

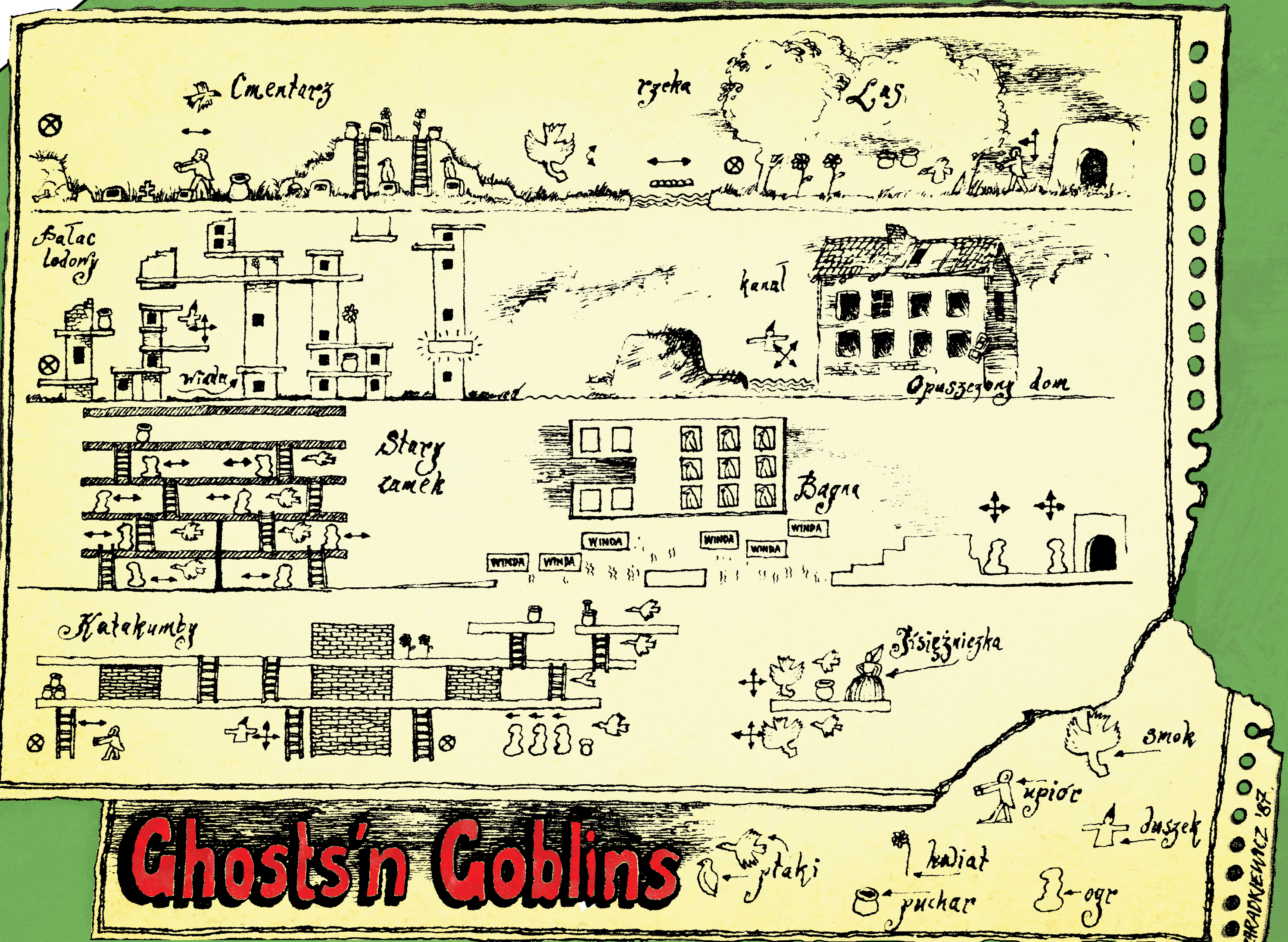
GHOSTS'N GOBLINS

„Gostn Goblins” firmy ELITE to gra zręcznościowa typu: zabij wszystko co się rusza. Pomysł stary jak świat, a mimo to gra zdobyła wielu zwolenników. Przyczyną tego jest duże urozmaicenie zarówno postaci ruchomych, jak też tła akcji, a przy tym znakomita grafika. Celem gry jest uwolnienie księżniczki porwanej przez smoka i uwięzionej w katakumbach. Aby to osiągnąć, należy pokonać wiele przeszkód, przejść niebezpieczne miejsca i zabić nieprzyjazne stwory. Do pokonania jest stary cmentarz, na którym roi się od upiórów i złych ptaków. Następnie należy przedostać się przez stary las do pałacu lodowego, pełnego duchów. Później należy przejść przez stary dom do „opuszczonego” zamku. Po przejściu przez bagna stajemy przed wejściem do katakumb, gdzie znajduje się porwana księżniczka. Do obrony przed różnymi stworami mamy broń i jedną z trzech możliwych broni: szablę, miecz, pochodnię. Niektóre stwory giną od pierwszego ciosu, innym trzeba ich zadać wiele. Broń można zmieniać. W tym celu należy zabić stworę niosącego urnę. Gdy upada ona na ziemię i rozbija się, wypada z niej broń.

Gra podzielona jest na trzy strefy. W każdej znajdują się dwa punkty startowe. Tracąc ludzika zaczynamy zawsze od ostatniego punktu startowego. Po zakończeniu etapu dodawany jest jeden ludzik (jeżeli ukończyłeś strefę bez broni — to tylko broń).

Informacje w górnej części ekranu pokazują nam: jaką posiadamy broń, ile czasu zostało do ukończenia strefy, oraz ile możemy popełnić błędów. Manipulacja postacią odbywa się za pomocą drążka sterowego (joystick'a) lub przy pomocy klawiatury (klawisze definiowane).

Komputer: Amstrad 464/6128, Commodore 64/128, Spectrum 48K/+ Firma: ELITE.



Ghosts'n Goblins

ZARADKOWNICZ '87