



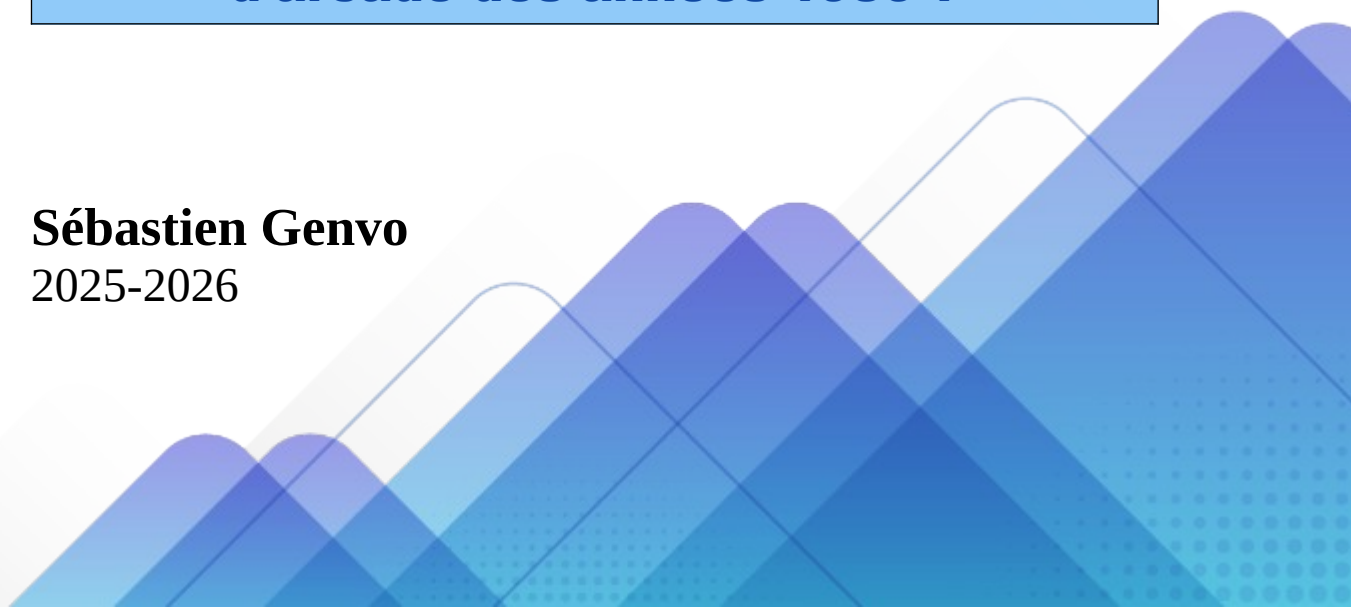
Alain Frontoni et Lucille Charis
Licence 3 Information et Communication
Parcours Numérique et Ludique

HISTOIRE DES JEUX VIDÉO

GHOST 'N GOBLINS

Comment la difficulté extrême de *Ghost 'n Goblins* participe-t-elle à définir son identité ludique et à influencer durablement la conception des jeux d'arcade des années 1980 ?

Sébastien Genvo
2025-2026



Sommaire

1 Introduction.....	3
2 La production.....	4
3 Le contenu.....	8
4 La réception.....	15
5 L'influence.....	19
6 Notre point de vue.....	21
6.1 Informations sur les pratiques ludiques..	21
6.2 Retours sur le jeu analysé.....	23
6.3 Avis général.....	27

1 Introduction

Ghosts 'n Goblins (aussi connu sous le nom de *Makaimura* au Japon) est un jeu de plateformes/action en side scroller ou encore un "run & gun" développé et édité par le studio Capcom et supervisé par le game designer Tokuro Fujiwara. Le jeu est d'abord sorti sur borne d'arcade en septembre 1985 et se joue donc à l'aide d'un joystick et de deux boutons où il est possible de jouer à 1 ou 2 joueurs (à tour de rôle dans ce cas-là). Mais après son immense succès en salle, il a ensuite été porté sur la plupart des supports de l'époque et jusqu'à nos jours : Commodore 64, Amiga, ZX Spectrum, Amstrad CPC, Atari ST, IBM PC compatibles, Commodore 16, Game Boy Color, Game Boy Advance, NES, Xbox, Saturn, PlayStation, PlayStation 2, PlayStation Portable, Virtual Console et Nintendo Switch Online. Ce jeu donnera alors naissance à plusieurs suites, des spin-offs, ainsi que des séries dérivées intitulées *Gargoyle's Quest* et *Maximo* et composées de plusieurs jeux. La série dans son ensemble s'est vendue à plus de 4,4 millions d'unités et constitue la 8e franchise de jeux Capcom la plus vendue. Elle est réputée pour son haut niveau de difficulté.

L'univers visuel de *Ghosts 'n Goblins* s'inspire largement des films d'horreur et de la littérature fantastique. Les décors sombres et gothiques, peuplés de zombies, gargouilles et autres monstres mythiques se mêlent à un humour grotesque (Arthur en caleçon), ce qui crée un univers unique et original. L'histoire est elle-même résumée en une séquence d'une poignée de secondes au lancement de la partie : occupé à flâner près d'un cimetière avec sa dulcinée Guenièvre, le brave chevalier Arthur (noms occidentalisés, d'ailleurs la princesse s'appelait originellement « Prin Prin ») voit cette dernière se faire enlever par un démon. L'objectif d'Arthur tout au long de ce jeu est donc de s'aventurer dans le Royaume des Démons pour sauver sa bien-aimée princesse. Pour atteindre son but Arthur utilise une variété d'armes à projectiles telles que des lances, des haches et des dagues pour éliminer tout ce qui se trouve sur son chemin.

S'il fallait définir le concept du "die-and-retry", ce serait à coup sûr le premier jeu évoqué. Sa difficulté légendaire en fait encore aujourd'hui une des épreuves les plus éprouvantes et les plus exigeantes de toute l'histoire du jeu vidéo. Ce qui nous amène à définir notre problématique pour cette analyse qui est : **Comment la difficulté extrême de *Ghosts'n Goblins* participe-t-elle à définir son identité ludique et à influencer durablement la conception des jeux d'arcade des années 1980 ?**

