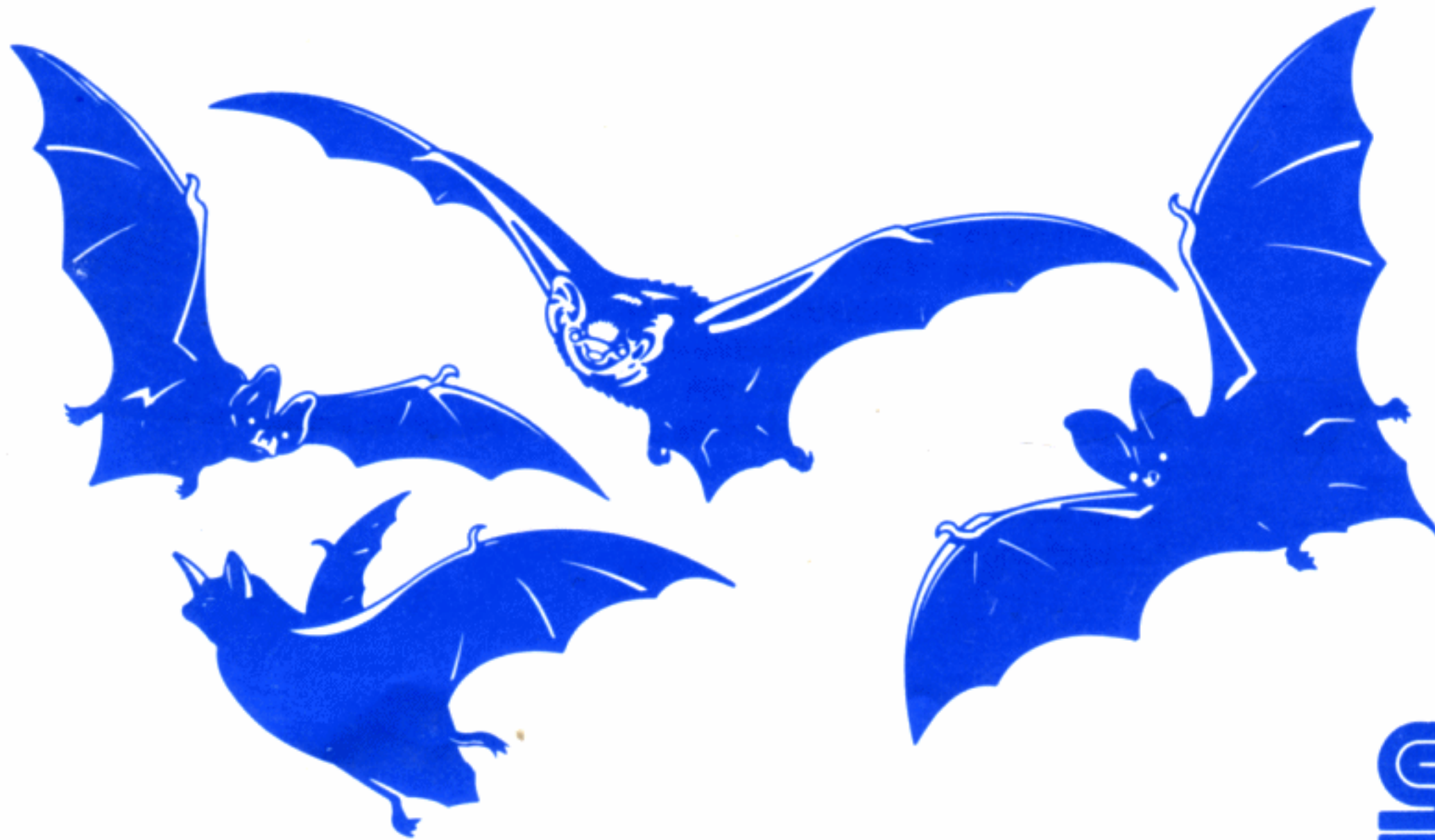


# Ghost House™



SEGA

## A LIRE AVANT DE COMMENCER

Vous ne pouvez utiliser la cartouche ou la carte de jeux SEGA qu'avec le système SEGA MASTER, exclusivement.

### COMMENT UTILISER LA CARTE SEGA LA CARTOUCHE MEGA

1. La console doit être en position OFF.
2. Puis, introduisez votre CARTOUCHE ou votre CARTE DE JEUX SEGA dans le SYSTEME SEGA MASTER (voir illustration ci-dessous).
3. La console est maintenant en position ON. Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez que l'insertion a été bien faite.
4. Après utilisation, vous devez éteindre la console (position OFF). Retirez la CARTOUCHE ou la CARTE DE JEUX SEGA et rangez-la en lieu sûr, dans sa boîte.

