

Ghostbusters



Das Spiel

In Ghostbusters haben Sie beschlossen, eine Firma zur Bekämpfung von paranormalen Erscheinungen zu gründen – eben die „Ghostbusters“. Als Geisterjäger wittern Sie das schnelle Geld, das Sie mit den plötzlich vermehrt auftretenden Gespenstern in New York machen können. Ein Kredit ist schnell besorgt, und Sie gründen ihre Firma.

Doch was Sie noch nicht wissen ist: Gozar, antiker Gott der Zerstörung, plant seine Rückkehr – und der Tempel des Zuul, wo er erscheinen will, liegt ausgerechnet in New York! Daher also die vermehrten Geistererscheinungen. Doch all dies ist noch gar nichts. Denn richtig kritisch wird es erst, wenn plötzlich ein 30 Meter großer Marshmallow-Mann erscheint ...

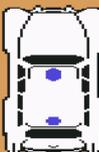
Der Anfang

Am Anfang müssen Sie Ihren Namen eingeben, wobei Sie es besser möglichst kurz halten sollten, damit Sie ihn später, wenn Sie ein Konto haben, korrekt wiedergeben können. Danach werden Sie gefragt, ob Sie ein Konto haben. Da ich davon ausgehe, dass Sie das Spiel neu begonnen haben, sollten Sie wahrheitsgemäß mit „No“ antworten. Wenn Sie eines haben, dann geben Sie „Yes“ und anschließend Ihre Kontonummer ein, um einen höheren Startbetrag zu haben. Ansonsten starten Sie automatisch mit 10.000 \$ Kredit. Dann kommen Sie zum Autogeschäft.

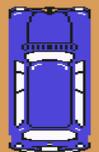
Hier müssen Sie sich nun für einen von vier fahrbaren Untersätzen entscheiden:



Den **VW Käfer** können Sie gleich vergessen. Er kostet zwar nur 2.000 \$, man kann aber nur fünf Geräte in ihn einladen, und er ist das langsamste aller Fahrzeuge. Selbst als Anfänger haben Sie eine bessere Wahl.



Der klassische **Ecto 1** hingegen ist für Sie, wenn Sie das erste Mal spielen, die beste Wahl. Er ist mit 4.800 \$ immer noch recht günstig, man kann neun Geräte in ihn einladen, und er ist relativ schnell. Man kann also alles in ihm mitführen, und der Preis erlaubt es auch einem Anfänger, alles bis auf das Verwahrsystem zu kaufen.



Der **Kombi** ist zweifelsohne das beste Fahrzeug. Allerdings kostet er auch 8.000 \$ und ist nur erschwinglich, wenn Sie schon ein Spiel geschafft und ein Konto haben. Dieser Wagen kann elf Geräte mitführen und ist noch schneller als der Ecto 1. Wenn Sie das Spiel noch einmal mit Konto spielen, ist dies der richtige Wagen für Sie!



Der Sportwagen ist das teuerste aller Autos: sagenhafte 15.000 \$. Er erreicht zwar die absolute Spitzengeschwindigkeit, doch kann man nur sieben Geräte einladen. Daher ist er keine gute Wahl. Ich brauche wohl nicht zu erwähnen, dass Sie ein gut gefülltes Konto für diesen Wagen brauchen.

Abschließend muss gesagt werden, dass nur Wagen 2 und 3 wirklich von Interesse sind und Sie sich, wenn Sie erst einmal genug Geld haben, nur noch den Kombi kaufen sollten.

Haben Sie ihre Wahl getroffen, so geht es weiter in den Laden für die Ausrüstung. Hier habe ich die Preise bis auf das Lagersystem weggelassen, da man selbst als Anfänger bis auf dieses alles kaufen kann.



PKE-Detektor: Dieses Gerät dient dazu, Ihnen anzuzeigen, wenn in einem Gebäude möglicherweise bald Geisteralarm ausgerufen wird, indem diese lila gefärbt werden. Ein Ausrüstungs-Muss!

Sichtverstärker: Dient dazu, die Schleimgeister besser sichtbar zu machen, so dass Sie sie leichter einfangen können. Auch dieses Gerät ist ein absolutes Muss. Oder vertrauen Sie darauf, dass Sie gute Augen haben?