2 La production

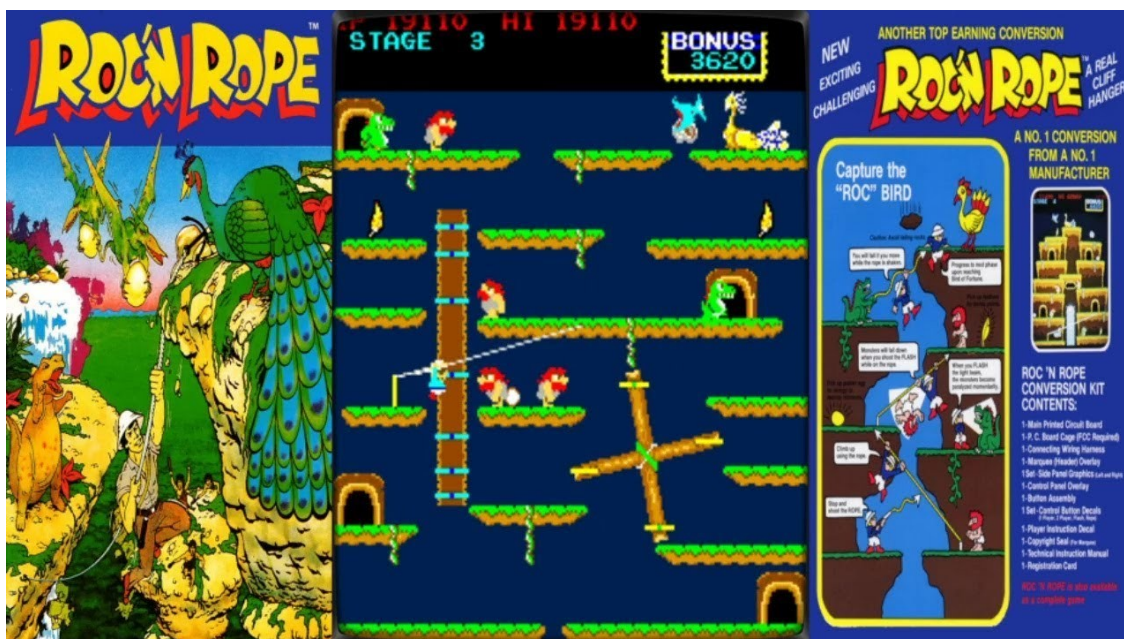


À la sortie du jeu en 1985 on est encore dans l'âge d'or du jeu vidéo d'arcade. En terme de contexte vidéoludique c'est au tout début du développement des consoles japonaises, avec la sortie de la Famicom de Nintendo en 1983, et quatre ans après le succès colossal de Donkey Kong en arcade. Dans ce type de jeu on le rappelle on doit mettre une pièce dans la machine pour jouer, et que l'intérêt pour les constructeurs est que les utilisateurs en mettent régulièrement. Ce sont ainsi des jeux assez exigeants et à temps de jeu courts, il faut donc des gameplays simples, accessibles et des univers très facilement compréhensibles pour les joueurs afin de les inciter à jouer et à remettre des pièces.



Le directeur de *Ghosts 'n Goblins* était Tokuro Fujiwara. Il a d'abord fait des études de design à la Osaka Designers' College, puis il a commencé sa carrière en se faisant recruter à son université en 1982 par Konami pour un travail de "planificateur de produits". Il ne savait même pas que l'entreprise créait des jeux vidéos et il n'avait d'ailleurs lui-même quasiment jamais joué à des productions de ce type.

Pour Konami il commence à travailler sur *Pooyan*, un jeu qui était en préparation avant son arrivée. C'est donc avec son prochain jeu, *Roc 'N Rope* (1983), qu'il aura vraiment le contrôle créatif sur un jeu.



Puis Fujiwara et d'autres membres de Konami se font recruter par Capsule Computers en 1983. Cette entreprise est une filiale de I.R.M Corporation, une compagnie spécialisée dans la fabrication et la distribution de machines de jeux électroniques. Capsule Computers est créé en 1981 mais elle change de nom en 1983. En contractant "Capsule" et "Computers", elle devient Capcom, une entreprise qui est entièrement centrée sur le jeu vidéo. À cette période ils ne font que du jeu en arcade et ils développent eux-mêmes leurs bornes grâce à leur expertise en machines de jeux électroniques. Ils commenceront leur carrière sur machines de salon avec le portage sur NES de *1942* en 1985, mais la console ne deviendra leur principal secteur d'activité que quelques années plus tard.



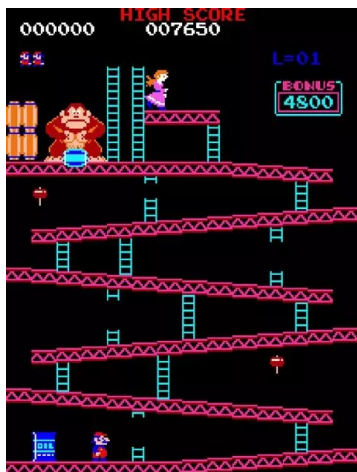
Ils feront d'abord plusieurs jeux comme *Vulgar* (pour lequel Fujiwara sera game designer), mais c'est le jeu *1942* qui sera leur premier grand succès. C'est un jeu de shoot them up en avion militaire, et en terme de joueurs on cible des enfants et adolescents. On voit ainsi qu'on est en plein contexte de la "masculinité militarisée", avec des jeux d'action où l'on cherche à détruire des ennemis et ayant pour thème ou pour toile de fond la guerre ou les batailles spatiales. C'est une représentation culturelle dominante dans l'histoire

vidéoludique et du divertissement en général, mettant l'accent sur le côté "guerrier" des individus masculins tout en rejetant ce qui est attribué à la féminité.



En 1985, quelques mois avant *Ghost 'n Goblins* sortira le jeu *Commando*, un run and gun militaire en vue du dessus et un autre grand succès de Capcom. Le jeu est dirigé par Fujiwara, qui ne sera donc plus seulement game designer, et il sera créé dans un développement parallèle à celui de *Ghost 'n Goblins* (et il déclarera que des deux jeux c'est celui qu'il a trouvé le plus amusant à développer). Encore une fois on peut voir un jeu centré sur l'action et avec un visuel militaire.

En terme de contexte de création du jeu on a donc Fujiwara en charge du projet, qui est le créateur d'un jeu à succès dans une entreprise spécialisée dans le jeu d'arcade mais pas encore un gros acteur du marché. Et qui doit donc continuer à faire ses preuves. Car on rappelle à cette époque que Capcom, bien que commençant à se faire un nom, est loin d'être le géant du jeu vidéo qu'il est devenu par la suite (cela commencera vraiment avec le succès prodigieux et planétaire de *Street Fighter II* en 1991). On a ainsi un bon contexte pour qu'un créateur à qui on fait confiance puisse créer un jeu original pour séduire le marché. Le jeu a été développé en trois mois ce qui était une norme pour l'époque selon Fujiwara, et le tout en parallèle d'un autre ce qui pourrait suggérer des cadences de travail élevées.

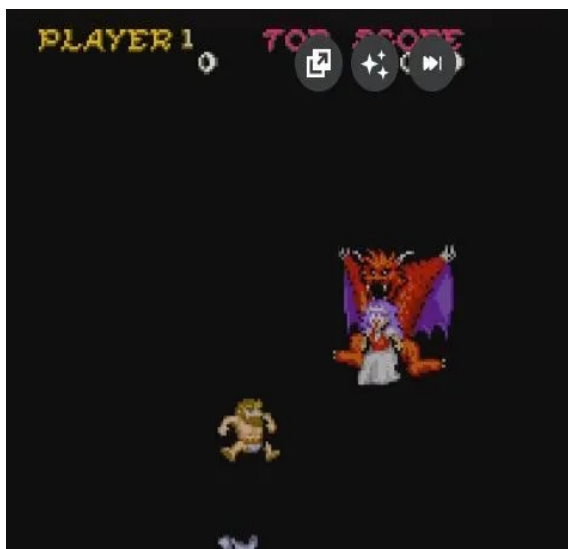


En termes d'influences pour *Ghost 'n Goblins* on peut d'abord noter pour l'aspect shoot les anciens jeux de tir de Capcom, ne serait-ce que *Commando* du même créateur et que celui-ci développait en même temps. Mais aussi les autres jeux du même type du marché, car le shoot them up était ultra-populaire en arcade depuis *Space Invaders*, ainsi que des jeux de plateformes d'arcade comme *Donkey Kong* ou *Mario Bros*. En effet *Donkey Kong* a été un immense succès de l'arcade, et par son côté plateforme où il faut éviter les obstacles pour progresser dans le niveau il a aussi pu être une des sources d'inspirations pour Fujiwara.