Pour 1 Joueur: Appuyez sur le bouton START de la manette du premier joueur

Pour 2 Joueur: Appuyez sur le bouton START de la manette du deuxième joueur

## QUI EST QUI

### ① MICK

Vous êtes Mick, le petit gars à la chemise bleue qui ne se fait jamais remarquer. Tout le monde autour de vous, on pourrait dire toutes les choses, sont là pour vous faire du mal.



### ② DRACULA

Il y a 5 Draculas en tout dont 4 qui sont complètement idiots. Mais chacun possède une pierre précieuse et vous devez les éliminer.



Il y a la chauve-souris- une balle de baseball qui a muté jusqu'à devenir ce qu'elle est. Vous rencontrerez aussi un cracheur de feu et une momie très bizarre.

① DEROBAT



② MORT



③ KEY



④ CRACHEUR DE FEU



⑤ LA MOMIE



Vous passez à l'attaque en leur donnant des coups de poing. (Regardez: une étincelle rouge si vous faites mouche, une étincelle jaune si vous ratez votre cible.) Sauf pour le Cracheur de feu. Vous devez sauter par dessus sa tête et l'attaquez avec votre couteau — autrement, vous risquez des brûlures et vous perdrez de l'énergie.

## PRENDRE LE CONTROLE

L'illustration ci-dessous vous montre les différents points de contrôle que vous aurez à utiliser. De plus, le vocabulaire utilisé sera identique tout au long de ce manuel.

### CONTRÔLE DU MOUVEMENT

I Touche de DEPART

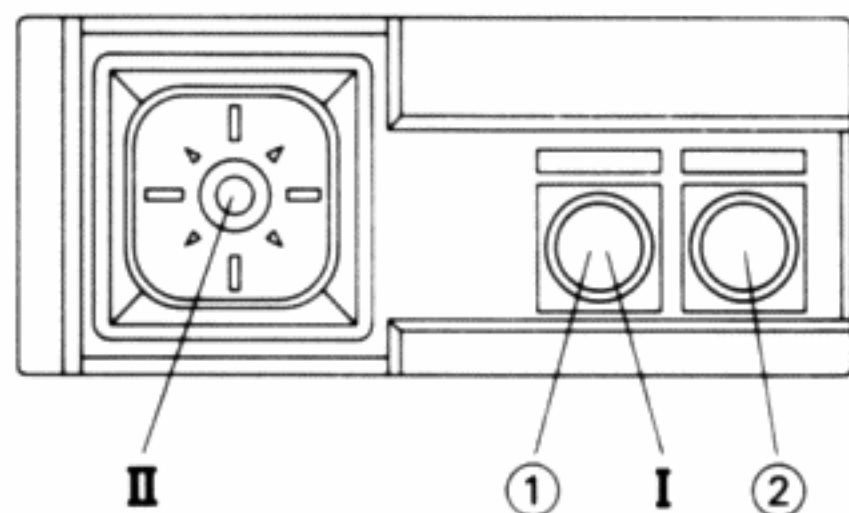
II CONTROLE DE DIRECTION

- A** Pour grimper à l'échelle-appuyez sur la flèche en haut
- B** Pour aller à droite-appuyez sur la flèche à droite
- B + C** Pour ramper vers la gauche appuyez entre les flèches en haut et vers le bas
- C** Pour descendre de l'échelle-appuyez sur la flèche du bas
- C + D** Pour ramper vers la droite-appuyez entre les flèches à droite et à gauche
- D** Pour aller à gauche-appuyez sur la flèche à gauche

