

## Ghostbusters: Spirits Unleashed

## SPUK OHNE PUSTE

Genre: **Action** Publisher: **Illfonic** Entwickler: **Illfonic** Termin: **18.10.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Epic)** Enthalten in: –

Die Geisterjägerie begeistert uns auf den ersten Blick mit ihrem Nostalgiefaktor. Aber hinter der hübschen Fassade steckt leider nur ein mittelmäßiges Spiel. Von Dennis Zirkler

**Eignet sich für euch, wenn ...**

- ... ihr die Ghostbusters liebt.
- ... ihr drei Freunde zum Mitspielen habt.
- ... ihr einen Titel für zwischendurch sucht.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**

- ... ihr Wert auf eine ausgiebige Story legt.
- ... ihr solo spielen wollt.
- ... euch Bugs zur Weißglut treiben.

Find, tether, and Bust the Ghost to complete your first job!



Alleine den Geist einzufangen, klappt wirklich nur gegen KI-gesteuerte Bots.

Jeder von uns hatte in seiner Kindheit seine Lieblingsserie. Für viele waren es garantiert »Die Simpsons«. Für andere »He-Man«, die »Power Rangers« oder »Saber Rider«. Aber egal ob »Dragon Ball«, die »Turtles« oder »Samurai Pizza Cats« – ich habe in den 90ern einfach alles geliebt. Sogar die arg merkwürdige »Super Mario Bros. Show«. Vor allem aber die »Ghostbusters« haben bis heute einen ganz besonderen Platz in meinem Herzen. Wenn ihr wüsstet, was ich damals alles für Spielzeug hatte – alle vier Geisterjäger, ihr Auto Ecto-1 und natürlich den Marshmallow-Mann. Ich bin zu Karneval als Ghostbuster verkleidet in den Kindergarten gegangen und habe im Otto-Katalog über Wochen sehnsüchtig das supercoole Plastik-Protonen-Pack angeschmachtet, das ich leider nie bekommen habe.

13 Jahre nach dem für mich grandiosen Ghostbusters: The Video Game gibt es mit Spirits Unleashed jetzt endlich wieder ein richtiges Computerspiel mit den originalen

Geisterjägern – und dann ist es auch noch ein asymmetrischer Koop-Shooter. Als Fan von Dead by Daylight bin ich von der Idee erst mal begeistert. Da kann doch eigentlich nichts schiefgehen, oder?

### Ein Kindheitstraum geht in Erfüllung

Als ich das Spiel zum ersten Mal starte, will ich vor Freude am liebsten anfangen zu weinen. In der Eröffnungsszene lassen Ray und Winston die alte Feuerwache renovieren und erwecken die Ghostbusters zu neuem Leben, während der ikonische Song von Ray Parker Jr. im Hintergrund läuft. Perfekter Einstieg!

Da die beiden Veteranen, die übrigens wieder von Dan Aykroyd und Ernie Hudson (bedauerlicherweise ausschließlich auf Englisch) vertont werden, sich mittlerweile in Ruhestand begeben haben, müssen frische Rekruten her – das seid ihr. Die Zwei nehmen euch an die Hand und bringen euch in einem Tutorial alles bei, was ihr wissen

müsst, um erfolgreich euren ersten Geist einzufangen. In einer Gasse könnt ihr zudem nach Herzenslust mit dem Protonenstrahler und der Geisterfalle herumexperimentieren. Oder ihr macht es wie ich und erkundet erst einmal jede Ecke der alten Feuerwache.

Dort gibt es nämlich viele kleine und große Details zu entdecken, die Fans der Filme ein breites Grinsen ins Gesicht zaubern werden. Ohnehin sind die gesamte Präsentation und der riesige Nostalgiefaktor die größten Stärken. Allein die Soundeffekte der ganzen altbekannten Werkzeuge sind so gut gelungen, dass ich einfach nur stundenlang mit ihnen herumspielen könnte.