Il faut d'ailleurs noter que *Ghost 'n Goblins* est un jeu de plateforme développé sans l'influence de *Super Mario Bros*, qui sortira quelques mois plus tard la même année et qui va complètement redéfinir les codes des jeux du genre. Mais aussi qu'il sera un des premiers jeux populaires avec une ambiance de style gothique, car le premier *Castlevania* ne peut pas non plus être une influence car il sortira l'année d'après en 1986. À eux deux ils vont participer à populariser ce type d'atmosphère dans le jeu vidéo.



3 Le contenu



Dans *Ghost 'n Goblins* on incarne Arthur, un chevalier qui pique-nique avec sa petite amie, la princesse Guinevere. Mais elle se fait enlever par un démon de Astaroth (ou Satan selon les traductions) et on doit aller la sauver en affrontant la horde de monstres de ce dernier, avec un bestiaire de films d'horreurs comme des zombies, des démons et d'autres types de monstres fantastiques. C'est un schéma

narratif ultra-classique et très simpliste de l'époque (et certainement popularisé par *Donkey Kong*), le fait de sauver une princesse étant un prétexte simple et rapide à comprendre pour donner un impératif d'action au joueur et lui donner envie de jouer. L'objectif n'est pas l'histoire mais le gameplay, ainsi la cinématique ne dure que quelques secondes et ne sert qu'à introduire l'univers et les mécaniques.

C'est un jeu de plateformes/action ou encore un "run and gun", on doit donc progresser dans un niveau en sautant, évitant les pièges et les attaques et en tirant sur les ennemis.

Durant la partie, le joueur récolte diverses nouvelles armes, ainsi que des bonus et des pièces d'armure qui l'aideront dans sa tâche. Il y a des checkpoints à chaque milieu de niveau, deux vies pour finir tout le jeu et la



possibilité d'en regagner quand on fait suffisamment de points. Ces détails ainsi que son level design rempli de pièges et d'ennemis ont en partie fait en sorte que ce jeu était considéré comme très difficile, même selon les standards du jeu d'arcade de l'époque. Et il gardera pendant longtemps sa réputation d'un des jeux les plus difficiles de tous les

temps.

Une bonne partie des shooters de l'époque étaient en défilement vertical (comme *Commando*), tandis que lui proposait un défilement horizontal, plus rare mais tout de même présent dans des jeux comme *Hover Attack*. Sachant que le défilement en lui-même n'était pas encore complètement une norme, par exemple *Mario Bros* sorti deux ans auparavant se jouait encore sur un écran fixe. Et il restait très inspiré des multiples jeux de shoot populaires de l'époque. Ainsi ce qui le distinguait des autres jeux de l'époque était plus sa réalisation que son style de jeu.



Il y a souvent des pièges ou des ennemis que l'on a pas vu venir, et très souvent on est presque obligé de se les prendre quand on ne les connaît pas. Il faut ainsi tomber dans le piège pour l'apprendre et ne pas refaire la même erreur la prochaine fois pour progresser. Et même en connaissant les obstacles le jeu reste dur et il faut une certaine dextérité et une certaine adaptation pour réussir car il est partiellement aléatoire. C'est une progression par l'échec et donc *Ghost 'n Goblins* est un pur "die and retry" (ou "trial and error" pour les anglophones), dont c'est un des premiers grands représentants. Il y avait déjà eu des jeux dans le style avec *Dragon's Lair* quelques années auparavant, un jeu d'arcade sous forme de dessin animé interactif. Le principe du jeu était que quand on arrivait sur un tableau il fallait appuyer sur le bon bouton au bon moment

avec un timing très serré sous peine de mourir (et qui est un peu l'ancêtre des QTE). Et la partie dessin animée a notamment été créée par Don Bluth, un célèbre animateur de Disney qui partira ensuite monter un autre studio pour faire des films comme *Le Petit Dinosaur* ou *Anastasia*. Ainsi le jeu donnait envie de continuer pour voir la fin du "film".



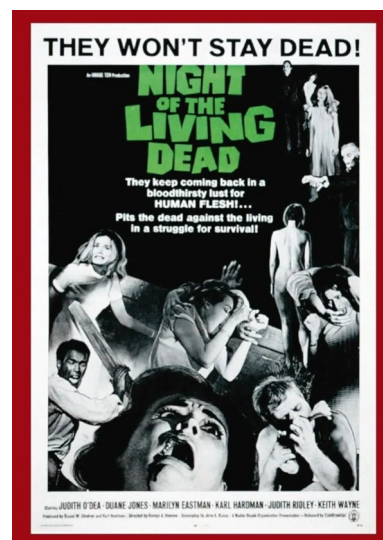
En tout cas *Ghost & Goblins* est un des premiers "die and retry" sur un style aussi populaire à l'époque que le jeu de plateforme/shoot et il va populariser le genre. De plus cette difficulté, élevée dès le niveau 1, continue de progresser au cours du jeu avec des niveaux proposant de plus en plus d'ennemis placés de manière de plus en plus sournoise. Et en terme de progression les règles restent relativement similaires du début à la fin du jeu, ce qui est explicable par le fait que c'est un jeu d'arcade et donc un jeu volontairement simple pour être facilement compréhensible. À l'exception peut-être de passages où il faut avoir la bonne arme pour progresser au niveau suivant.

Comme on l'a vu toute œuvre vidéoludique peut être analysée au croisement de trois sphères d'importance.



Tout d'abord d'un point de vue culturel c'est un jeu qui a fait sens auprès de son public de jeu d'arcade. Il est simple, accessible, très beau pour l'époque et il s'inscrit parfaitement dans la lignée des jeux d'arcade exigeants des années 80.