Pour sauter-appuyez sur le bouton 1

Pour donner des coups de poing-appuyez sur le bouton 2

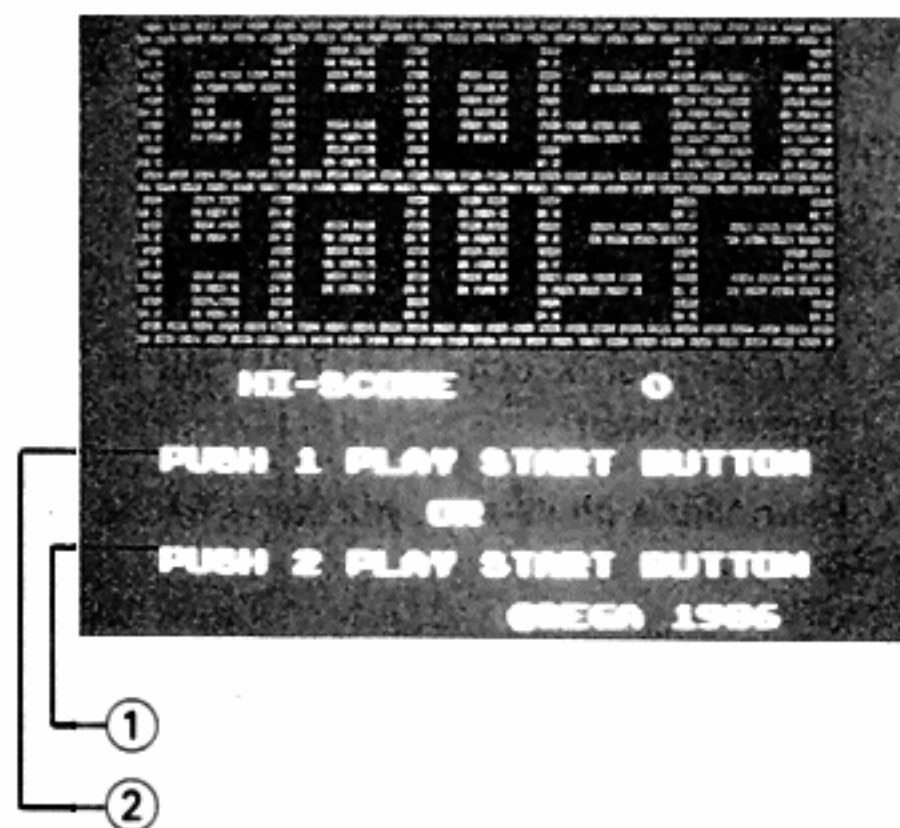
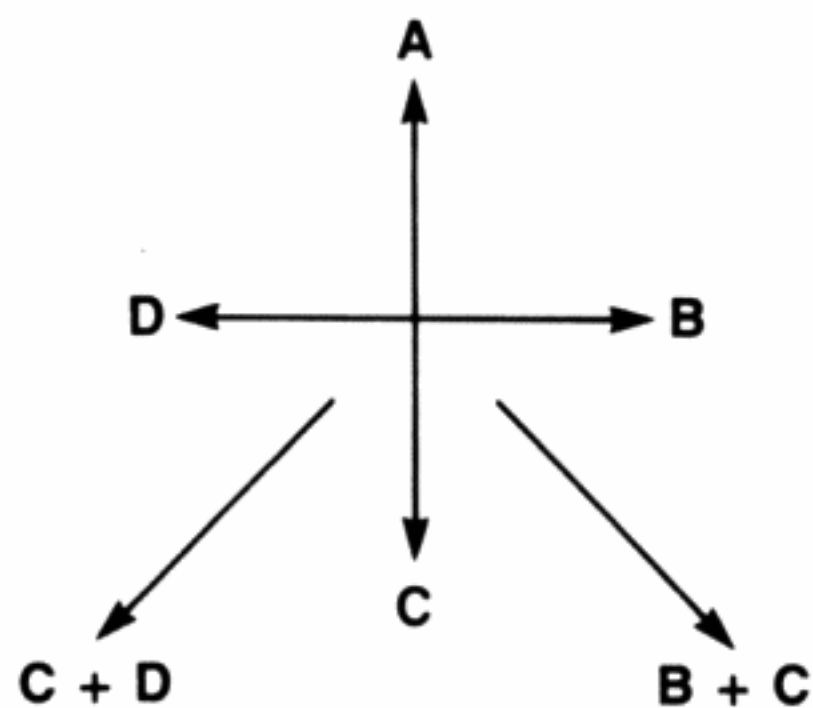
Pour sauter, vous pouvez utiliser le bouton pour donner des coups de poing ou et le CONTROLE DE DIRECTION.



