



Harte Brocken wie der aus den Filmen bekannte **Slimer** lassen sich nur im Team fangen, schwächen und schließlich einsperren. (1280x720, volle Details)

»Who you gonna call«, wenn die Geister durchdrehen? Vor 20 Jahren galt: »Die Ghostbusters!« Heute rufen wir: »Die Ghostbusters – und Sie!«

Ghostbusters



DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5693
GameStar TV 18/09
(Premium)

Film-Umsetzungen. Bei diesem Wort stellen sich bei Ihnen als passioniertem Spieler sicher die Nackenhaare auf. Kein Wunder, immerhin erreichen Lizenzspiele selten die Qualität ihrer Leinwandvorbilder. Zwischen all den hingeklatschten **Iron Mans**, **Wall-Es** und **Hulks** erblicken jedoch immer wieder herausragende Perlen das Licht der Spielewelt, etwa

Chronicles of Riddick oder **Die Rückkehr des Königs**, die ihren Vorlage in Sachen Unterhaltungswert nicht nachstehen. Eine weitere dieser Perlen könnte **Ghostbusters** werden, der pixelgewordene dritte Teil der Filmklassiker von 1984 und 1989. Atari hat uns in der Redaktion besucht und eine Preview-Version des Actionspiels mitgebracht.

Geistreich

Ghostbusters wäre im Grunde ein typischer Shooter aus der Verfolgerperspektive, gäbe es nicht die außergewöhnliche Thematik und den Humor. Der Entwickler Terminal Reality inszeniert sein Filmspiel mit viel Liebe zum Detail, angefangen bei den witzigen Kommentaren der Geisterjäger-

Kollegen (gesprochen von den originalen Darstellern bzw. ihrer deutschen Synchronstimmen, geschrieben unter anderem von Dan Aykroyd) über die kultigen Gespenster bis zur schrägen Atmosphäre. Vor allem bei den Waffen geht **Ghostbusters** genre-untypische Wege: Statt mit Uzi und Co auf Geisterjagd zu gehen, greifen wir zum berühmten Protonenstrahler (der sich im Spielverlauf durch Upgrades verbessern lässt). Kleines Gesocks brutzeln wir damit zwar ratzfatz weg, größere Kaliber müssen jedoch von gleich mehreren (entweder von der KI oder bis zu drei Freunden gesteuerten) Geisterjägern erst eingefangen und dann vorsichtig in die auf Knopfdruck platzierte Falle buchsirt werden. Klar, dass

sich der untote Störenfried nach allen Kräften wehrt und wild umherfliegt. Um ihn nicht zu verlieren, lenken wir mit dem Analogstick gegen und zerren das Gespenst sachte in die Falle.

Gespenstisch

Der Spielablauf ist linear: Wir starten in einem Hotel, packen den Scanner aus und nehmen die Spur auf. In der verfluchten Etage des Gästehauses entdecken wir erste Hinweise auf den Geist eines Fischers, der hier irgendwo sein Unwesen treiben soll: Algen wachsen aus den Wänden, überall fließt Wasser durch die Flure. Als wir – den piepsenden Scanner im Anschlag – einen Schritt vor den anderen setzen, flackern plötzlich Kerzen auf, springen uns

Entwickler-Check

Terminal Reality wurde 1994 von Brett Combs und Mark Randel gegründet. Letzterer hatte die Grafikengine für Microsofts **Flight Simulator** entwickelt. Das Debütprojekt des Studios war die Scifi-Ballerei **Terminal Velocity** (1995). Spezialisiert auf Action- und Rennspiele hat Terminal Reality bis heute eine Reihe mehr oder weniger bekannter Titel wie **Blood Rayne** und **Monster Truck Madness** veröffentlicht. Die Firma sitzt in Lewisville, Texas.

Spiele (Auswahl): Blood Rayne, Nocturne, Fly!, Monster Truck Madness, 4x4 Evo

Eingestellte Titel: Demonic, Monster Truck Madness 3

Derzeit in Arbeit: Ghostbusters, unbekanntes Projekt

TERMINAL REALITY



Wir erkunden Originalschauplätze wie die **New Yorker Stadtbibliothek**.



Gelegentlich wird Ghostbusters **gruselig**. Witzig bleibt das Spiel dennoch.



Gewaltiger Endgegner: In einer spektakulären Sequenz legen wir uns mit dem **Marshmallow-Mann** an.