### Sporen, Grünspan und Schimmelpilze

Wahrscheinlich wollt ihr aber viel lieber wissen, ob sich hinter der phänomenalen Fassade auch ein brauchbares Spiel verbirgt. Sobald eine Multiplayer-Partie startet, findet ihr euch als einer von vier aufstrebenden



Wie im Film: Die Feuerwache wurde inklusive Ecto-1 hervorragend nachgebaut.



den Geisterjägern in einem Museum, einem Berghotel oder einem anderen Spukort wieder. Euer Ziel ist es, den vom fünften Spieler gesteuerten Geist einzufangen, bevor er das ganze Gebäude verfluchen kann. Als Nebenaufgabe könnt ihr zudem unterschiedliche Pilze in den Levels aufsammeln, was eine Anspielung auf ein bekanntes Egon Spengler-Zitat aus dem ersten Film ist. Vorteile im Kampf gegen den Geist bringen diese Schwammerl aber nicht, lediglich ein paar Erfahrungspunkte.

### Immer gleiche Geisterjagd

Der grundlegende Ablauf ist dabei in jeder Runde gleich: Als Geisterjäger packt ihr euer PKE-Meter aus und begeben euch auf die Suche nach dem Geist, während dieser irgendwo auf der Karte unschuldige Zivilisten erschreckt und von Gegenständen Besitz ergreift, um die Spukleiste möglichst schnell auf die nötigen 100 Prozent zu bringen. Habt ihr das Gespenst entdeckt, müsst ihr es nur noch einfangen. Das ist aber gar nicht mal so einfach, denn die Protonenstrahler haben nur eine kurze Reichweite, und das Zielen fällt aufgrund des großen Rückstoßes schwer – aber das wisst ihr ja aus den Filmen. Problematischer und sogar richtig frustrierend ist das Auswerfen der Geisterfalle.

Per Rechtsklick werft ihr das Gerät in Richtung des Gegners, mit einem weiteren Rechtsklick öffnet ihr sie – klingt einfach, spielt sich aber hakelig und unbeholfen. Dann gilt es, den Geist mit eurem Protonenstrahl zu bin-

den und in Richtung der Falle zu manövrieren. Wenn ihr dem Feind gerade alleine gegenübersteht, stehen die Erfolgchancen aber nahezu bei null. Werft ihr die Falle zuerst aus, haut er einfach ab, bevor ihr eure Waffe wieder ausgepackt habt. Schießt ihr zuerst, könnt ihr den Geist zwar wenige Sekunden festhalten, aber ohne Geisterfalle führt das zu rein gar nichts. Teamwork und Absprache sind also unerlässlich in Spirits Unleashed, im Koop-Modus mit Freunden ist das Spiel um Welten besser als solo.

Sollte es mit dem Einfangen nicht klappen, könnt ihr auch erst mal nach in Gegenständen versteckten Geisterissen suchen. Diese dienen dem Gespenst als Respawn-Punkt, nachdem es eingefangen wurde. Als Geist müsst ihr diese natürlich mit allem, was ihr habt, verteidigen. Zur Veröffentlichung von Spirits Unleashed gibt es fünf verschiedene Geisterarten, die jeweils drei bis vier Spezialisierungen mit unterschiedlichen Fertigkeiten bieten. Einer kotzt Schleim, einer lässt Schleim regnen, wieder ein anderer schießt mit Schleimprojektilen. Hauptsache, die Jäger werden eingeschleimt. Permanent ausschalten kann man die Ghostbusters mit der Schleimerei zwar nicht, aber man sichert sich so wichtige Zeit im Wettrennen darum, wer zuerst sein Ziel erreicht.

### Es spukt im System

Das Katz-und-Maus-Spiel zwischen Jägern und Gejagten macht definitiv Spaß. Zumindest für ein paar Runden zwischen-

durch, denn obwohl es unterschiedliche Geister und Ausrüstungsgegenstände für die Ghostbusters gibt, spielen sich die durchschnittlich rund zehn- bis 15-minütigen Partien wirklich immer gleich. Zwar wird das Ganze durch eine charmante Story voller Anspielungen auf die alten Filme aufgelockert, die immer nach einigen Levelaufstiegen in Zwischensequenzen weitererzählt wird, schon nach wenigen Stunden ist der Spaß allerdings vorbei.

