

# »Ghosts'n Goblins«

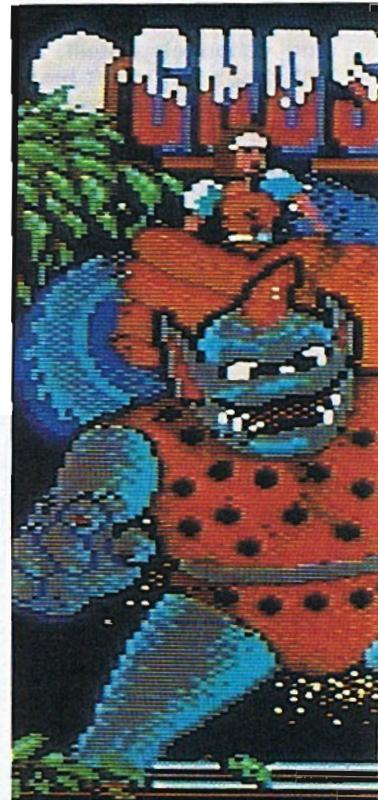
## 64'er-Longplay

»Ghosts'n Goblins« war vor Jahren der Renner in allen Spielhallen des Universums – und auf dem C64. Grund genug, sich noch einmal mit diesem inzwischen fast in Vergessenheit geratenen Klassiker zu beschäftigen.

Goblins«. Handlung und Nervenkitzel sind die gleichen, das Ganze ist jedoch wesentlich ungefährlicher.

In Level 1 befindet man sich zunächst auf einem Friedhof. Um sich in dieser unheimlichen Umgebung zu fürchten, bleibt einem jedoch kaum Zeit. Man wird nämlich sofort von unzähligen, noch viel unheimlicheren Zombies umzingelt, die man mit Hilfe seines Schwertes beseitigen kann. Kommt man mit einem solchen »Untoten« in Berührung, so geschehen seltsame Dinge: Den Ritter durchläuft ein eiskalter Schauer (er beginnt zu flimmern). Während dieser Phase genießt er Unsterblichkeit, wird

Zunächst wende ich mich nach rechts, kämpfe mit Zombies, sammle Säcke ein und überspringe Grabsteine, bis ich an einen Hügel komme. Hier greift mich ein großer Vogel an, der jedoch mit dem Schwert recht leicht zu überwinden ist. Ich klettere eine Leiter empor und werde gleich mit dem nächsten Naturwunder konfrontiert: Eine höchst aggressive Blume bespuckt mich mit tödlichen Feuerkugeln. Ich beseitige sie mit meinem Schwert und setze meinen Weg nach rechts fort. Eine zweite Pflanze dieser Gattung »erlegt« mich nur einige Sekunden später. Und hier zeigt sich schon das ersten Ärger-



Das Titelbild von »Ghosts'n Goblins



In Level 1 kommt man vom Friedhof und muß einen See überqueren

Es ist doch immer das gleiche: Kaum hat man sich als armer Ritter eine adelige Dame geangelt, da kommt auch schon der obligatorische böse Dämon daher, um die holde Maid zu verschleppen. In früheren Zeiten war es dann Ehrensache, den Übeltäter zu verfolgen und die Lady zu befreien. Im Zeitalter der allgegenwärtigen Heimcomputer gibt es jedoch noch eine zweite Alternative: Man überläßt die Dame ihrem Schicksal (gönnen wir dem armen Dämon doch auch mal was...) und spielt statt dessen »Ghosts'n

er jedoch ein zweites Mal berührt nachdem er sich wieder beruhigt hat, so stirbt er einen grausamen Tod und endet als Skelett. Die Zombies haben jedoch auch ihre guten Seiten.

### Vom Friedhof in den Wald

Manche von ihnen schleppen Säcke mit sich herum, deren Inhalt (Bonuspunkte, Waffen oder ähnliche Wohltaten) man sich nach dem Ableben ihrer Träger bemächtigen kann.



Level 2 besteht aus Klettergerüsten und einer Stadt

nis: Man verliert nicht etwa nur ein Leben, man muß den Level auch komplett von vorne beginnen. Kein feiner Zug ...

Beim zweiten Versuch klappt es besser und ich verlasse den Hügel, indem ich am rechten Rand einfach hinunter springe. Hier erwartet mich ein großer Drache, der sich erst nach mehreren Treffern in Nichts auflöst. Sollte er ab und zu zum Angriff übergehen, so hilft nur noch Flucht.