Stühle an und schießen Kronleuchter mit Glühbirnen auf uns. Wir lassen den Protonenstrahler sprechen und verarbeiten das Mobiliar zu Kleinholz. Das macht nicht nur Spaß, sondern sieht durch aufwändige Partikel- und Lichteffekte sehr hübsch aus. Wie bei **Dead Space** verzichtet das Programm auf Bildschirmanzeigen. Stattdessen finden wir alle Informationen auf dem Rucksack unseres Geisterjägers. Überhitzt beispielsweise der Protonenstrahl, blinkt eine Anzeige, und wir müssen schnellstens eine Taste drücken, um Dampf abzulassen. Im hoteleigenen Fischrestaurant (natürlich!) treffen wir schließlich auf den untoten Seemann, der gerade das Inventar auseinander nimmt. Gemeinsam mit den KI-Ghostbustern bringen wir die Strahler zum Glühen und ziehen die Lebensenergie des Wü-

terichs langsam nach unten. Als sein Balken rot wird, aktivieren wir die Geisterfalle und – zack! – haben den Fischer am Haken.

Monströs

Obwohl das Geisterfang-Prinzip stets gleich bleibt, könnte **Ghostbusters** im Spielverlauf reichlich Abwechslung bieten. So legen wir uns in einer gruselig in Szene gesetzten Bücherei mit einer durchgeknallten Bibliothekarin an, bretern mit dem Ghostbusters-Einsatzwagen »Ecto 1« durch die New Yorker Straßenschluchten und kämpfen sogar gegen den hochhaushohen Marshmallow-Mann. Der spektakuläre Angriff der tonnenschweren Kalorienbombe dürfte wohl auch bei Spielern für offene Münder sorgen, die die 80er Jahre nicht unbedingt selbst erlebt haben. Und **Ghostbusters**-Fans werden jubeln. **DM**



Wie es dem Geisterjäger gerade geht, lesen wir an dessen **Protonen-Rucksack** ab.

Gemeinsam Geister grillen



Terminal Reality plant für Ghostbusters einen umfangreichen Mehrspieler-Teil. Hier die wichtigsten Infos:

Spielmodi:

- **Koop:** Bis zu vier Freunde bestreiten die Story-Kampagne gemeinsam.
- **Instant Action:** Spontane Geisterjagd ohne Vorgaben und Regeln.
- **Überleben:** Halten Sie mehrere Minuten lang einem Angriff wütender Gespensterhorden stand.
- **Eindämmung:** Fangen Sie alle Monster mit der Energie-Falle ein.
- **Schutz:** Egons wertvolle Apparaturen müssen vor sabotierenden Gegnern geschützt werden.
- **Zerstörung:** Finden und demolieren Sie alle Artefakte, denen laufend neue Geister entspringen.
- **Dieb:** Retten Sie wertvolle Gegenstände vor Langfinger-Gespenstern.
- **Slime Dunk:** Wer fängt in vorgegebener Zeit die meisten Slimer ein?

Fakten:

- **Karten:** Es gibt zwölf Levels, aufgeteilt auf die vier Szenarien Bibliothek, Straße, Friedhof und Museum.
- **Ranglisten:** Erfolge werden in offiziellen Listen gespeichert. Der Schwierigkeitsgrad der Gefechte lässt sich dem eigenen Rang anpassen.
- **Extras:** Anders als in der Solo-Kampagne dürfen Sie auf sechs Boni wie Geisterschrumpfer oder Energieschutzschild zurückgreifen.
- **KI:** Im Mehrspieler-Teil lernen die Gespenster dazu, sabotieren Fallen, verschmelzen mit Kameraden und agieren insgesamt aggressiver.
- **Sprach-Chat:** Per Headset dürfen Sie sich über das integrierte Voice-over-IP mit anderen Spielern absprechen.
- **Most Wanted:** Die Entwickler wollen in regelmäßigen Abständen spezielle Geister zum Abschuss freigeben. Wer die Falle als Erster zuschnappen lässt, bekommt einen Ranglisten-Vermerk.

Ghostbusters

- **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **19.6.2009**
- Hersteller **Terminal Reality / Atari** ► Status **zu 80% fertig**

Daniel Matschijewsky: Ich liebe die Ghostbusters! Entsprechend hibbelig warte ich auf die Fertigstellung dieses Spiels. Besonders froh bin ich schon jetzt darüber, dass die Pixel-Geisterjäger ihren Filmvorbildern in Sachen Spaß und Action in nichts nachzustehen scheinen. Vor allem die witzig inszenierten Zerstörungorgien machen Laune, und die Koop-Geisterhatz verspricht großen Spaß. Gib acht, Marshmallow-Mann!



danielm@gamstar.de