Ensuite l'univers de *Ghosts 'n Goblins* s'inspire largement des films fantastiques et d'horreur classiques de la Hammer, de Universal Monsters, de Romero ou de la littérature fantastique. On a donc des décors sombres, des châteaux hantés, des cimetières, des créatures surnaturelles et un style gothique rare à l'époque. Et le jeu a bien marché à l'international, ce qui peut en partie s'expliquer car ces films et livres étaient issus d'un cinéma et d'une littérature déjà bien établis, et donc que le jeu pouvait parler à un peu à tout le monde autour du globe (plutôt occidental). Et grâce à l'intertextualité on peut en déduire certains aspects de gameplay : par exemple le fait de voir des zombies nous fait comprendre qu'ils reviennent à la vie en continu, ce qui incite constamment à avancer pour les fuir plutôt que de perdre son temps à rester sur place. Ou encore le fait que les démons rouges volants, en référence aux films et à la littérature, sont les plus sournois car ils ont les patterns les plus aléatoires et fourbes du jeu pour les ennemis de base. Mais *Ghosts 'n Goblins* a aussi un aspect un peu décalé et rigolo (et pouvant rappeler des films Disney de l'époque), car on joue un personnage débonnaire qui quand il se fait toucher finit en caleçons avec des cœurs. Il faut rappeler que le jeu d'arcade s'orientait vers un public enfantin et adolescent, et qu'ainsi ce genre de détails permettaient peut-être de rendre plus accessible aux jeunes un univers majoritairement sombre (même si cela sera en partie contredit plus tard par la série *Castlevania*).



D'un point de vue technologique *Ghosts 'n Goblins* n'a pas introduit de révolution technique majeure, mais il s'est démarqué par une réalisation vraiment très soignée pour son époque. Le système de sa borne était unique et a été conçu spécialement pour lui. C'était à l'inverse de beaucoup d'autres jeux

de Capcom de l'époque qui étaient souvent basés sur un système de borne existant (ou qui sera réutilisé plus tard), comme le Z80 Based utilisé pour *Vulgus* (1982), 1942

(1982) ou encore *Exed Exes* (1985). Cette borne conçue spécialement pour *Ghosts 'n Goblins* a ainsi permis d'atteindre plus précisément les besoins techniques spécifiques de ce jeu, pouvant expliquer la réalisation considérée comme très propre et réussie à l'époque. Il avait des sprites expressifs, une palette de couleurs vive et un arrière-plan bien travaillé, ce qui n'était pas encore une constante pour un jeu d'action en 1985. L'animation était très fluide et l'utilisation de deux plans (décors fixes et sprites mobiles) permettait une bonne lisibilité malgré l'action intense, ce qui était encore rare. La musique aussi était très travaillée et rendue agréable par la technologie de la borne (ce qui n'était pas toujours une norme à l'époque), elle est devenue iconique et a été saluée à l'époque pour sa participation à l'ambiance du jeu. Le jeu était vraiment considéré comme magnifique et techniquement impressionnant, ce qui est visible quand on fait une comparaison avec d'autres jeux de la même période comme *Mario Bros* (1983), *Commando* (la même année) ou encore *Hover Attack*. Sorti la même année (!) et souvent considéré comme le premier run & gun de l'histoire, le fossé technologique avec *Ghosts 'n Goblins* saute aux yeux. Et dans ce dernier il y avait aussi une petite mise en scène comme au début du jeu, ce qui restait rare, et des ennemis semis aléatoires comme les démons rouges qui donnaient des combats imprévisibles à chaque nouvelle partie. Une des rares innovations était la carte visible à chaque fin de niveau, qui permettait de visualiser l'avancée du joueur et de lui donner un vrai sentiment de progression.

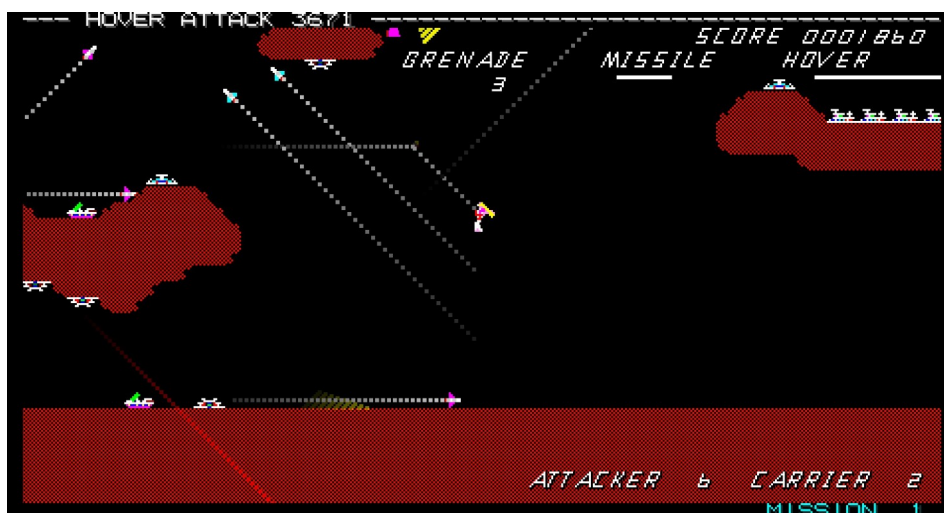


Figure 1: *Hover Attack*

Et pour finir du point de vue marketing le jeu très bien pensé. Il est accessible et engageant avec sa technique magnifique pour l'époque, ce qui attirait l'attention dans la salle d'arcade et lui permettait de se démarquer des autres bornes, tout en étant



facilement compréhensible et facile à jouer. Mais il est aussi très dur. Par exemple il y a des passages où on ne peut pas avancer sans avoir la bonne arme (et donc il faut recommencer le niveau). Ou alors quand on finit le jeu on nous annonce que tout n'était



qu'une illusion de Astaroth, et on doit tout recommencer depuis le début avec un jeu encore plus dur. Et comme il est extrêmement difficile les gens meurent vite, ce qui incite beaucoup plus souvent que d'habitude à remettre une pièce dans la machine. Le tout sans rebuter une majorité des joueurs, car il s'inscrivait dans la difficulté des jeux d'arcade

de la période. Tout ceci était extrêmement intéressant pour les propriétaires de salles d'arcade, car cela leur permettait d'obtenir plus de pièces en moins de temps que sur d'autres bornes. Donc le jeu était financièrement très lucratif et se vendait très bien aux salles d'arcade, tout en étant très apprécié des joueurs grâce à son esthétique, son gameplay exigeant mais solide et son ambiance unique pour l'époque. Et en plus les gens, connaissant la réputation du jeu, se lançaient des défis sur le fait d'aller plus loin que leurs amis.

Les thèmes et valeurs véhiculées par *Ghosts 'n Goblins* semblent être l'abnégation, la détermination et la résilience. En effet la grande difficulté du jeu, qui tue sans scrupule le joueur dès les premières secondes du début de la partie, paraît inciter le joueur à faire preuve d'une très grande concentration ne serait-ce que pour atteindre la fin du niveau 1. Il faut apprendre la disposition des obstacles, des ennemis, leurs patterns, le tout des fois par cœur et en sachant improviser lors des passages semi-aléatoires. Ce n'est pas un jeu où l'on prend du plaisir à réussir dès le début, mais plutôt après avoir passé des

dizaines de minutes ou des heures à apprendre comment éviter de mourir puis réussir. Malgré cela la gratification pour cette persévérance peut être vue comme assez faible, par exemple avec la fin qui récompense le joueur pour avoir terminé ce jeu si dur... avec un message textuel qui lui dit que tout ce qu'il a fait n'était qu'une illusion et qu'il doit tout recommencer depuis le début. De plus le jeu donne peu d'outils différents pour pouvoir s'en sortir, ce qui peut laisser beaucoup de joueurs de côté. Par son âpreté *Ghosts 'n Goblins* semble vouloir dire "reste concentré et réussit... ou abandonne et lâche la borne". Via sa difficulté il peut ainsi engendrer une grande frustration, avant potentiellement une grande délivrance et fierté après avoir enfin passé un obstacle sur lequel le joueur était resté bloqué longtemps. Mais il faut relativiser et se demander si c'est une véritable intention volontaire des développeurs, ou simplement une conséquence du choix marketing de faire un jeu difficile pour engendrer beaucoup de pièces.