Dass Spirits Unleashed aktuell noch keine große Abwechslung bietet, ist so weit völlig okay. Das war bei vergleichbaren Genrekonkurrenten nie anders, der grundlegende Spielverlauf ist außerdem solide, und die Entwickler versprechen, dass künftige Updates neue Geister und Karten bringen sollen. Mich stören aber drei Sachen enorm.

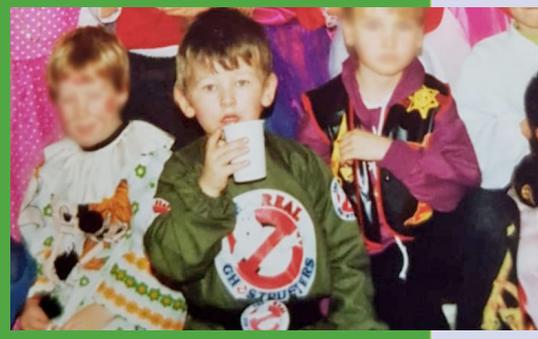
### Problem Nr. 1: Die Technik

Einerseits läuft das Spiel butterweich, besitzt Ultrawide-Unterstützung, Crossplay und fast alles, was man sich für eine PC-Version wünscht. Nur die Tastaturbelegung kann nicht angepasst werden – ein absolutes Unding. Dazu kommen wirklich nervige und regelmäßig auftretende Bugs. Als Geisterjäger starte ich etwa jede Runde mit Ausrüstung, die ich gar nicht ausgewählt und teilweise noch gar nicht freigeschaltet habe. Obendrein funktionieren die Gadgets oft plötzlich gar nicht mehr.



### GEISTERJÄGER DENNIS

Falls ihr einen Beweis für die Ghostbuster-Kompetenz von Tester Dennis braucht, ist hier ein Bild von ihm beim Kindergarten-Karneval. Möglicherweise hatte er damals aber den Anzug verkehrt herum an, und das Logo gehört eigentlich auf den Rücken.



MEINUNG

Dennis Zirkler  
@YungWerner



Ich bin von Ghostbusters: Spirits Unleashed nicht enttäuscht. Dafür ist die Präsentation zu gut und der Nostalgiefaktor zu hoch. Man merkt, dass die Entwickler bei Illfonic genauso für die Reihe brennen wie ich. Die Spielidee finde ich in der Theorie hervorragend, in der Praxis geht sie aber nicht voll auf. Das liegt nicht nur an den nervigen Bugs, sondern auch daran, dass es an spielerischen Highlights während der Partie mangelt. In Dead by Daylight habe ich die Möglichkeit, mit meinem Skill und starken Aktionen den Ausgang einer Partie maßgeblich zu beeinflussen. Hier geht das nicht, da ich als Geisterjäger immer auf die Hilfe meines Teams angewiesen bin. Und als Geist bin ich letztlich immer dazu verdammt, darauf zu warten, dass sich die Spukleiste langsam, aber sicher füllt. So bleibt Spirits Unleashed ein netter Zeitvertreiber für zwischendurch, der besonders mit Freunden Spaß macht. Sobald man aber das Ende der Story gesehen und die meisten Upgrades freigeschaltet hat, geht die Motivation für weitere Runden flöten.

Auf Geisterseite sind die Bugs noch schlimmer: Mehrfach hat die Maussteuerung plötzlich versagt, nachdem mich die Jäger gefesselt hatten, sodass ich nur noch in eine Richtung blicken konnte. Einmal bin ich sogar durch den Boden der Karte gefallen und konnte nichts mehr machen – nicht einmal das Spiel verlassen. Irgendwann habe ich dann trotzdem gewonnen, weil sich die Spukleiste ja füllt, solange ich lebe.

**Problem Nr. 2: Cheaten leicht gemacht**

Um euch als Geist aus den Fängen des Protonenstrahls zu befreien, müsst ihr einfach so schnell wie möglich auf die F-Taste hämmern. Findige Spieler, die eine Tastatur mit Makrofunktion oder eine entsprechende App



Nach getaner Arbeit können wir unsere Falle im Geistercontainer leeren.

installiert haben, können hier ganz einfach betrügen. Ein Makro anlegen, das pro Sekunde hundertmal die Taste für euch drückt, schon seid ihr nach wenigen Augenblicken frei – und im Prinzip unbesiegbar.