Marshmallow-Sensor: Dieses Gerät warnt Sie vor einem kommenden Marshmallow-Geist, indem ein Gebäude weiß gefärbt wird. Natürlich fragen Sie sich, warum Sie 800 \$ dafür ausgeben sollen, wenn Sie auf schnelle Reflexe vertrauen. Allerdings glauben Sie mir: die Vorwarnzeit ist das Geld wert!

Köder: Mit diesem speziellen Stoff können Sie Streuner oder den Marshmallow-Geist anziehen. Ohne ihn können Sie das 30-Meter-Monstrum nicht bekämpfen. Also kaufen Sie ihn, oder Sie stecken schneller in Problemen, als Sie glauben!

Geisterfallen: Mit diesen Fallen fangen Sie die Schleimgeister ein. Sie müssen mindestens eine von ihnen besitzen, wobei Sie aber auch durchaus mehrere kaufen können.

Geistersauger: Dient dazu, die Streuner von der Straße aufzusaugen und so aus dem Verkehr zu ziehen. Da Sie sie ohne Probleme bekommen, ist er ein absolutes Muss – es sei denn, Sie nehmen das Hochschnellen der PKE durch Streuner in Kauf.

Lagersystem: Stolze 8.000 \$ kostet dieses Gerät und ist damit Leuten vorbehalten, die bereits ein gut gefülltes Konto haben. Haben Sie jedoch den Platz und das nötige Kleingeld übrig, kaufen Sie es! Damit können Sie bis zu 20 Geister lagern, bevor sich Ihre Fallen zu füllen beginnen, und Sie sparen viel Zeit, die ansonsten mit Fahrten zum HQ vertrödelt würde.

Sie sollten grundsätzlich alles kaufen (außer dem Lagersystem, wenn Sie Anfänger sind) und das restliche Geld / den restlichen Platz mit Fallen auffüllen. (bis zu 5 Stück im Kombi)

Haben Sie Ihre Einkäufe getätigt, geht das Spiel erst wirklich los.

Die Karte

Das GHQ ist Ihr Hauptquartier. Hier leeren Sie Fallen aus, laden Ihre Strahler wieder auf und machen Ihre Männer wieder voll einsatzbereit. Dort starten Sie auch das Spiel. Der Tempel von Zuul ist bis auf den Schluss nicht weiter relevant.

Die gelben Geister, die „Streuner“, halten zielgerichtet auf den Tempel von Zuul zu. Erreicht einer den Tempel, erhöht das den PKE-Wert um 100 – und genau das sollten Sie verhindern, indem Sie den Streuner berühren, was ihn einfriert. Sie können dann die Streuner bei der anschließenden Fahrt aufsaugen. Zwar kommt für einen beseitigten Streuner ein neuer, doch der ist wieder am Anfang der Reise (also am Bildschirmrand). Übrigens: Je höher der PKE-Wert, desto schneller bewegen sich die Streuner. Sie sollten Streuner, wenn nicht gerade viele Alarme sind, grundsätzlich schachmatt setzen, damit keine Hektik aufkommt. Zwar kön-

nen Sie Streuner auch mit Ködern anlocken und festhalten (Taste), doch das wäre pure Köder-Verschwendung, also lassen Sie es.

Außerdem wandern Torwächter und Schlüsselmeister durch die Straßen (Schloss und Schlüssel). Gegen die beiden können Sie nichts ausrichten. Beide gehen ziellos und mit keinerlei Muster durch die Straßen. Wenn Sie ein Gebäude verlassen, starten die beiden wieder am Anfang. Auch sie werden mit steigendem PKE-Wert schneller. Erreicht einer den Zuul-Tempel, bleibt er dort. Kommen beide an, geht es zum Zuul, jedoch später dazu mehr.



Die Karte von New York

Die rot blinkenden Gebäude sollten Sie auf der Stelle ansteuern: Dort wurde nämlich Geisteralarm ausgerufen. Sehen Sie hingegen ein lila gefärbtes Gebäude, wenn Sie den PKE-Detektor haben, dann wird dort in naher Zukunft Geisteralarm ausgerufen. Also probieren Sie Ihr Glück, und wenn nichts los ist, kommen Sie später wieder. Früher oder später geht dort garantiert der Alarm los.

Sie sollten sich so wenig wie nur möglich bewegen, denn je länger die Punktespur, desto länger die Fahrzeit. Und bei dem ständig steigenden PKE-Wert wäre das die reinste Zeitverschwendung. Am Anfang sollten Sie nur dann zum GHQ fahren, wenn Sie es müssen (Fallen leeren, aufladen, neue Männer ...).