# Wir retten die Prinzessin!



präsentiert sich recht farbenfroh

## »Ghosts'n Goblins«

Die Handlung von Ghosts'n Goblins ist schnell erzählt: In grauer Vorzeit wird eine schöne, junge Prinzessin von einem häßlichen, alten Dämon entführt. Ein ebenfalls junger Ritter, der Held des Spiels, macht sich auf den Weg, das Mädchen zu retten. Dazu muß er vier Levels voller umheimlicher Gegner durchqueren und unzählige Prüfungen bestehen. Das abschließende Happy-End versteht sich von selbst, ist jedoch sehr knapp ausgefallen.

In Anbetracht dessen, daß das Spiel bereits 1986 auf den Markt kam, muß man die Grafik als recht ordentlich bezeichnen. Auch der Sound ist nicht schlecht, kann jedoch, genau wie auch die Grafik, nicht mit heutigen Standards mithalten.



In Level 3 muß man einen Lavastrom überqueren

Ich gehe weiter nach rechts und gelange an einen Streifen Wasser. Hier bewegt sich eine kleine Insel hin und her. Diese kann man zum Überqueren des Wassers benutzen, indem man darauf springt und sich ans andere Ufer tragen läßt. Hier springt man an Land und wird gleich von einer ganzen Horde sinusförmig fliegender Monster attackiert. Weiter rechts muß ich gleich noch einmal zwei Wasserlöcher überspringen. Auf der dazwischen-

liegenden Insel angekommen, schieße ich eine weitere aggressive Pflanze ab und stehe dann mitten in einem Schwarm wilden Ungeziefers, das mit Pfeilen nach mir wirft.

Und dann kommt die erste große Herausforderung: Ein unbarmherziger Riese versperrt mir den Weg. Ich beginne auf ihn zu feuern, werde von Ungeziefer zerfressen, werde vom Riesen zertrampelt, sterbe einen grauenvollen Tod und finde mich mit meinem nächsten Ritter auf der Insel wieder. Na, wenigstens muß ich nicht noch einmal ganz von vorne beginnen...

Als ich den Riesen dann nach einiger Anstrengung doch endlich besiegt habe (Tip: man stellt sich am besten direkt neben sein Bein und feuert, was das Zeug hält), fällt ein Schlüssel vom Himmel. Ich nehme ihn auf und gelange in den nächsten Level.

Hier steht man auf einer an bläulichen Rohren befestigten Plattform. Von dieser gelange

dele in Form eines Sprunges nach rechts im Wasser...).

Auf der Ebene gehe ich bis zum linken Rand und gelange dann mit zwei Sprüngen über eine auf halber Höhe angebrachte Plattform in die nächste Etage. Diese verlasse ich am rechten Ende, indem ich mich einfach hinunterfallen lasse (zugegeben: der Sturz war eher unbeabsichtigt, aber das muß man ja nicht gleich

## Klettern bis zum Umfallen

verraten...). Ich lande auf der Plattform, auf der zuvor die Blume stand. Von hier aus springe ich auf eine aus Ziegeln bestehende Ebene. Das war anscheinend ein Fehler, denn diese beginnt plötzlich wie von Geisterhand bewegt in die Tiefe zu rasen. Den harten und tödlichen Aufschlag bekomme ich kaum noch mit...

Einige Zeit später befinde ich mich wieder an der gleichen Stelle und muß schweren Herzens feststellen, daß mir nichts anderes übrigbleibt, als mich erneut dem »Aufzug« anzuvertrauen. Diesmal springe ich jedoch todesmutig mitten im Sturz nach rechts ab und lande in einer Stadt.

Ich wende mich nach rechts und werde sofort von kleinen Vampiren angegriffen, die sich aus verschiedenen Fenstern heraus auf mich stürzen. Ich wehre mich so gut es geht und stehe schließlich vor einer Wand. Über mir, in der nächsten Etage, stapft ein grimmiges Monster umher, das nur darauf zu warten scheint, daß ich zu ihm hinauf komme. Diesen Gefallen werde ich ihm nicht tun – oder doch? Mir wird wohl nichts anderes übrigbleiben. Und als ob das noch nicht genug wäre, greifen mich von rechts auch noch mordlüsterne Vögel an.