**Problem Nr. 3: Die Bots**

Im Trailer versprechen die Entwickler: »Spiel mit deinen Freunden oder führe dein eigenes KI-Team an.« Blöd nur, wenn die KI dermaßen dumm ist, dass sie euch kaum helfen wird. Während ich etwa krampfhaft probiere, den Geist in Richtung Falle zu lenken, stehen die Bots nur daneben und scannen ihn mit ihren PKE-Metern. Zum Glück ist der KI-Geist aber genauso blöd und lässt sich auch im Alleingang einfangen. Wenn ihr also plant, offline zu spielen – vergesst es, das macht keinen großen Spaß, es ist nur gruselig schlecht.

**Nur für Fans?**

Ihr seid großer Fan der Ghostbusters und habt im Idealfall noch eine Gruppe von Freunden, die mit euch gemeinsam auf Geisterjagd gehen wollen? In diesem Fall ist Spirits Unleashed seine rund 30 Euro wert, denn die Entwickler haben hier eine wirklich toll inszenierte Adaption der Serie abgeliefert. Seid euch aber vor dem Kauf bewusst, was für eine Art Spiel euch erwartet. Ihr marschiert immer wieder durch dieselben fünf Levels, und die Partien verlaufen alle ähnlich. Langzeitmotivation in Form einer Rangliste oder Ähnlichem gibt es nicht, nach rund 15 bis 20 Stunden dürft ihr zudem wirklich alles freigeschaltet haben, was sich nicht hin-

ter irgendwelchen Sonderaufträgen versteckt. Als nette und weniger stressvolle Abwechslung zu Dead by Daylight für ein paar Runden zwischendurch taugt Ghostbusters: Spirits Unleashed aber allemal, wenn man sich nicht von den häufig auftretenden Bugs in den Wahnsinn treiben lässt. Nicht mehr, nicht weniger – denn nach der anfänglichen Begeisterung reicht irgendwann auch beim größten Ghostbusters-Fan die tolle Atmosphäre allein nicht mehr aus, um mehr als 30 bis 60 Minuten am Stück bei Laune zu halten. ★

**GHOSTBUSTERS: SPIRITS UNLEASHED**

**SYSTEMANFORDERUNGEN**

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 8400 / Ryzen 3 3300X	i7 8700 / Ryzen 5 3600
GTX 670 / Radeon HD 7970	RTX 2070 / RX 5700 XT
8 GB RAM, 15 GB Festplatte	16 GB RAM, 15 GB Festplatte

**PRÄSENTATION**

- 👍 bekannte Sounds 👍 tolles Grafikdesign
- 👍 satte Farben 👍 schöne Lichteffekte
- 👍 gelungene Animationen

**SPIELDESIGN**

- 👍 interessanter Ansatz 👍 viel pro Partie zu erledigen
- 👍 Teamwork
- 👎 sehr repetitiv
- 👎 kaum Möglichkeiten für starke Einzelaktionen

**BALANCE**

- 👍 beide Seiten ähnlich anspruchsvoll
- 👍 Tutorials
- 👎 dumme Bots
- 👎 Bugs bringen oft spielerische Nachteile
- 👎 ohne Teamwork fast unmöglich

**ATMOSPHÄRE / STORY**

- 👍 Geister wie aus der Cartoon-Serie
- 👍 viele versteckte Details
- 👍 »Ghostbusters«-Song
- 👎 Song nur einmal im Spiel
- 👎 Musik sehr generisch

**UMFANG**

- 👍 fünf Geister
- 👍 optische Anpassungsoptionen
- 👎 nur fünf Levels
- 👎 kaum Abwechslung im Spielverlauf
- 👎 nur wenig relevante Freischaltungen

**ABWERTUNG**

Große und kleine Bugs in fast jeder Partie trüben den Spielspaß.

**FAZIT**

Ein großer Spaß für Ghostbusters-Fans und Nostalgiker, dem aber auf Dauer die Puste ausgeht.



-3



Ray und Winston spielen in der Story eine große Rolle, da freuen sich die Fans.