4 La réception

Ghosts 'n Goblins, sorti en 1985, est un jeu d'arcade mythique, essentiellement connu pour son premier niveau, qui est le seul niveau connu de 95% des joueurs. Bien que le jeu soit difficile, il est acclamé pour son ambiance médiévale-fantasy et ses graphismes réussis pour l'époque. Les joueurs apprécient également le gameplay bien ficelé, ce qui en fait un jeu recommandé pour les fans de jeux vidéo hardcore.

Ayant eu du mal à trouver des avis professionnels de l'époque pour la version arcade, voici quelques classements où l'on retrouve *Ghosts'n Goblins* qui montrent le grand succès de ce jeu.

- Au Japon, 2ème jeu d'arcade le plus populaire en septembre 1985
- Au Japon, il est arrivé 4ème jeu sur borne d'arcade le plus rentable début 1986
- Aux États-Unis, il est arrivé 9ème jeu d'arcade le plus rentable de l'année 1986
- En Europe, le jeu a mis un peu de temps à percer, mais il est devenu un gros succès d'arcade en 1986
- Nominé aux [Golden Joysticks 1986](#) dans la catégorie Arcade Game of the Year
- Lauréat aux [Zzap!64 Readers Awards 1986](#) dans la catégorie Best Platform Game
- En 1987 le jeu reste rentable mais sort du top, remplacé par *Ghouls'n Ghosts*

En dessous voici un tableau montrant la réception du jeu sur les différents supports.

Platform▼	Critics	Players	Moby Score
Overall Ranked #14844 of 27 549 games	74% 60 ratings	★★★★★ 221 ratings	7
Amiga Ranked #958 of 1 528 games	69% 11 ratings	★★★★★ 9 ratings	6.9
Amstrad CPC Ranked #153 of 190 games	66% 4 ratings	★★★★★ 10 ratings	6.4
Arcade Ranked #156 of 216 games	59% 5 ratings	★★★★★ 38 ratings	6.9
Atari ST Ranked #423 of 573 games	67% 6 ratings	★★★★★ 8 ratings	6.9
BREW Unranked (needs more reviews)	80% 1 rating	★★★★★ 5 ratings	n/a
Commodore 16, Plus/4 Unranked (needs more reviews)	60% 1 rating	★★★★★ 2 ratings	n/a
Commodore 64 Ranked #48 of 869 games	82% 15 ratings	★★★★★ 21 ratings	7.9
DoJa Unranked (needs more reviews)	n/a 0 ratings	★★★★★ 2 ratings	n/a
DOS Ranked #1 689 of 1 794 games	42% 3 ratings	★★★★★ 13 ratings	5.6
Game Boy Advance Unranked (needs more reviews)	80% 1 rating	★★★★★ 7 ratings	n/a
Game Boy Color Ranked #76 of 304 games	79% 11 ratings	★★★★★ 15 ratings	7.3
NES Ranked #294 of 647 games	66% 20 ratings	★★★★★ 62 ratings	6.7
ZX Spectrum Ranked #169 of 406 games	81% 9 ratings	★★★★★ 11 ratings	7.4

Sorties par date (par plateforme)

1985 (Arcade)
 1986 (DOS)
 1986 (Commodore 64)
 1986 (ZX Spectrum)
 1986 (Amstrad CPC)
 1986 (Commodore 16, Plus/4)
 1986 (NES)
 1987 (PC-88)
 1987 (FM-7)
 1990 (Amiga)
 1990 (Atari ST)
 1999 (Game Boy Color)
 2002 (DoJa)
 2002 (Windows Mobile)
 2004 (Game Boy Advance)
 2006 (BREW)
 2007 (Wii)
 2012 (Nintendo 3DS)
 2013 (Xbox 360)
 2013 (PlayStation 3)
 2013 (Wii U)
 2017 (Android)
 2017 (iPad)
 2017 (iPhone)
 2018 (Nintendo Switch)
 2023 (Navigateur)

Il a eu tellement de succès qu'il a été adapté sur énormément de consoles et d'ordinateurs, mais il a également duré dans le temps jusque dans les années 2020 avec *Ghosts 'n Goblins Resurrection*.

Très apprécié sur arcade malgré sa difficulté, *Ghosts 'n Goblins* fait partie des jeux de plateformes les plus connus. Mais des avis dénoncent certains portages sur ordinateurs qui ne se montrent pas tellement à la hauteur, avec une expérience moins agréable que sur borne d'arcade. De plus, le fait que l'on soit obligé de jouer avec une manette exclut d'office les joueurs n'en possédant pas. Malgré tout, certains reconnaissent que les portages n'ont certes pas la même technologie graphique que sur borne d'arcade, mais que la difficulté qui fait ce jeu est similaire.


ACTION / ARCADE

Game #2280


Ghosts 'n Goblins
★ TOP DOG

Rating: **8.27** (193 votes)

Action Platformer




Ghosts 'n Goblins is a competent PC port of one of the best side-scrollers ever made. You play Arthur, noble knight (apparently before he was crowned King of Britain) on a trek through haunted lands to rescue his fair maiden Guinevere, who was kidnapped by the demon of Hades. The game is one of CAPCOM's most famous side-scrollers on the arcade, so this PC version stays true to the straightforward gameplay: plod from left to right, lobbing spears at wave after wave of zombies, ghosts, goblins, demons and other supernatural beings. You wear a suit of armor that protects you from a single hit, so you will die after two consecutive hits if you can't manage to recover.

Ghosts 'n Goblins has always been known as one of the hardest games around, and this PC port is no exception. You'll be attacked from every side, and you can't throw weapons upward. The challenge gets even worse at the end of the game, when you have to return to the very beginning to start over, at a harder level of difficulty. Yup, you have to beat the game twice to actually complete it. Talk about a cheap shot.

Overall, **Ghosts 'n Goblins** is a faithful PC port of classic game that fans of the arcade should take a look at. It's obviously not an ideal version, due to the limitations of the EGA palette and austere PC speaker sounds, but the fluid animations and frustrating (but fun) gameplay are left intact. Recommended!