Ich nehme meinen ganzen Mut zusammen (viel ist es leider nicht...) und erklimme die erste Leiter. Das Monster fackelt nicht lange und vernich-

Fortsetzung auf Seite 142

tet mich in Zusammenarbeit mit einem Vogel. Noch mal von vorne: Ich erklimme also die erste Leiter, warte bis das Monster möglichst weit von mir entfernt ist und beginne dann, es mit meiner Waffe zu traktieren. Nach einigen Treffern macht es den Weg frei. Am rechten Rand dieses Raumes steige ich die nächste Leiter hinauf und erledige auch hier ein Monster und mehrere Vögel. Dies wiederholt sich ein letztes Mal, bis ich dann in der vierten Etage angelangt bin. Hier gehe ich bis zum rechten Rand des Raumes und mache mich dann wieder an den Abstieg.

Schließlich stehe ich wieder am Ufer eines größeren Wassers. Hier bewegen sich vor meinen Augen drei Aufzüge ständig auf und ab. Ich springe auf den ersten, wechsle auf den zweiten, als beide ungefähr auf gleicher Höhe sind, und gelange schließlich über

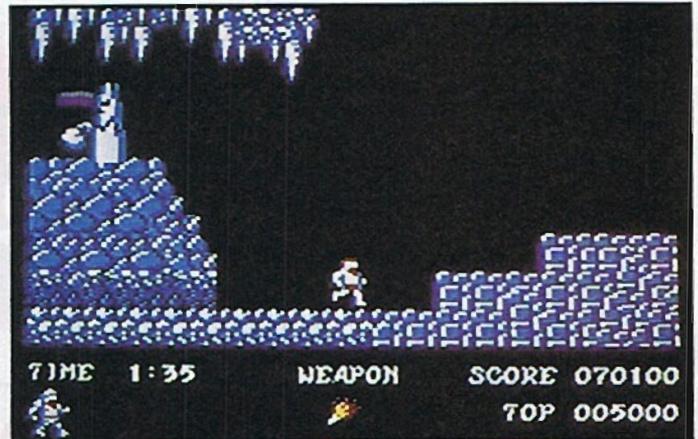
den dritten ans andere Ufer. Diese Prozedur wiederholt sich gleich noch einmal. Beim Springen sollte man jedoch darauf achten, daß man nicht von einem der von Zeit zu Zeit auftauchenden Vögel vom Aufzug gestoßen wird.

Den Abschluß des Levels bildet wieder ein Riese, wie er schon aus Level 1 bekannt ist.

In Level 3 werden die Vorzüge eines wolkenverhangenen Himmels demonstriert. Hier muß man nämlich einen tiefen Abgrund überqueren, indem man von Wolke zu Wolke springt. Ich springe also zuerst auf die unterste von vier sich ständig bewegenden Wolken und dann auf die dritte. Von dort gelange ich mit einem wei-

### Wie auf Wolken...

teren gewagten Sprung auf die obere rechte. Von dieser lasse ich mich im geeigneten Moment herunterfallen und habe wieder festen Boden unter den



### In Level 4 wird man von Stalagmiten attackiert

Füßen. Nach weiteren zwei Wolken stehe ich dann vor einem großen Drachen, der jedoch nach einigen Treffern klein gegeben muß.

Schließlich gelange ich an eine Hängebrücke, die über einen Lavastrom führt. Diese kann man relativ unbehelligt überqueren, wenn man nicht mit aufspritzender Lava oder aggressiven Fliegen in Berüh-

rung kommt (Tip: Man sollte einen Spritzer immer in dem Moment überspringen, in dem er in sich zusammenfällt).

Hat man die Hängebrücke hinter sich, so steht man bereits am Ende des Levels: Riese töten, Schlüssel aufheben, fertig! Das ging schnell! Nur schade, daß die Riesen-Sequenz am Ende jedes Levels immer die gleiche ist.

## Aktuelle Bücher zum

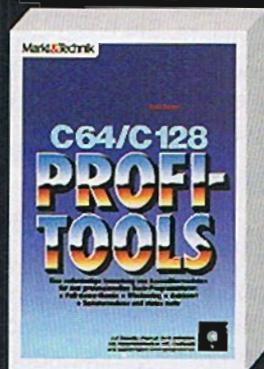
# COMMO



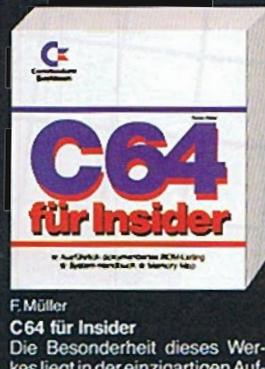
**C. Spitzner**  
**Das C64/C128-Musik-Kompendium**  
 Ein komplettes Werk zum Thema Computermusik mit allen Informationen, die Sie zur Beherrschung in Sachen Musik auf dem C64/C128 benötigen.  
 1988, 236 Seiten, inkl. Diskette  
 Bestell-Nr. 90521,  
 ISBN 3-89090-521-8  
 DM 59,- sFr 54,30/6S 460,-



