

Ghostbusters The Video Game



Ein Spiel für Fans: Nur wer die New Yorker Geisterjäger kennt und liebt, wird mit der Software-Neuaufgabe seine Freude haben.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5693

Dr. Egon Spengler redet noch immer in faseliger Wissenschaftlersprache, Dr. Ray Stantz ist um die Hüften noch immer leicht aus dem Leim gegangen, und Dr. Peter Venkman kann an keiner Frau vorbeigehen, ohne einen mehr oder minder gelungenen Anmachspruch loszulassen. Kurz: Die Geisterjäger sind nach ihrem ersten Auftritt im Kino vor 25 Jahren noch immer dieselben Typen. Noch immer lenken sie New Yorker Gruselviecher mit ihren Protonenstrahlen in die Falle. Doch etwas ist anders im Actionspiel **Ghostbusters: The Video Game**. Das sind Sie. Denn Sie übernehmen die Rolle eines namenlosen Rekruten, der sich dem Team anschließt und gleich mit auf die Jagd nach der Quelle übelster Geistereien in Big Apple muss.



Zusammen mit den Kollegen fangen wir den **Geist eines Seefahrers** ein und zerlegen dabei einen Ballsaal.

Film-Kopie

Die Handlung von **Ghostbusters: The Video Game** ist nahezu eine Kopie der Kinofilme, selbst das pseudowissenschaftliche Gebabbel der Helden wurde eins zu eins übernommen. Sie können dem Geschehen zwar auch dann gut folgen, wenn Sie keinen der beiden Filme aus den 80ern gesehen haben, allerdings entgehen Ihnen damit viele witzige Anspielungen. Etwa, wenn Ray beim Auf-

tauchen des riesigen Marshmallow-Manns beteuert, dass ihn dieses Mal keine Schuld trifft. Oder wenn Peter von einer gewissen Dana Barrett schwärmt. Wer der finster dreinblickende Herr auf dem Gemälde in der Geisterjäger-Zentrale ist, bleibt Ihnen ebenso verborgen.

Dass die Hauptfiguren des Spiels (abgesehen von Ihnen) allesamt nahezu so aussehen wie ihre Echtwelt-Vorbilder, dürfte Ihnen jedoch sofort auffallen. Dr. Venkman schaut tatsächlich wie der junge Bill Murray aus, Dr. Stantz ist eine frappierend gelungene Abbildung von Dan Aykroyd, und Dr. Spengler scheint Harold Ramis wie aus dem Gesicht geschnitten. Bei den Stimmen das Gleiche: Die seit Jahren mit den Schauspielern verbundenen Synchronsprecher haben das Abenteuer vertont. Wenn Sie den Titel auf Englisch spielen, hören Sie sogar die Originalstimmen. Ihr eigener Charakter bleibt allerdings die ganze Zeit stumm.

Dieses Protonenpack!

Wenn das Spiel in Sachen Handlung und Figuren schon so nah an den Vorlagen bleibt, ist es nicht verwunderlich, dass es sich bei der Bewaffnung genauso verhält. Mit dem berühmten Protonenpack auf dem Rücken geht's in den Kampf gegen die Gespenster. Erst schwächen Sie die übernatürlichen Er-

scheinungen mit einem Energiestrahl, dann zerran Sie sie in eine vorher aufgestellte Falle. Das ist zu Beginn etwas mühsam, die Geister wehren sich nach Kräften. Nach ein paar gefangenen Gruselgestalten jedoch besitzen Sie genug Dollar, um Ihre Ausrüstung aufzuwerten. Mit den Moneten erstehen Sie beispielsweise bessere Gespenster-

! Installation und Aktivierung

Zum Test lag uns die (mehrsprachige) US-Version vor. Diese lässt sich nur im Standard-Zielverzeichnis vollständig installieren, an anderen Orten geht's nicht. Ob sich das mit der hiesigen Ausgabe auch so verhält, lesen Sie bei Erscheinen des Spiels am 5. November auf unserer Website. Außerdem muss Ghostbusters: The Video Game vor Start übers Internet aktiviert werden, was nur dreimal funktioniert. Wenn Sie das Programm deinstallieren, erhalten Sie eine Aktivierung zurück.



In der Zentrale der Geisterjäger steht das **Gemälde** von Vigo, dem Bösewicht des zweiten Films.



Die gelungenen **Zwischensequenzen** sind gut in die Handlung eingebunden.

! Kein Koop-Modus

Wer sich darauf gefreut hat, zusammen mit seinen Freunden die Geister von New York auszurotten, schaut zumindest in der PC-Version in die Röhre. Während man den Titel auf der Xbox 360 oder der Playstation 3 in einem spaßigen Koop-Modus erleben kann, fehlt dieser in der PC-Variante. Unverständlich.

fallen oder mehr Anti-Geister-Wumms für Ihr Protonenpack.

Zunächst hat die Rucksack-Wumme nur eine Angriffsart, mit der Zeit addieren sich automatisch weitere hinzu. So können Sie später nicht nur Geister bekämpfen und einfangen, sondern auch positiv aufgeladenes Ekto-plasma verschießen, um negatives (und sehr ungesundes) zu neutralisieren. Oder Sie schleudern Schleimfäden an eine Zugbrücke, um diese herabzuziehen.

