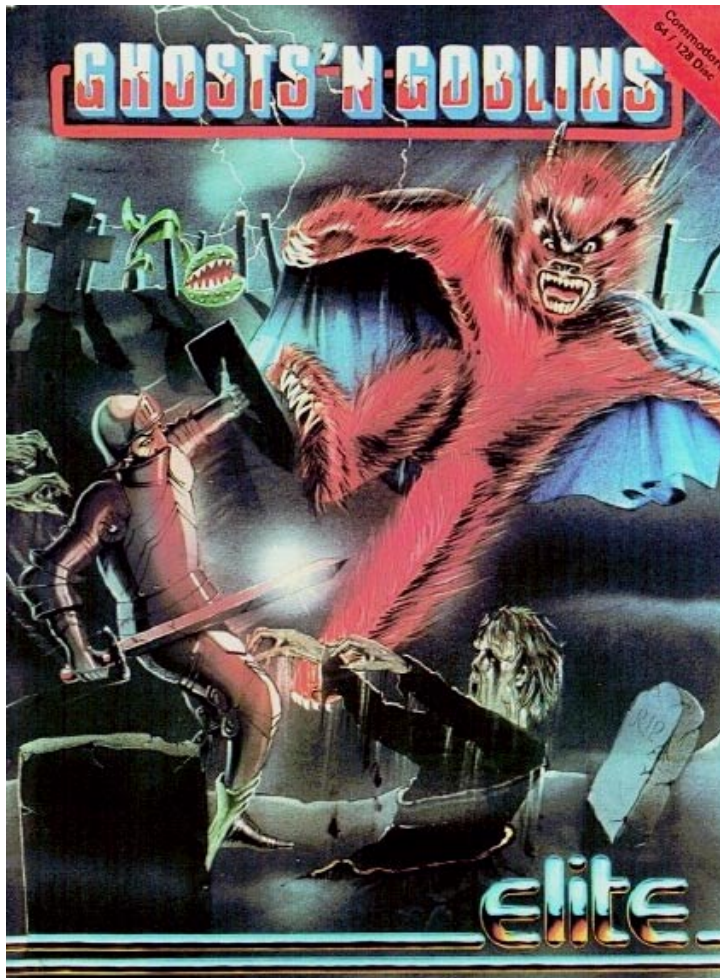


# GHOSTS'N GOBLINS



## Info

Ghosts'n Goblins ist die gelungene Umsetzung des gleichnamigen klassischen Arcade-Automaten von Copcom, von dem die Spielhits "Commando" und 1942 stammen . .

## Das Spiel

Epoche des Dramas: Finsternes Mittelalter

Orte der Handlung: Friedhof, Wald, Gewölbe, Geisterstadt, Höhlen, Feuerbrücke, Eispalast, Dämonenschloß

Die Handlung selbst: Ein Ritter im Kampf gegen das Böse. Hört sich gruselig an, nicht? Ist es auch. Ein Dämon hat dem Ritter, Ihnen, sein Mädchen entführt. Also zieht er los um es zu befreien. Der Dämon sieht dabei nun nicht tatenlos zu, sondern sendet dem Ritter allerlei finstere Gesellen entgegen: Zombies, Geister, Dämonen und sogar schießende fleischfressende Pflanzen. Sie müssen sich durch vier recht unterschiedliche Level hindurchkämpfen, die jeweils wiederum in zwei Stufen aufgeteilt sind: Friedhof - Wald, unterirdisches Labyrinth - Geisterstadt, Höhle - Feuerbrücke, Eispalast - Dämonenschloß. Jede der acht Stufen ist mehrere Bildschirme lang, manche sogar einige Bildschirme hoch. Den Übergang von einer Stufe zur nächsten bewacht ein schwächerer Dämon, der mit 3 Treffern zu besiegen ist. Um in einen höhe-

ren Level zu gelangen, müssen Sie einen starken Dämon besiegen, der den Schlüssel für die Tür dorthin bewacht. Am Ende lauert dann als Bewacher des Mädchens ein großer chinesischer Drache. Weitere Spielelemente sind neue Waffen, die Sie auf Ihrer Suche finden, sowie ein Zeitlimit, in dem jeder Level zu bewältigen ist. Wird der Ritter von einem Gegner getroffen, verliert er seine Rüstung. Ab jetzt ist er ein paar Sekunden unverwundbar, danach rafft ihn aber der nächste Treffer endgültig dahin und er muß die aktuelle Stufe von vorne beginnen.

## Bedienung

### im Spiel:

Joy links/rechts	zum links/rechts laufen
Joy linkshoch/rechtshoch	zum links/rechts hochspringen
Joy auf	zum gerade hochspringen
Joy ab	zum Knien
Joy Fire	zum schießen

### bei der Highscoreliste:

Joy alle Richtungen	zum Buchstaben auswählen
Joy Fire	zum Bestätigen
ED-Zeichen	zum Beenden

### Anmerkung zum Highscore der HtW-Version:

Die Highscoreliste wird automatisch geladen.

Zum Speichern der Highscoreliste, das Spiel mit Soft-Reset unterbrechen und mit SYS 22320 Restarten.

## Tipps

- Die Zombies können mit einem Schuß, die fleischfressenden Pflanzen mit einem Schuß, der Todelvogel mit drei Schuß und der Torwächter mit fünf Schuß vernichtet werden.
- Achten Sie in der Geisterstadt auf die Fenster.



## Credits

Programming by Chris Butler

Graphics by Chris Butler

Sound by Mark Cooksey