**D. Bayer**  
**C64/C128 Profi-Tools zu VizaWrite**  
 Eine Vielzahl wichtiger Informationen und leistungsfähiger Utilities für den optimalen Einsatz der beliebten Textverarbeitung VizaWrite 64!  
 1988, 136 Seiten, inkl. 2 Disketten  
 Bestell-Nr. 90580,  
 ISBN 3-89090-580-3  
 DM 59,- sFr 54,30/6S 502,-



**S. Baloui**  
**C64/C128 Profi-Tools**  
 Eine vollständige Sammlung von Assembler-Routinen für professionelle Basic-Programmierer. Aus dem Inhalt: Kontrollmenü - Verwaltung von Pull-down-Menüs, Windowing - einzelne oder überlappende Windows.  
 1988, 156 Seiten, inkl. Diskette  
 Bestell-Nr. 90617,  
 ISBN 3-89090-617-6  
 DM 49,- sFr 45,10/6S 417,-



**F. Müller**  
**C64 für Insider**  
 Die Besonderheit dieses Werkes liegt in der einzigartigen Aufbereitung der ROM-Routine, der dokumentierten Speicherbelegung (Memory Map) und einem Begleittext, der die internen Zusammenhänge selbst einem Anfänger verständlich macht.  
 1988, 516 Seiten,  
 Bestell-Nr. 90481,  
 ISBN 3-89090-481-5  
 DM 59,- sFr 54,30/6S 460,-



**A. Seibert**  
**Spielend Basic lernen**  
 Alle Spiele sind als Listing im Buch abgedruckt und auf der beigefügten Diskette enthalten.  
 1989, 218 Seiten, inkl. Diskette  
 Bestell-Nr. 90701,  
 ISBN 3-89090-701-6  
 DM 39,- sFr 35,90/6S 304,-

Level 4 findet in einer Tropfsteinhöhle statt. Es beginnt ähnlich wie Level 1. Zunächst werde ich von einigen Zombies und Fledermäusen angegriffen. Diese kann man recht einfach abschießen. Weiter rechts stoße ich dann auf einen Hügel. Im Gegensatz zu Level 1 sollte man sich hier am Fuß des Berges halten, da auf dem Hügel ein Kugeln schleudernder Stalagmit (Tropfstein) wartet. Als nächstes stoße ich auf einen Drachen, der eine Treppe bewacht. Ihn kann man beschießen, indem man vor der ersten Stufe mehrmals hochspringt und gleichzeitig schießt. Nach einem kurzen Gefecht steige ich die Stufen hinauf und stehe im nächsten Moment vor einem Stalagmiten. Ihn bezwinde ich mit der gleichen Methode, genau wie den nächsten Drachen.

Nachdem ich die beiden nun folgenden Leitern hochgestiegen bin, folge ich wieder den Stufen. Hier muß ich gleich

## Machen Sie mit!

Haben auch Sie ein Spiel, das Sie gut genug beherrschen, um über seinen Spielverlauf und die eventuelle Lösung einen »64'er-Longplay«-Artikel zu schreiben? Dann tun Sie es doch einfach! Wichtig ist dabei nur, daß Sie für alle im Spiel auftretenden Probleme eine Lösung anbieten und uns auch etwas über Ihren Gesamteindruck schreiben.

Wir suchen keine reinen Spielereisungen! Verwenden Sie also bitte keine Karten oder sonstige Skizzen. Lesestoff ist gefragt!

Ihre kompletten Unterlagen schicken Sie bitte an:  
**Markt & Technik Verlag AG**  
**Redaktion 64'er**  
**Stichw.: »64'er-Longplay«**  
**Hans-Pinsel-Straße 2**  
**8013 Haar bei München**

wieder einen Drachen und einen Stalagmiten bezwingen. Hier ist dies jedoch wesentlich schwieriger, da man sich vor den beiden nicht verstecken kann. Anschließend gehe ich einige Stufen hinunter (das kostet mich einiges an Leben, Nerven und Geduld, da es hier nur so von wild gewordenem Ungeziefer wimmelt) und ge-

## Die Tropfsteinhöhle

lange ans Ende der Plattform. Ich springe ins Leere und stehe im nächsten Moment vor einem Drachen. Ihn zu erledigen fällt verdammt schwer, da man sich vor ihm nicht verstecken kann. Als ich es nach herben Verlusten endlich geschafft habe, gehe ich eine Treppe hinauf und stehe wieder vor einem Drachen. Ihn zu erledigen ist kein größeres Problem. Ich nehme seinen Platz ein und springe wiederum ins Unge- wisse. Ich lande auf einem

Mauervorsprung. Von hier springe ich nach rechts und überquere (ohne es allerdings vorher gewußt zu haben) einen tiefen Abgrund.