Da hier nun alles klar ist, kommen wir zum eigentlichen Geisterfangen ...

Der Einsatz



Der Einsatz-Bildschirm

Jetzt wird es interessant. Um den Schleimgeist zu fangen, das heißt den Auftrag erfolgreich abzuschließen, brauchen Sie eine freie Falle, Ladung in den Strahlern und mindestens zwei Mann in Bereitschaft. Sie sollten die Falle immer in der Mitte ablegen und den ersten Mann ganz links hinstellen, wo er sich umdreht nach rechts sehend hinstellt. Der zweite Mann macht es genau umgekehrt (siehe Bild).

Nun stehen Ihnen zwei Taktiken zur Verfügung, um den Geist in die Falle zu bekommen:

- * Möglichkeit Nummer eins wäre die sichere Variante. Zünden Sie die Strahler und treiben Sie den Geist systematisch in die Enge, bis Sie sich sicher sind, dass er der Falle nicht mehr entkommen kann, und Sie sie auslösen, um ihn einzufangen.
- * Möglichkeit Nummer zwei ist da schon riskanter, aber auch schneller. Sie warten, bis Sie glauben, dass die Falle den Geist erwischt, er also in Ihre Bahn fliegt, und drücken zweimal schnell Feuer, um die Falle sofort auszulösen und so den Geist erfolgreich zu erwischen.

Haben Sie alles richtig gemacht, ist der Geist gefangen, und Sie bekommen ein Honorar. Sollte die Falle den Geist hingegen verfehlen, rächt er sich an einem Ihrer Männer, und dieser fällt aus der Bereitschaft, bis Sie das GHQ erreichen. Auch steigt das PKE um 300 an. Auch kann der Geist einfach so verschwinden. Dies tut Ihnen zwar nicht direkt weh, doch 300 PKE werden addiert – so, als ob die Falle den Geist verfehlt hätte.

Noch ein Tipp: Sie sollten die Strahlen nicht überkreuzen, denn ansonsten haut es beide Männer aus der Bereitschaft, und der Geist entkommt mit entsprechendem PKE-Anstieg. Dann müssen Sie zwangsläufig das GHQ besuchen.

Auf die beschriebene Weise sollten Sie bequem Geld machen, bis ein gewisser Punkt im Spiel erreicht ist.

Das fortgeschrittene Spiel

Hat der PKE-Wert mindestens 1.500 und höchstens 2.000 erreicht, dann beginnt das fortgeschrittene Spiel, und die Regeln ändern sich etwas.

Die Streuner erreichen nun eine Geschwindigkeit, die sie gefährlich werden lässt, da sie den Tempel des Zuul einfacher erreichen. Deshalb sollten Sie sie immer festnageln. Auch treten nun so viele Geisteralarme auf, dass Sie abwägen müssen, welche Sie annehmen wollen, um kurze Wege zu fahren. Gebäude, welche sich direkt gegenüber stehen, sind zu bevorzugen, da es keine Fahrzeit gibt. Besitzer einer Lagervorrichtung sind hier im Vorteil und können alle Aufträge annehmen.

Schließlich wird Ihnen irgendwann einmal ein weiß gefärbtes Gebäude auffallen. Dies ist Ihr Marshmallow-Sensor, der Sie warnt, dass dieser Riese im Anmarsch ist. Sobald Sie das nächste Mal ein Gebäude verlassen, werden vier Streuner ihn zusammensetzen. Ohne Sensor ist die Vorwarnzeit viel geringer! Jetzt wird es kritisch, denn der Marshmallow-Geist ist Ihr wohl schlimmster Feind. Sie haben eine, höchstens zwei Sekunden Zeit, um mit der Taste Köder loszulassen und ihn anzuziehen.

- * Waren Sie schnell genug, vereiteln Sie die Katastrophe und bekommen 2.000 \$ von der Stadt.
- * Waren Sie nicht schnell genug, zertrampelt der Marshmallow-Geist ein Gebäude. Neben dem verlorenen Einsatzort müssen Sie eine nicht unerhebliche Summe Schadensersatz zahlen.