Reviewed by: **Underdogs**

En termes de comparaison, l'on pourrait dire que *Castlevania* sorti en 1986 est un jeu similaire sur certains points avec *Ghosts'n Goblins*. Ils se ressemblent par leur appartenance au genre action-plateforme, leur thématique gothique, leur difficulté élevée et leur gameplay basé sur des sauts engagés et des ennemis punitifs, typiques des jeux des années 80. En revanche, ils diffèrent fortement dans leur philosophie : *Ghosts'n Goblins*, conçu pour l'arcade, privilégie une difficulté brutale et parfois injuste, avec des ennemis surgissant de façon imprévisible, un contrôle très rigide et une logique de défi pur, tandis que *Castlevania*, pensé pour la console, propose un style de difficulté différent, reposant sur la mémorisation, le placement précis des ennemis et une progression plus stratégique. Là où *Ghosts'n Goblins* adopte un ton souvent grotesque et presque parodique, *Castlevania* se distingue par une ambiance gothique sérieuse, et une mise en scène plus marquée, faisant de l'un un test de résistance et de l'autre une aventure exigeante mais plus faisable.



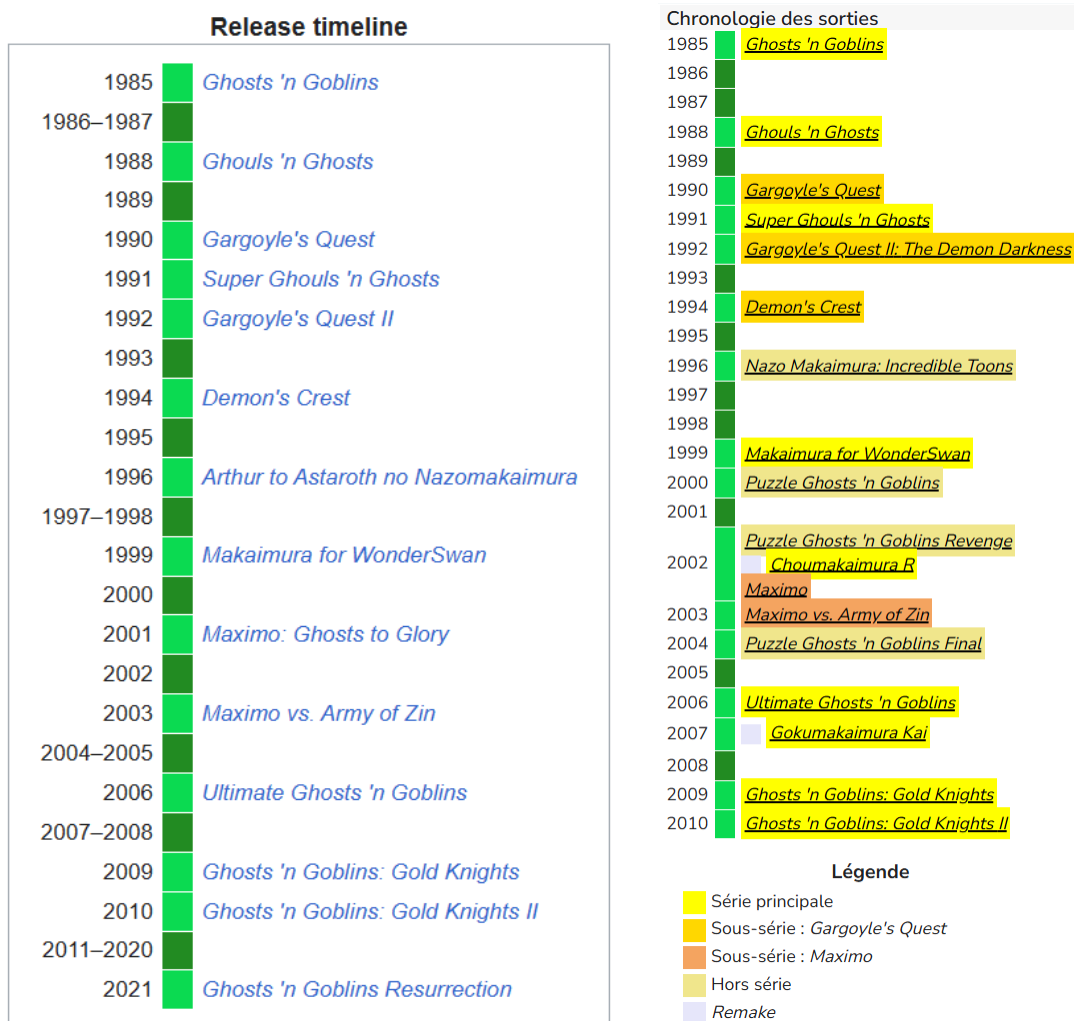
5 L'influence

Ghosts 'n Goblins exercera une influence durable dans le monde du jeu vidéo. On peut voir un héritage direct dans les jeux *Cursed Castilla*, *Blasphemous* ou encore *Volgarr the Viking*. On peut ainsi mentionner que *Ghosts 'n Goblins* influencera majoritairement des studios de jeu vidéo indépendants en terme d'esthétique ou de gameplay, peut-être parce que les plus gros studios préféraient proposer des jeux plus accessibles.



On peut aussi noter que, sans être une influence directe, c'est un peu un "ancêtre spirituel" des jeux "masocore" comme les *Dark Souls* ou les *Hollow Knight*. La série de From Software particulièrement car elle a toujours cette logique de "progression par l'échec", donc l'on voit ici l'influence du style "die and retry" initié par *Ghosts 'n Goblins*.

Tokuro Fujiwara plus tard travaillera sur les suites de *Ghost 'n Goblins* (la série principale), sur *Aladin* Super Nes, les *Mega Man* et il sera un peu le mentor de Shinji Mikami. Un créateur qu'il mettra à la tête d'un projet d'horreur qui deviendra la série des *Resident Evil*. Il aura donc une forte influence sur le développement de Capcom.



La série *Ghosts 'n Goblins* se distinguera au fil des années de la série principale, par des spin-offs ainsi que des séries dérivées avec *Gargoyle's Quest* et *Maximo*. La franchise *Ghosts 'n Goblins* occupe le 13^e rang des jeux vidéo les plus vendus de Capcom, avec plus de 4,6 millions d'unités vendues. Elle est généralement bien considérée par les critiques et tristement célèbre pour son niveau de difficulté élevé légendaire. De plus, la franchise fait fréquemment des apparitions (notamment le personnage d'Arthur) dans d'autres titres Capcom tel que dans *Ultimate Marvel vs. Capcom 3*.

La série principale a fait une pause après la sortie de *Super Ghouls 'n Ghosts* en 1991. Le producteur général de Capcom, Noritaka Funamizu, a expliqué que les jeux *Ghosts 'n Goblins* prennent beaucoup de temps à être développés et n'ont pas été populaires au Japon. En conséquence, Capcom avait subi une perte nette sur les volets précédents et hésitait à produire un nouvel épisode. Ce qu'ils feront seulement en 2006 avec *Ultimate Ghosts 'n Goblins* et le retour de Tokuro Fujiwara aux commandes de la série.

