima a la vez que luchas contra ojos flotantes, calaveras, monjes en suspensión y otros Implacables Segadores.

Y a continuación llega el momento de poner al viejo espíritu que empezó todo este lío en su lugar: dentro del antiguo tomo de la biblioteca.



FICHA TÉCNICA DE GHOUL PATROL

EQUIPO DE LUCASARTS

DIRECCIÓN Y DISEÑO

Kalani Streicher

SUPERVISIÓN ARTÍSTICA

Harrison Fong

ANIMACIÓN

Anson Jew

AYUDANTE DE PRODUCCIÓN

Wayne Cline

JEFE DE PRUEBAS

Brett Tosti

PRODUCTOR EJECUTIVO

Kalani Streicher

DISEÑO DEL PAQUETE

Viveros and Associates, Inc

EQUIPO DE ANIMACIÓN DE GRÁFICOS

PROGRAMACIÓN

Andrew Carter

GRÁFICOS

Holger Liebnitz

ANIMACIÓN

Liu Pee Hieng, Holger Liebnitz

y Hairun

DIRECCIÓN DEL PROYECTO

Andrew Carter

MÚSICA Y EFECTOS DE SONIDO

Eric Swanson and

David Warhol, Realtime Associates



INTRODUCTION

Insieme alla tua cara amica Julie sei andato a vedere la mostra su Mostri e Fantasmi alla biblioteca cittadina. E qui avete trovato un vecchio forziere contenente un antico libro sugli spiriti. Non potendo resistere alla curiosità avete aperto il libro e letto la formula magica scritta sulla prima pagina. Improvvisamente la stanza cominciò a tremare e uno spaventoso spirito con dei dentoni uscì fuori dal libro.

Adesso, questo collerico fantasma ed i suoi ignobili scagnozzi stanno infestando la città Metropolis, tentando di infiltrarsi nei libri di storia per riscrivere paurosamente il passato.

Tu e Julie siete i soli che possono catturare lo spirito malefico e rimmetterlo nel suo libro per mettere fine a questa follia. Ghoul Patrol alla riscossa!

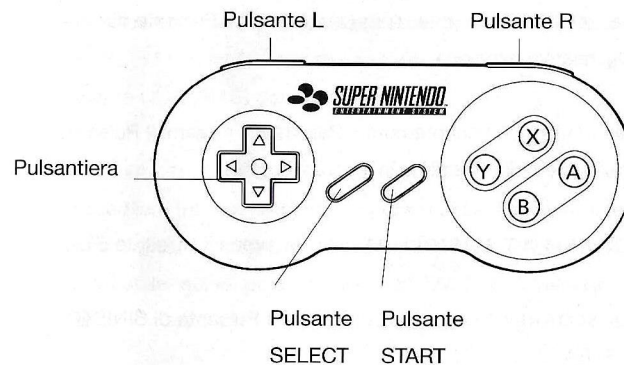


AVVIO

- 1 Spegni il Super Nintendo Entertainment System spostando la barra interruttore nella direzione opposta alla fessura della cartuccia. Collega una pulsantiera al sistema.
- 2 Inserisci la cartuccia Ghoul Patrol con l'etichetta rivolta verso di te nella fessura del sistema.
- 3 Accendi il sistema spostando la barra interruttore verso la fessura della cartuccia.
- 4 Quando apparirà la videata di testa, premi il pulsante START per cominciare a giocare.



LE PARTI DELLA PULSANTIERA



QUESTO MANUALE FA RIFERIMENTO ALLE SEGUENTI DIREZIONI





LE PARTI DELLA PULSANTIERA

PER MUOVERE IL PERSONAGGIO premi il Pulsante direzionale nella relativa direzione.

PER CORRERE tieni premuto il Pulsante Y e premi il Pulsante direzionale nella direzione in cui vuoi correre.

PER METTERE IL GIOCO IN PAUSA premi il Pulsante START.

PER SCORRERE GLI OGGETTI premi il Pulsante di SINISTRA o di DESTRA.

PER UTILIZZARE UN OGGETTO seleziona l'oggetto e premi il Pulsante SELECT.

PER SCIVOLARE premi il Pulsante X.

PER SPARARE CON UN'ARMA premi il Pulsante Y.

PER SALTARE premi il Pulsante B.

PER SCORRERE LE ARMI premi sul Pulsante A.



MENU PRINCIPALE

Per effettuare una selezione sul Menu Principale, premi il Pulsante direzionale in SU o in GIÙ per selezionare un'opzione, quindi premi un pulsante QUALSIASI per confermarla.

COMINCIARE IL GIOCO

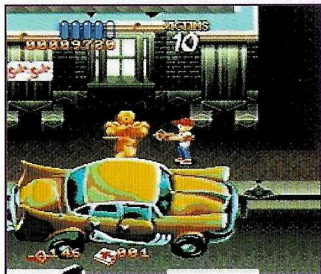
Potrai scegliere tra due personaggi: Zeke o Julie. Per effettuare una selezione, utilizza i Pulsanti di SINISTRA e di DESTRA per passare da Zeke a Julie, quindi premi il Pulsante START per inviare la selezione.

PAROLE D'ORDINE

Quando avrai completato il livello ti verrà fornita una parola d'ordine. Per inviare la parola d'ordine, utilizza il Pulsante direzionale per selezionare una lettera o un simbolo, quindi premi un Pulsante QUALSIASI per inviare la selezione. Quando avrai scritto tutta la parola, seleziona END (FINE) e premi il Pulsante A per inviare la parola d'ordine e cominciare a giocare.



