

# GH0STBUSTERS GREI

Kürzlich ein Gespenst gesehen? Jawoll! Sogar eine ganze Menge. Sie erscheinen gleichzeitig in den deutschen Kinos und auf den Bildschirmen der Computer-Fans. Doch „Ghostbusters“ GmbH & Co. KG ist angetreten, die Bevölkerung zu retten.

Seit ein paar Tagen dürfen auch wir sie im Kino bewundern: Ghostbusters. Wer im bequemen Kinosessel den Wunsch verspürt, eine solche Firma zu gründen kann das jetzt machen – zu Hause am 64er. Dafür investiert er in die Ghostbusters Diskette (99 DM) oder Kassette (59 Mark) und schon werden die Heldenanten der Filmhroen nachvollzogen. Die Erkennungsmelodie (mit Text auf dem Monitor) erklingt, und jedesmal wenn die Leertaste bedient wird, ertönt der anfeuernde „Ghostbusters“-Ruf. Das Spiel beginnt, wenn man mit 10 000 Dollar Startkapital sein „Ghostbusters-Mobil“ kauft. Zur Auswahl stehen vier Automodelle und eine Vielzahl von Utensilien, die der Bildschirmjäger braucht, um Geister zu fangen. Das Angebot reicht vom Gespenster-Staubsauger für vorbeifliegende „Streuner“-Geister über Fallen, mit denen man

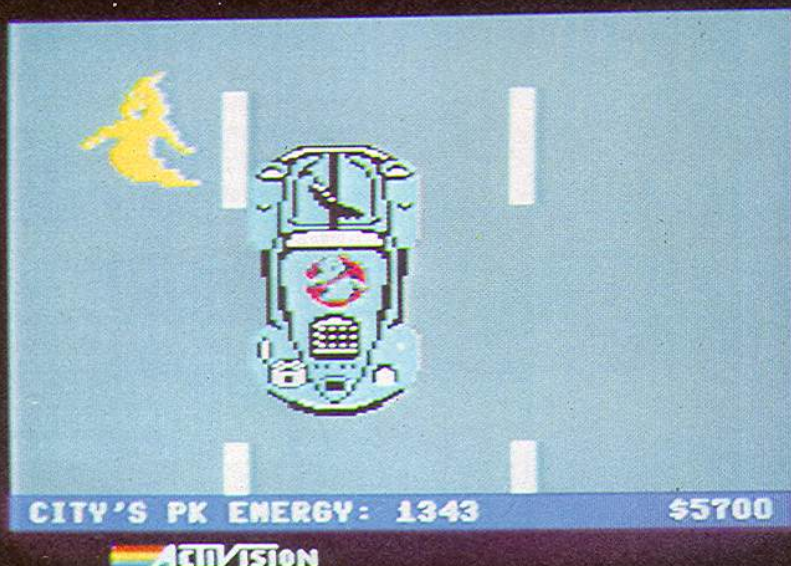
Auf dem Weg zum Geisterhaus:  
Streunende Gespenster werden mit  
Auto und Staubsauger verfolgt



*Amüsantes Anfangsbild: Synchron zum Ghostbusters-Song scrollt der Liedtext*



*Erfolgreiche Geisterjagd: Zwei Ghostbusters haben das blaue Gespenst mit Strahlenenergie gefangen*





normale „Slimer“-Ghosts fängt und einsperrt, bis hin zu Sensoren und Ködern für den „fürchterlichen Marshmallow Man“, das lebenswürdige Monster aus Schaumzucker.

Leider reicht der zur Verfügung stehende Kredit von 10 000 \$ nicht aus, um sich alles zu kaufen. Allein das tragbare Laser-Kerker-System zum mobilen Speichern der Gespenster kostet 8000 Dollar. Ein Preis, den man erst zahlen kann, wenn die Firma gut floriert. Halt wie im richtigen Leben. Oder wie im richtigen Film. An den Kinostreifen fühlt sich der Spieler oft erinnert. Das Computerspiel stellt dem Player ähnliche Probleme wie den Ghostbusters auf der Leinwand. Im Spiel steuert der Jäger ein geisterverseuchtes Haus an und versucht dort, das Gespenst unschädlich zu machen.