## MANQUE. VOUS RECOMMENCEZ

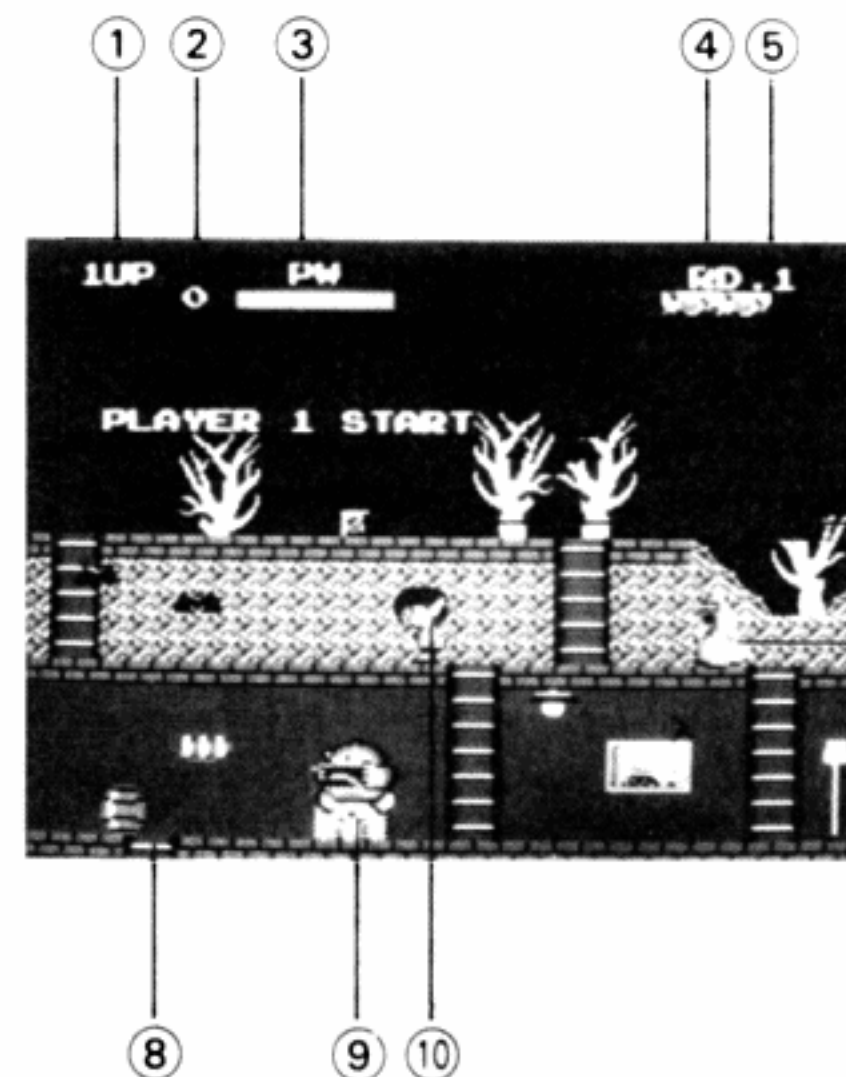
Vous recevez trois vies au début de chaque jeu. Quand vous les avez toutes perdues, le jeu est terminé.

Vous pouvez perdre une vie en étant tué par un de ces monstres. Ou tout simplement, en étant à court d'énergie. Faites attention d'avoir toujours un oeil sur votre compteur. Vous recevez une vie supplémentaire à 50.000 ET 150.000 points.



## L'ACTION

- ① Jouer
- ② Résultat
- ③ Compteur
- ④ Nombre de parties
- ⑤ Nombre restant de Micks
- ⑥ Tresor
- ⑦ Mort
- ⑧ Escalier vers le sous-sol
- ⑨ Le crache-feu
- ⑩ MICK