VIDEATA PRINCIPALE DI GIOCO



CO1 BARRA DELLE VITE

Mostra le vite attualmente a tua disposizione.

CO2 PUNTEGGIO

Mostra il tuo punteggio totale.

CO3 CONTA VITTIME.

Mostra il numero delle vittime che ti restano da salvare.

CO4 OGGETTI

Mostra l'oggetto attualmente utilizzato.

CO5 TIPO D'ARMA/CONTA MUNIZIONI

Mostra il tipo d'arma che stai utilizzando e la quantità di munizioni a tua disposizione per quell'arma.



ARMI



BALESTRA spara un singolo proiettile veloce provocando pochi danni. Le munizioni della balestra sono illimitate.



MITRAGLIATRICE spara più proiettili che possono provocare dei danni gravi a tutti i mostri che si troveranno sotto tiro.



PISTOLA AL PLASMA spara palle al plasma che inseguono il bersaglio fino a quando non lo colpiscono! Quest'arma è perfetta per eliminare gli spiriti più potenti e spietati.



PISTOLA LASER spara un raggio laser veloce come un lampo che può fulminare un fantasma in pochi secondi!



PISTOLA DISINTEGRA TUTTO questa sorta di Bazooka spara dei proiettili tipo palle da bowling con traiettoria a parabola. Eccellente arma pesante contro gli spaventosi mostri di fine livello.



LIVELLI

In ogni livello ci saranno 10 vittime che dovrai salvare. Quando le avrai salvate dovrai trovare la porta del tempo per passare al livello successivo.

METROPOLIS



È una vera e propria città fantasma. La città è piena di occhi volanti, libri stregati, piante divora ragazzi e fantasmi nascosti in cestini della spazzatura. Tutto questo per spaventare a morte la popolazione!

Comincerai la tua caccia ai fantasmi nella biblioteca. Raccogli tutte le chiavi che troverai perché ti serviranno per aprire le porte.

Raccogli anche le diverse armi per incrementare il tuo arsenale. E non ti dimenticare di seguire le grida "SAVE ME" (SALVATEMI) e "THIS WAY" (DA QUESTA PARTE) lungo il cammino poiché ti condurranno dalla vittime che devi salvare.



LIVELLI

LA DINASTIA MING



I fantasmi sono riusciti ad infiltrarsi nell'antica Cina e a penetrare nei corpi dei membri della dinastia Ming.

Utilizza la pistola al plasma contro gli spiriti-scheletro dei samurai armati di spade infiammate, i monaci volanti e i demoni alati sputa fuoco. E ricordati di salvare le fanciulle che aspettano che tu le tragga in salvo.

Poi, se sei ancora tra i vivi, dovrai entrare nel cortile per affrontare il demone di tutti i demoni.



LIVELLI

I CARAIBI



Rispolvera la tua pistola laser perché è giunto il momento di affrontare i pirati dei Sette mari.

Prima tappa: il cimitero, dove incontrerai i pirati zombi e altri morti-viventi. Poi è tempo di andare a caccia di fantasmi in due diverse città dei Caraibi piene di oggetti magici, tesori e centinaia di bucanieri stregati. Stai attento alle acque infestate di squali e ai forzieri micidiali!

Il vostro viaggio terminerà sulla nave del pirata Jolly Roger: Questo tipo è veramente malvagio, stai lontano dalla sua pistola e dal suo affilatissimo uncino.



LIVELLI

IL MONDO MEDIEVALE



La famiglia reale è stata rapita da una banda di spiriti medievali.

Penetra nel castello e utilizza le tue capacità di SALTATORE per evitare i crateri di lava, i muri sfodera-la e le travi ricoperte di spine.

Quindi dirigi verso i sotterranei dove ti troverai tra migliaia di teschi volanti e di cavalieri fantasma. Utilizza la pistola al plasma per far saltare in aria questi fantasmi ma conserva un po' di plasma per Sir Raleigh MacSpirit, perché adora utilizzare la sua lancia per fare delle polpettine di carne di giovane fantasma.



LIVELLI

IL MONDO DEI FANTASMI E DEI DEMONI



La tua ultima prova consiste nell'affrontare un gruppo di fantasmi sul loro territorio!

Se vuoi uscire vivo da questo livello, dovrai bere la pozione rossa e trasformarti in un macabro Falciatore. Qui troverai un sacco di lava e potrai volarci sopra combattendo contro occhi e teschi volanti, oltre ai Falciatori e monaci asceti.

A questo punto è giunto il momento di mettere quello spiritaccio che ha fatto tutto questa confusione... nel suo libro.



TITOLI DI GHOUL PATROL

IL TEAM DELLA LUCASARTS

DIREZIONE E DESIGN

Kalani Streicher

SUPERVISIONE ARTISTICA

Harrison Fong

ANIMAZIONE

Anson Jew

ASSISTENTE ALLA

PRODUZIONE

Wayne Cline

CAPO COLLAUDO

Brett Tosti

PRODUTTORE ESECUTIVO

Kalani Streicher

DESIGN DELLA CONFEZIONE

Viveros and Associates, Inc

IL TEAM DI MOTION PIXEL

PROGRAMMAZIONE

Andrew Carter

GRAFICA

Holger Liebnitz

ANIMAZIONE

Liu Pee Hieng, Holger Liebnitz
e Hairun

DIRETTORE DEL PROGETTO

Andrew Carter

MUSICA ED EFFETTI SONORI

Eric Swanson e David Warhol, Realtime
Associates