Dazu wird erst die Gespensterfalle vor den Hauseingang gestellt, während der Geist auf den Häusermauern seine Runden dreht. Nun versuchen die Jäger die Bewegungsfreiheit des grünlich schimmernden Gespensts mit ihren tragbaren negativ-Ionisationsgeräten einzuschränken und ihn zwischen den beiden Strahlen, die aus ihren Waffen kommen, zu halten. Die Strahlen dürfen sich auf keinen Fall kreuzen, sonst sterben die Ghostbusters. Der Schleimer-Geist wird gefangen, wenn die aufgestellte Falle zum richtigen Zeitpunkt mit dem Feuerknopf des Joysticks ausgelöst wird. Eine Art Sprungfeder schnellt hoch und fesselt das Gespenst — oder auch nicht! Schnappt die Falle nicht richtig zu, überlebt der Schleimer und trudelt hinab, um einen Geisterfänger zu vernichten. Zum Glück gibt es im Ghostbusters-Hauptquartier genügend

Ersatzleute, die erneut auf Gespensterjagd gehen. Das Haus, in dem Gespenster vermutet werden, ist auf dem New Yorker Stadtplan durch rotes Alarmblinker angezeigt.

Während die Ghostbusters dorthin fahren, können streunende Geister („Roamers“) mit dem Staubsauger eingesaugt werden. Dadurch erspart sich der Spieler Unannehmlichkeiten. Denn viele Streuner, die dem Zuul-Tempel des Bösen zustreben, können sich in bestimmten Spielsituationen zusammentun. Aus ihnen wird der fürchterliche Marshmallow Man, der Häuserblöcke zertrampelt und für 4000 Dollar Schaden anrichtet.

Für jeden erfolgreich abgeschlossenen Auftrag werden einige hundert Dollar auf das Konto der Ghostbusters-Firma überwiesen. Das Marshmallow-Monster kann nur aufgehalten werden, wenn man schnell den Köder auslegt, den man hoffentlich bei der Ausstattung seines Ghostbusters-Mobils eingekauft hat. „Sie müssen sofort durch Drücken der B-Taste einen Batzen Köder loslassen, bevor der Marshmallow Man irgendwelche Gebäude ramponiert.“ So einfach, wie in der Spielanleitung beschrieben, geht es leider nicht. Hat man den Joystick fest in der Hand, erweist sich der verzweifelte Versuch „B“ zu erreichen meist als Fehlschlag, das Unheil nimmt seinen Lauf und das schöne Geld ist weg. Im Erfolgsfall wird die akrobatische Leistung vom Bürgermeister mit 2000 \$ belohnt.

Meist kommt es, wie es kommen muß: immer mehr Streuner-Geister fliegen einem um die Ohren und erreichen den Tempel des bösen Zuul. Dabei erhöht jeder von ihnen den „City PK-Le-

vel“ (PK = Psycho-Kinetische Energie) um 100 Punkte. Jeder nicht gefangene Schleimer kostet weitere 300 Einheiten. Der Marshmallow Man zertrampelt langsam, aber sicher den ganzen Bildschirm . . . der „City PK-Level“ nähert sich dem kritischen Punkt von 10 000. Irgendwann rattert ein Fernschreiber los und gibt dem Spieler die Nachricht, daß — wie im Film — der Keymaster und der Matekeeper es geschafft haben, sich im Tempel des Zuul zu vereinigen. Hat man zu diesem Zeitpunkt nicht genügend Kapital zusammen, um seine Bankschulden zu begleichen, muß die Ghostbusters-Filiale Konkurs anmelden. Wer den Film gesehen hat, fiebert aber natürlich dem spannenden Endkampf im Tempel des Zuul entgegen. Um den zu erreichen, muß man nicht nur genügend Geld auf dem Konto haben, sondern auch mindestens zwei der drei Ghostbusters durch den Eingang des Zuul-Heiligtums durchschleusen. Ein Endspiel voller Dramatik beginnt . . .

Außer am Bildschirm geistern die „Ghostbusters“ noch zwischen Buchseiten, auf Schallplatten, Leinwand und Videostreifen herum: Eine Idee wird total vermarktet. Zum Computerspiel gibt es ein gut geschriebenes Buch, natürlich den Film, Musik und Musik-Video. Das macht sich bemerkbar. Kaum ein Computerspiel bietet so gelungenen Sound. Besonders liebevoll ist das Anfangsbild programmiert. Während synchron zum Ghostbusters-Song der Liedtext über den Bildschirm scrollt, hüpfert munter ein weißer Ball hin und her. Insgesamt ein wirklich entspannendes Computerspiel — oder um im Liedtext zu bleiben: „Bustin' makes me feel good“. (T. Lansky/bam) ►