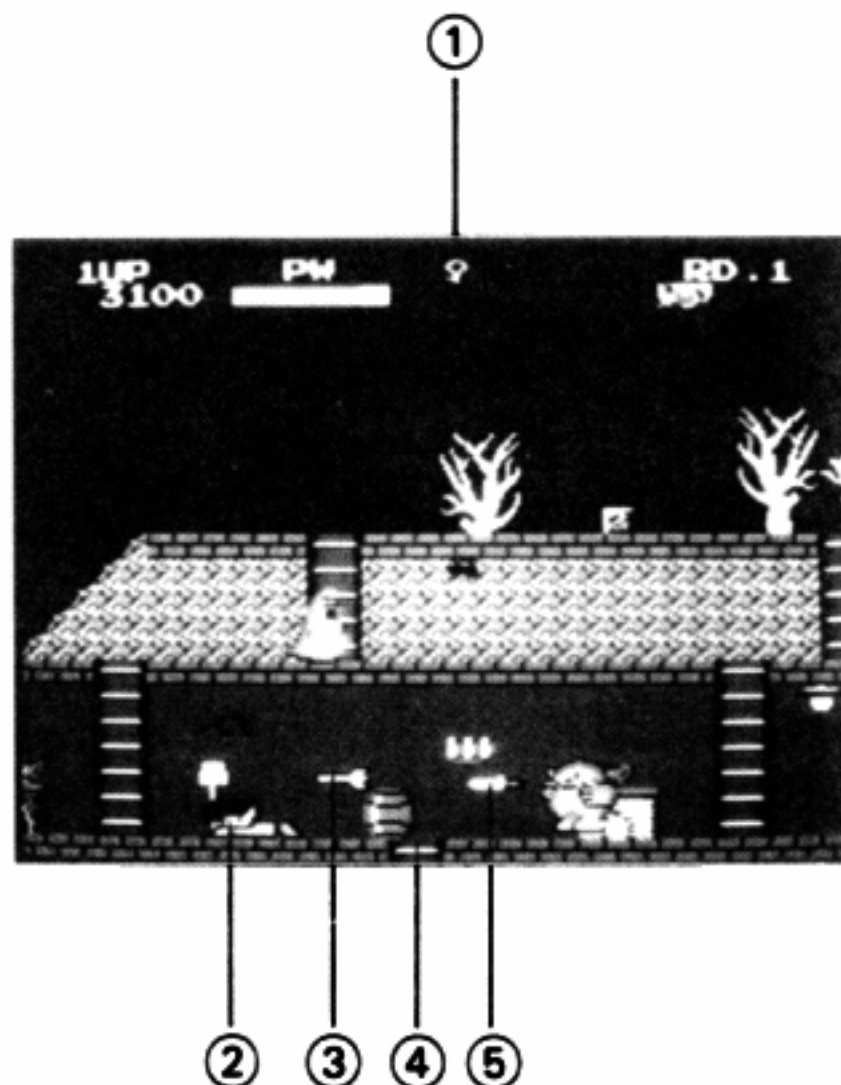
**Vous êtes sur le point de faire un bel héritage et d'hériter des bijoux de la famille. Maintenant, vous devez les trouver. Ils sont cachés quelque part dans la maison du Comte Dracula. Seulement voilà, ils ne sont pas très accessibles car ils sont protégés par des chauve-souris, des lanceurs de feu, des momies et des tas d'autres créatures aussi peu reluisantes.**

**Vous devez prévenir le danger ou les tuer s'ils se trouvent en travers de votre chemin, peu importe la forme! Avant que votre temps et vos forces s'épuisent, vous devez continuer à donner des coups pour découvrir la clé secrète qui ouvre le cercueil de Dracula afin de vous approprier les pierres précieuses.**

**Bonne chance! Et, vous en aurez besoin!**

## VOS ADVERSAIRES

- ① La clé qui est maintenant en possession de Mick car il a détruit ces créatures.
- ② MICK rampe
- ③ Flèche
- ④ escalier du sous-sol
- ⑤ couteau



**Ne croyez pas que la partie va être facile, qu'il n'y a que des monstres à vous faire face. Voici quelques éléments qui risquent bien de vous donner du fil à retordre. Tous se trouvent dans la maison fantôme.**

**Couteaux volants et flèches-rampez sous eux. Trappes cachées-contournez-les. Toiles d'araignée-bougez très vite à droite et à gauche. Piège-sautez par dessus ou contournez l'obstacle. Feu au sous-sol-faites le saut qui sauve.**

## VOTRE RESULTAT

**Chaque fois que vous réalisez une opération avec succès, vous obtenez des points qui s'additionnent ensemble pour former votre total final.**

### VOICI CE QUE VOUS GAGNEZ

MORT	250 points
DEROBAT	250
MOMIE	300
CRACHEUR DE FEU	750
DRACULA	1.500
TRESOR	de 200 à 28.000

**POINTS DE BONUS À CHAQUE PARTIE**

PARTIE 1	1.000 points
PARTIE 2	3.000 points
PARTIE 3	5.000 points
PARTIE 4	10.000 points
PARTIE 5	30.000 points
PARTIE 6	50.000 points

**CONSEILS PRATIQUES**

- Quand vous êtes à proximité de la toile d'araignée, ne sautez pas. Vous retrouveriez dans ses filets.
- Vérifiez constamment le niveau de votre compteur. Et n'essayez pas d'ouvrir le cercueil de Dracula si vos forces baissent.
- Que chacun de vos coups soit percutant. Inutile de brasser de l'air, vous perdriez trop d'énergie.



**SCOREBOOK**

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

**SCOREBOOK**

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			



**SEGA**

Printed in Japan