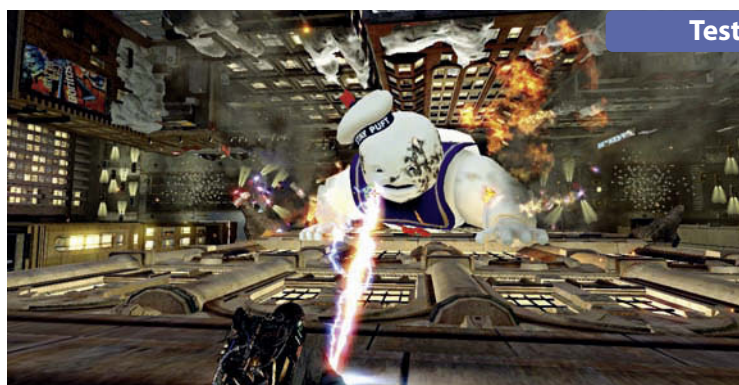
Kreuzt die Strahlen!

Dass man als Geisterjäger nur in absoluten Ausnahmesituationen die Protonenstrahlen kreuzen darf, wissen Sie vielleicht. **Ghostbusters: The Video Game** nimmt es da allerdings nicht so genau, was gut ist. Denn müssten Sie in den teils sehr unübersichtlichen, grafisch immerhin recht pompösen Gefechten darauf auch noch achten, würde niemals ein Geist in der Falle landen. Dass so manches Gru-

selding letztlich doch gefangen wird, liegt nicht zuletzt an Ihren Begleitern. Die Herren Doktoren werden verlässlich von der KI gesteuert, kämpfen effektiv mit und heben Sie auch wieder auf die Füße, wenn Ihnen ein Gespenst zu sehr zugesetzt hat. Letztere machen das im Regelfall auf nur eine Art: per Frontalangriff. Dann reicht es, den Protonenstrahl massiv einzusetzen. Das ist auf Dauer allerdings nicht sonderlich spannend. Lediglich die Bossgegner erfordern mehr Geschick, denn oft muss zunächst eine Abwehrzauberei zerstört werden, bevor man sich dem eigentlichen Feind (etwa der riesigen Erscheinung eines ehemaligen Mörders) widmen kann. Ihre Begleiter haben aber immer den passenden Tipp parat.

Bekanntes Terrain

Das Leveldesign ist linear. Zunächst geht's durch das aus dem ersten Film bekannte Sedgewick-Hotel, danach auf die Straßen New Yorks. Später stehen noch eine Bibliothek, ein Museum, ein Friedhof und die recht abgefahrene Geisterwelt auf dem Programm. Wer in den Arealen die Augen offen hält, entdeckt den ein oder anderen Extra-Raum. Den sollten Sie mit dem PKE-Meter (Ihrem Aufspürgerät für psychokinetische Energie) untersuchen, im Zweifelsfall wartet dort



Von einem Wolkenkratzer baumelnd nehmen wir es allein mit dem riesigen **Marshmallow-Mann** auf.

Alt genug

Petra Schmitz: Ich bin alt genug, die Filme zu kennen, deswegen freue ich mich über die Anspielungen auf die Kinoabenteuer. Die Verweise und Witzchen sind es dann auch, die mir die Gespensterjagd versüßen, denn viel Abwechslung bietet sie nicht. Deswegen ist es umso unbegreiflicher, dass in der PC-Version der Koop-Modus fehlt. Der kann so schwierig zu portieren nicht gewesen sein. Was bleibt: ein linearer Actionspaß für Fans, der nach wenigen Stunden vorbei ist und auch nicht dazu einlädt, ein weiteres Mal erlebt zu werden.



petra@gamstar.de

GHOSTBUSTERS



ENTWICKLER Terminal Reality (Blood Rayne 2, GS 04/06: 71 Punkte)
PUBLISHER Namco Bandai
SPRACHE Deutsch, Englisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 5.11.2009
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	- GeForce 6600 / 6800 - GeForce 7800 / 7900 - GeForce 8800 / 9800 - GeForce 9600 - GeForce GTX 200 - Radeon X1600 - Radeon X1800 / X1900 - Radeon HD 2900 - Radeon HD 3800 - Radeon HD 4800
MINIMUM Standard Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD 2,0 GB RAM 9,0 GB Festplatte	STANDARD Core 2 Duo E6300 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM 9,0 GB Festplatte	OPTIMUM Core 2 Quad Q9300 Phenom II X4 950 4,0 GB RAM 9,0 GB Festplatte 64-Bit-Windows	
PROFITIERT VON	Xbox-360-Gamepad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Securom	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gelungenes Geisterdesign + satte Kampfeffekte - zuweilen detailarm - Objektschatten fehlen oft	8 / 10
SOUND	+ passende Musik + gute Soundeffekte + sehr gute deutsche und englische Sprachausgabe - Sprüche wiederholen sich oft	9 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + niemals unfair + Kameraden geben in Kämpfen Tipps - oft zu leicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ typische Ghostbusters-Mischung aus Grusel und Humor + sehr gute Zwischensequenzen + aus den Filmen bekannte Figuren	10 / 10
BEDIENUNG	+ gut mit Maus und Tastatur + gut mit Gamepad - kein freies Speichern - Schulterperspektive in engen Räumen nicht optimal	7 / 10
UMFANG	+ versteckte Artefakte + Geisterdatenbank - recht kurz - kein Wiederspielwert - kein Koop	6 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Schauplätze + Geisterwelt-Abschnitte + Kämpfe gegen Bossgegner - im Kern streng linear	8 / 10
KI	+ Begleiter sind wertvolle Mitspieler - Geister greifen stumpf frontal an	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Protonenstrahler bekommt neue Schussmodi + optionale Verbesserungen - viel zu wenig Abwechslung	7 / 10
HANDLUNG	+ typische Ghostbusters-Geschichte mit bekannten Gestalten ... - ... die leicht konfus erzählt wird	8 / 10

PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft** SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Unterhaltsame Action für Geisterjäger-Fans.

78

SPIELSPASS



Mit positiv geladenen **Schleimfäden** ziehen wir in der Geisterwelt ein Portal zu uns herüber.