Zum Verschauen bleibt mir jedoch keine Zeit, da mich sofort ein Drache angreift. Ich erledige ihn nach langem und zähem Kampf. Weiter rechts stehe ich dann vor ihm: Der Dämon ist einfach gigantisch. Mit seinem schier endlosen Schwanz schlängelt er sich durch die Luft und traktiert mich mit Feuerkugeln. Wie ich schmerzlich feststellen muß, reicht es nicht, ihn einfach abzuschießen. Man muß jedes der unzähligen Glieder seines Körpers einzeln zerstören, bevor man endlich den tödlichen Schuß auf seinen Kopf abfeuern kann.

Geschafft! Der Bildschirm wird schwarz und erfreut mich mit dem Bild einer Prinzessin und der Mitteilung »Well done. You have saved the princess.« (Schachtschöber/Somogyi/mf)

# DORE 64/128



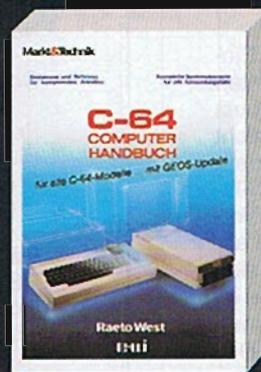
H. Woerrlein  
**64'er-Spielesammlung, Bd. 4**  
 20 Spiele, die alle noch schneller und noch besser auf die Bedürfnisse eines anspruchsvollen Spiele-Freaks zugeschnitten sind. Lassen Sie sich in eine Welt versetzen, die vor Ihnen noch niemand zu Gesicht bekommen hat.  
 1988, ca. 80 Seiten, inkl. Diskette  
 Bestell-Nr. 90703,  
 ISBN 3-89090-703-2  
 DM 39,- sFr 35,90\*/GS 332,-



H. Withöft/A. Draheim  
**64'er - Großer Einsteiger-Kurs**  
 Nach dem Durcharbeiten von »Henning packt aus« besitzt der Einsteiger alle Grundlagen, die er für seine weitere Arbeit am C64 braucht.  
 1988, 248 Seiten, inkl. Diskette  
 Bestell-Nr. 90668,  
 ISBN 3-89090-668-0  
 DM 29,90 sFr 27,60/  
 GS 233,-



F. Müller  
**C64, Tips, Tricks und Tools**  
 Tastatur-Tricks, Einzeiler, Peeks und Pokes, Basic-Routinen und Maschinenroutinen als Tuning für ihre Programme, Toolkit-Programme mit allen Funktionen wie Merge, Renumber, Delete, Find, Auto und Dump.  
 1988, 439 Seiten, inkl. Diskette  
 Bestell-Nr. 90499,  
 ISBN 3-89090-499-8  
 DM 59,-\* sFr 54,30\*/  
 GS 460,-



R. West  
**C64-Computer-Handbuch mit GEOS-Update**  
 Das Buch reicht von den professionellen Aspekten der Basic-Programmierung bis hin zur Hardware und allen Fragen, die damit zusammenhängen.  
 1986, 385 Seiten  
 Bestell-Nr. 80324,  
 ISBN 3-921803-24-1  
 DM 66,- sFr 60,70/GS 515,-



F. Matthes  
**Pascal mit dem C64**  
 Buch und Compiler ermöglichen jedem Besitzer eines C64 den Einstieg in die moderne Programmiersprache Pascal.  
 • Dem Buch liegt ein leistungsfähiges Pascal-System mit einigen Pascal-Programmen auf Diskette bei.  
 1986, 215 Seiten, inkl. Diskette  
 Bestell-Nr. 90222,  
 ISBN 3-89090-222-7  
 DM 52,- sFr 47,80/GS 406,-

Markt & Technik-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel, in Computer-Fachgeschäften oder bei Ihrem Buchhändler

Fragen Sie Ihren Fachhändler nach unserem kostenlosen Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software. Oder fordern Sie es direkt beim Verlag an!

\*Unverbindliche Preisempfehlung