6 Notre point de vue

6.1 Informations sur les pratiques ludiques

Profil 1

Age : 22

Genre (H/F/Autre) : F

Sur quel(s) support(s) jouez-vous en ce moment ? : Console

En majorité sur quelle plateforme (PC, console, mobile, etc.) ? : Console et mobile

Quels sont les supports sur lesquels vous avez joué (PS2, PC, etc.) ? : PC, Nintendo DS, Wii, Game Cube, Switch, PS4, Arcade, mobile

Comment préférez-vous jouer (seul, en ligne, en local, avec des amis, la famille, des personnes non connues) ? : Avec des amis/famille

À quel âge avez-vous joué la première fois à un jeu vidéo ? : En primaire

Vous jouez surtout : le soir / le Week-end / la journée ? : Le soir

Combien de jeux nouveaux essayés vous par mois ? : 1

Vos sessions de jeu en durée par moyenne (quelques dizaines de minutes, une heure, davantage) : Une à deux heures environ

Dans quel lieu jouez-vous le plus souvent (transport, etc.) : Dans ma chambre ou le salon

À quel type de jeu jouez-vous en priorité (FPS, jeu de rôle, de stratégie, visual novel, etc.) : Pas de style de préférence

Vous jouez aux jeux vidéo à quelle fréquence (plusieurs fois par jour, une fois par jour, plusieurs fois par semaine, une fois par semaine, quelques fois par mois, moins, etc.) : Plusieurs fois dans la semaine

Avez-vous déjà eu des périodes où vous jouiez beaucoup ? : oui

En dehors des jeux vidéo, jouez-vous à d'autres types de jeux (de plateau, cartes, etc.) : Oui

Combien d'heures par mois jouez-vous à ces autres types de jeux ? : Une à deux

heures, mais pas forcément tous les mois

Quels sont vos trois jeux préférés toute époque confondue ? : Je ne saurais pas dire, mais j'ai globalement plutôt connu les jeux Nintendo.

Profil 2

Age : 36

Genre (H/F/Autre) : H

Sur quel(s) support(s) jouez-vous en ce moment ? : PC, Switch

En majorité sur quelle plateforme (PC, console, mobile, etc.) ? : PC

Quels sont les supports sur lesquels vous avez joué (PS2, PC, etc.) ? : Super NES, Game Boy, Nintendo 64, Gamecube, PS2, Nintendo DS, Wii, Wii U, PS3, PC

Comment préférez-vous jouer (seul, en ligne, en local, avec des amis, la famille, des personnes non connues) ? : souvent seul, mais aussi pas mal en ligne avec des amis ou des inconnus, et j'aime bien jouer en local aussi mais c'est rare

À quel âge avez-vous joué la première fois à un jeu vidéo ? : 5 ans environ

Vous jouez surtout : le soir / le Week-end / la journée ? : quand je peux, souvent le matin et/ou le soir et souvent le week-end

Combien de jeux nouveaux essayés vous par mois ? : moins d'un par mois

Vos sessions de jeu en durée par moyenne (quelques dizaines de minutes, une heure, davantage) : entre 1h et 2h30

Dans quel lieu jouez-vous le plus souvent (transport, etc.) : chez moi

À quel type de jeu jouez-vous en priorité (FPS, jeu de rôle, de stratégie, visual novel, etc.) : je joue un peu à tout (plateforme, FPS, stratégie, action, rogue lite, ...) avec une légère préférence pour les RPGs (tous les types)

Vous jouez aux jeux vidéo à quelle fréquence (plusieurs fois par jour, une fois par jour, plusieurs fois par semaine, une fois par semaine, quelques fois par mois, moins, etc.) : très fluctuant mais entre 1 et 3 fois par jour

Avez-vous déjà eu des périodes où vous jouiez beaucoup ? : oui

En dehors des jeux vidéo, jouez-vous à d'autres types de jeux (de plateau, cartes, etc.) : des jeux de société chez des amis ou de cartes dans la famille

Combien d'heures par mois jouez-vous à ces autres types de jeux ? : pas plus de 3h à 5h

Quels sont vos trois jeux préférés toute époque confondue ? : très difficile comme question et pas de vraie réponse car il y a énormément de choix, mais pour ceux qui me viennent en tête il y a *Zelda Twilight Princess*, *Bioshock*, *Undertale*, *Overwatch 1* et *Total War Warhammer III*

6.2 Retours sur le jeu analysé

Profil 1

- Est-ce que ce logiciel correspond aux idées que vous vous faites d'un jeu ? Et selon vous peut-on le qualifier de jeu ? Quels sont les signes qui vous permettent de dire cela ?

Oui, il correspond aux idées que je me fais d'un jeu, avec ses mécaniques de gameplay et son storytelling.

- Vous êtes vous senti immergé dans le jeu ? Avez-vous vu le temps passer ?

Je ne dirai pas que je me suis senti immergé, mais comme j'ai joué en compagnie de mon binôme, je n'ai pas vu le temps passer.

- Le jeu vous a-t-il fait penser à d'autres jeux que vous connaissez ? Y avez-vous vu des références à la culture vidéoludique ou cinématographie ou artistique ? En cas d'absence de référence identifiée, cela vous a-t-il posé problème d'une façon ou d'une autre ?

Oui, j'y ai vu des références culturelles comme la légende du roi Arthur et *Berserk*, son style de plateforme/action m'a fait penser aux *Castlevania* et l'aspect die and retry aux *Dark Souls*.

- Avez-vous trouvé le jeu difficile/facile, pourquoi ?

Difficile, les mécaniques de jeu sont simples (saut, attaque), mais il faut apprendre les niveaux par cœur afin de réussir le jeu.

- Avez-vous eu des difficultés pour jouer ?

Pour comprendre les mécaniques de jeu non, pour réussir le jeu oui.

- Ce jeu ressemble-t-il à d'autres jeux auxquels vous avez l'habitude de jouer ?

Oui (du type Mario Bros)

- Comment se sont passés les premiers moments dans le jeu ?

Au début, plutôt plaisant.

- Avez-vous envie de terminer le jeu ou d'en voir davantage ?

Regarder des gameplays d'autres joueurs, pourquoi pas, mais personnellement non, je ne terminerai pas le jeu car trop énervant pour moi.

- D'après vous, est-ce un bon jeu ?

Oui, malgré la difficulté.

- Qu'est-ce qui vous a plu dans le jeu ?

Le style plateforme/action, l'univers graphique et la thématique médiévale, gothique.

- Qu'est-ce qui vous a déplu dans le jeu ?

L'histoire très bateau et la difficulté, le jeu ne m'a pas donné l'envie de poursuivre malgré cela.

Profil 2

- Est-ce que ce logiciel correspond aux idées que vous vous faites d'un jeu ? Et selon vous peut-on le qualifier de jeu ? Quels sont les signes qui vous permettent de dire cela ?

Pour moi c'est un jeu : il s'inscrit dans la culture des jeux d'arcade de son époque, il a participé à définir cette époque et il est encore jouable aujourd'hui. C'est incontestablement un pur jeu car c'est il est à 99 % centré sur le gameplay et qu'il a eu un héritage, que ce soit en termes de suites qu'en termes de jeux qu'il a influencé.

- Vous êtes vous senti immergé dans le jeu ? Avez-vous vu le temps passer ?

