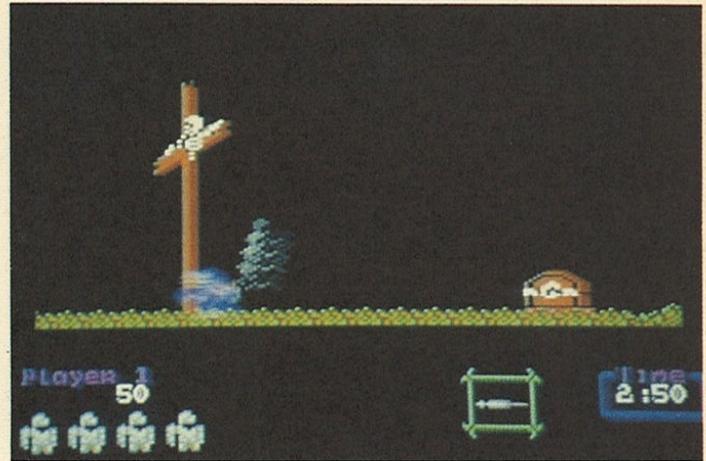




Aus dem Weg, Ihr schrillen Gestalten!



Friedhöfe sind immer unheimlich, besonders nachts

Ghosts 'n' Goblins

ACTION GAME

Ein tapferer Ritter liebt ein holdes Mädels, doch die schöne Maid wird von einem bösen Dämonen entführt. Der Held im Blechpanzer, ganz und gar nicht mit diesem Tun einverstanden, zieht also los und will seine Geliebte aus den Klauen des Ungeheuers befreien. Der Dämon schaut natürlich der ganzen Angelegenheit nicht tatenlos zu. Er sendet dem Manne allerlei finstere Gesellen entgegen: Zombies, Geister, Mumien, Geier und sogar fleischfressende Pflanzen. Diese sind eigentlich die heimtückischsten Kreaturen, die einem Ritter über den Weg laufen können.

Der Spieler muß sich insgesamt durch vier verschiedene Level hindurchkämpfen, die wiederum in Stufen aufgeteilt sind: Friedhof, Wald, unterirdische Passage, Geisterstadt, Höhle, Feuerbrücke, Eispalast und Dämonenschloß. Jede der acht Stufen ist mehrere Bildschirme lang und sogar einige Bildschirme hoch. Außerdem hat jede Stufe eine eigene Hintergrundgrafik. Nur die einzelnen monströsen Gegner wiederholen sich auf dem Weg des

Ritters. Den Eingang zur jeweils folgenden Stufe bewacht ein kleiner Dämon, den der Ritter mit mehreren Schüssen erledigen muß. Will man in das nächste Level, muß der Kampf gegen einen großen Dämonen aufgenommen werden, der den Schlüssel für die Tür dorthin bewacht. Am Ende des Abenteurers erwartet den mutigen Mann ein riesiger chinesischer Drache, der sich als Bewacher der Prinzessin entpuppt. Auf seinem Weg zum Oberdämonen findet der Edelmann wichtige Waffen, die er zur Erfüllung seiner Mission benötigt. Wird der Held von einem Gegner getroffen, dann verliert er seine Rüstung (oh je!). Aber keine Angst, dem Herrn wird nicht gleich noch sein Leben genommen. Erst bei der zweiten Feindberührung verliert er es und muß die aktuelle Stufe von vorn beginnen.

Ghosts'n'Goblins	
64'er	8
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit hoch	

Ghouls 'n' Ghosts

ACTION GAME

Ein rüstiger Ritter scheut keine noch so verwegene Aufgabe: Um die Prinzessin zu retten, kämpft er sich durch fünf gespenstische Levels und befreit die Schönheit. Nachdem vor einigen Jahren Capcoms Arcade-Hit »Ghosts'n' Goblins« eine große Schar begeisterter Anhänger vereinen konnte, ließ der Nachfolger nicht allzu lange auf sich warten. Die Ausgangssituation für den nimmermüden Ritter hat sich unterdessen kaum verändert: Erneut wurde eine niedliche Prinzessin von einem schleimigen Monster entführt. Fünf lange Levels liegen vor Euch, die von allerhand Monstern und anderen finsternen Gesellen bevölkert werden. Zusätzlich erschwert ein zünftiges Zeitlimit die selbstlose Rettungstat. Ausgangspunkt ist ein freundlich gestylter Friedhof, wie schon im Vorgängerspiel. Sensenmänner, Vögel und fleischfressende Pflanzen machen Euch das Leben schwer. Zur Verteidigung kann der Blechheini nach oben, unten, links und rechts schießen; oder überspringt ein Hindernis schlicht und einfach. Da die

Gegner im Lauf der Zeit immer fieser werden, muß das Ritter-Sprite ebenfalls aufgerüstet werden. Dazu am besten herumliegende Kisten öffnen, in denen oft eine neue Rüstung oder eine andere Waffe parat liegen. Anstelle der Standardlanze kann ein Dolch, Beil, Fackel oder Wurfschild auf Monsterhatz zum Einsatz kommen. Mit viel Glück findet der Ritter die goldene Superrüstung, die dann je nach Bewaffnung für eine andere Superwaffe sorgt. Am Ende eines Levels wartet selbstredend ein Obermütz, der dem Helden in der Rüstung ganz schön einheizt und ein recht harter Brocken ist. Erst wenn Ihr ihn kleingekriegt habt, geht's im nächsten Level weiter. Die Grafik des Spiels ist ebenso wie bei »Ghosts'n'Goblins« recht nett gemacht. Die Animation ist realistisch und verliert nichts von ihrem Reiz.

Ghouls'n'Ghosts	
64'er	6
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit hoch	