Marshmallows treten immer nur auf, wenn Sie ein Gebäude verlassen haben, und die gegen sie eingesetzten Köder bleiben Ihnen, im Gegensatz zur Verwendung bei Streunern, erhalten.

Überschreitet der PKE-Wert 6.000 bis 6.500, dann ändert sich erneut einiges. Die Streuner sind nun so schnell, dass Sie sie gar nicht mehr alle abfangen können, und Marshmallows treten nun so vermehrt auf, dass Sie ständig auf der Hut sein müssen. Sie ersticken in Geisteralarmen und werden wohl nicht mehr nachkommen. Sie werden oft das GHQ aufsuchen, und sei es auch nur, um Torwächter und Schlüsselmeister zurückzuwerfen, welche nun sehr schnell geworden sind.

Doch irgendwann ist diese Phase des Spiels vorbei, und Sie kommen zur Entscheidung über das Schicksal der Stadt.

Der Tempel von Zuul



Der Marshmallow-Geist vor dem Zuul

Erreicht der PKE-Wert 9.999 oder treffen Torwächter und Schlüsselmeister beim Zuul-Tempel zusammen, so gelangen Sie automatisch zum Zuul, wenn Sie mindestens zwei Mann in Bereitschaft und über 10.000 \$ bei einem Erstspiel haben.

- * Sollten Sie weniger als zwei Mann in Bereitschaft haben, dann ist Spiel nun zu Ende, denn ohne diese Mindestanzahl von Geisterjägern kommen Sie nicht mehr weiter, und Gozar hat gewonnen. (Aber Sie erhalten eine Kontonummer, wenn Sie mehr als 10.000 \$ verdient haben)
- * Sollten Sie weniger als 10.000 \$ bei einem Erstspiel verdient haben, so ist das Spiel ebenfalls zu Ende, und Sie erhalten logischer Weise keine Kontonummer. Auch in diesem Fall gewinnt Gozar, und New York ist verloren. Dies ist der schlechteste Fall, und Sie müssen wieder bei Null beginnen.

Betreten Sie den Vorplatz zum Tempel des Zuul, treffen Sie einen alten Bekannten: den Marshmallow-Geist. Wenn Sie den Tempel betreten wollen, müssen Sie an ihm vorbei! Dies ist leichter gesagt als getan, denn er springt vor dem Eingang hin und her und wartet nur darauf, Ihre Leute zu zertrampeln. Hier muss Fingerspitzengefühl bewiesen werden, oder Sie scheitern:

- * Bewegen Sie Ihren Mann so, dass sein Kopf auf gleicher Linie wie die Mitte der Tür ist.
- * Dann tasten Sie sich nach oben vor, bis die Füße des Marshmallows gerade so oberhalb ihres Kopfes sind.
- * Nun studieren Sie genau das Sprungmuster. Sie müssen zur Tür hinein, während er gerade in der Luft ist.
- * Verschaffen Sie sich ein Gefühl für den Rhythmus und rennen Sie in dem Moment gerade nach oben, wenn der Marshmallow dabei ist, mit dem von Ihrer Sicht aus linken Bein abzuspringen.
- * Sie sollten genau unter seinen Beinen entlang rennen, und der Marshmallow macht kurz ein unglückliches Gesicht.
- * Mit der gleichen Prozedur müssen Sie nun noch einen zweiten Mann in den Tempel hineinbekommen.

Sollte einer Ihrer Männer zertrampelt werden, lacht der Marshmallow hämisch, und Sie sollten hoffen, noch einen dritten Mann in Reserve zu haben. Schaffen Sie es nämlich nicht, zwei Mann zum Eingang zu bringen, das heißt zwei von drei sterben oder einer von zwei stirbt, dann ist das Spiel vorbei, und Gozar hat gewonnen. Sie können aber mit dem Konto, das Sie haben, versuchen, es besser zu machen.

Haben Sie hingegen zwei Mann hineinbekommen, platzt der Marshmallow-Geist, und Sie sehen, wie Sie das Portal schließen. Ihr Auftrag ist dann erfolgreich abgeschlossen, und Sie erhalten 5.000 \$ dafür, dass Sie Gozar besiegt haben – plus Ihrer Kontonummer. Nun können Sie mit Ihrem dicken Konto versuchen, Ihr nächstes Spiel noch besser zu machen.

Im Tempel des Zuul



(Inoffizielles Longplay 7/2004;
Autor: Joachim Henkel)