La musique est absolument iconique, je connaissais l'ambiance du jeu et j'apprécie son

charme rétro. Par contre en termes de mécaniques ça coince pour l'immersion : le jeu est trop punitif pour un public actuel et donc refaire les mêmes passages courts en boucle et avec peu de marge de manœuvre a fait que le temps semblait long en y jouant. Et cela sortait de l'ambiance du jeu. Heureusement que nous étions deux pour nous relayer, c'était beaucoup plus agréable.

- Le jeu vous a-t-il fait penser à d'autres jeux que vous connaissez ? Y avez-vous vu des références à la culture vidéoludique ou cinématographie ou artistique ? En cas d'absence de référence identifiée, cela vous a-t-il posé problème d'une façon ou d'une autre ?

En tant que fan de Castlevania le style et l'ambiance du jeu m'y a fait beaucoup penser, en un peu plus cartoonesque et "rigolo". Comme dans Castlevania on peut y voir de multiples références à des films et livres d'horreurs et de fantastique, comme du Dracula, des mangas de fantasy ou des films de zombies de Romero. De plus par lui-même il a marqué la culture vidéoludique avec encore des jeux sortis récemment ou d'autres qui s'inspirent de jeux du même genre.

- Avez-vous trouvé le jeu difficile/facile, pourquoi ?

J'ai personnellement trouvé le jeu bien trop difficile. Je suis habitué à des jeux exigeants comme ceux de From Software (sans absolument pas me considérer comme un hardcore gamer) ou à des jeux d'arcade des années 90, mais je l'ai malgré tout trouvé très injuste. Le gameplay semble raide aujourd'hui, le level design inutilement cruel et le fait de devoir répéter une vingtaine de secondes de niveau en boucle pour pouvoir progresser est trop peu engageant pour moi. Et on nous donne trop peu d'aides et d'outils pour passer les challenges.

- Avez-vous eu des difficultés pour jouer ?

Nous avons eu des difficultés pour remettre des crédits. Ça a été complexe car le jeu n'est pas très clair quand il les rajoute, il manque un feedback plus compréhensible. De plus il a fallu se réhabituer aux contrôles arcade, ce qui demande toujours un temps d'adaptation.

- Ce jeu ressemble-t-il à d'autres jeux auxquels vous avez l'habitude de jouer ?

Oui, j'avais déjà pas mal joué à des jeux d'arcade (plus récents) quand j'étais plus jeune comme les *Metal Slug*. Malgré cela je ne m'attendais pas à une telle difficulté (même si

je connaissais sa réputation) et les jeux auxquels j'avais joué, bien que plus difficiles en moyenne que des jeux console, étaient tout de même bien plus accessibles et on pouvait s'amuser dessus beaucoup plus facilement. Par exemple avec des premiers niveaux relativement faciles. Mais aujourd'hui je joue assez peu à des jeux du genre.

- Comment se sont passés les premiers moments dans le jeu ?

Assez mal. J'ai eu du mal à dépasser la moitié du premier niveau (et le premier checkpoint), et j'ai donc dû refaire la même trentaine de secondes en boucle pour avoir une chance d'avancer. Ainsi la difficulté m'a plutôt dégoûté de continuer : elle nous met un mur devant nous dès le début et soit on passe plus d'une heure pour le franchir, soit on abandonne. Et il n'y a pas d'alternative.

- Avez-vous envie de terminer le jeu ou d'en voir davantage ?

Non, pas vraiment. Je suis toujours impressionné par les speedruns sur ce genre de jeu, particulièrement quand ils sont très difficiles. Mais le faire par moi-même ne m'intéresse pas du tout, il me manque des motivations pour le faire. Et je joue à des jeux qui ont modernisé ce style de difficulté et qui le font bien mieux, comme les jeux From Software.

- D'après vous, est-ce un bon jeu ?

Je pense objectivement que c'est un très bon jeu une fois replacé dans son contexte. Il était plus difficile que la moyenne mais s'inscrivait dans la continuité des jeux de l'époque, et les joueurs le voyaient comme un challenge à dépasser. Et je pense que certains aujourd'hui peuvent encore l'apprécier. Cependant avec les normes actuelles en terme d'accessibilité et de gestion de la frustration du joueur (même sur des jeux durs) il semble archaïque et inutilement cruel.

- Qu'est-ce qui vous a plu dans le jeu ?

L'ambiance gothique (qui est un style qui me plaît toujours beaucoup) est un bon point du jeu. Et aussi le côté "cartoon", la musique qui est très bien, le bestiaire qui est très varié pour l'époque et son style graphique rétro bien travaillé et iconique.

- Qu'est-ce qui vous a déplu dans le jeu ?

Je trouve que le plus rebutant est la difficulté et ce qui va avec, comme les niveaux qui nous demandent de les recommencer si on ne les finit pas avec la bonne arme ou encore

la fausse fin. Ça manque de récompense pour compenser le fait de s'infliger une telle difficulté.

6.3 Avis général

Profil 1

Ce jeu n'est pas fait pour moi, il date d'une époque où les jeux vidéo sur borne d'arcade sont à destination d'un jeune public masculin. Et même si je trouve l'univers médiéval, gothique, fantastique et les graphismes plaisants, ainsi que la touche humoristique appréciable, l'histoire n'a aucune profondeur et très classique, elle ne m'a pas engagé, absorbé dans le jeu. Rien ne m'a poussé ou donné envie de finir le jeu. Les mécaniques de jeu sont simples, mais les niveaux sont d'une difficulté extrême, cela rend le jeu frustrant et énervant, et les petites blagues/rebondissements où il veut recommencer un niveau à un moment, puis sur la fin recommencer tout le jeu sont très agaçants.

Profil 2

J'aime globalement beaucoup de choses dans *Ghost 'n Goblins* en dehors du gameplay et du level design, ce qui est un comble pour un jeu vidéo. J'apprécie son impact dans l'histoire du jeu vidéo, l'apport de son style de direction artistique dans les productions de l'époque (car j'apprécie beaucoup le fantastique), sa musique, ses ennemis et son ambiance. Mais je n'aime pas y jouer. Je trouve la difficulté trop rebutante, peu engageante et ne récompensant pas assez le joueur pour les obstacles dépassés. Le tout alors que j'aime beaucoup certains jeux vraiment difficiles. Je pense que le jeu a bien trop vieilli et que des variations plus modernes ont emprunté certains de ses codes et en ont fait des twists intelligents pour motiver le joueur à continuer. Ainsi pour moi *Ghost 'n Goblins* est le vestige d'une époque où on proposait de gros challenges au joueur mais sans penser à son confort de jeu.

Bibliographie

- [The Man Who Made Ghosts'n Goblins](#)
- [Abandonware Magazines](#)
- [Ghosts'n Goblins — Retro Archives](#)
- [Ghosts 'n Goblins : Le jeu vidéo qui a défié une génération –](#)
- [Ghosts 'n Goblins | Ghosts 'n Goblins Wiki | Fandom](#)
- [Ghosts 'n Goblins - Wikipedia](#)
- [Ghosts 'n Goblins - Abandonware France](#)
- [Ghosts 'n Goblins - Wikiwand](#)
- [Ghosts 'n Goblins - Abandonware France](#)
- [Home of the Underdogs](#)
- [Ghosts 'N Goblins \(1985\) - MobyGames](#)