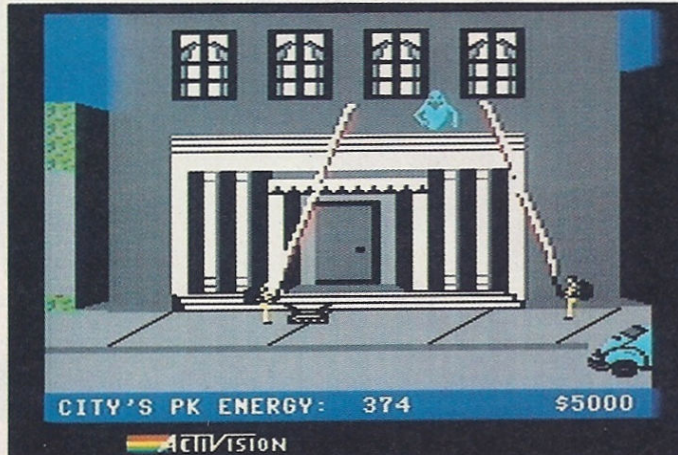




Geisterjäger



Eins, zwei, drei - wer hat den Geist

Kaum einer glaubt heute noch an Gespenster oder Geister. Oder doch? Aber so abwegig ist der Gedanke nicht, denn oft fragt man sich, ob bei den kleinen Wundern des Alltags nicht doch eine geheimnisvolle Macht seine Finger im Spiel hat. Aber Quatsch, so etwas gibt es nur im Film! Wenn es aber dann doch zu spät ist und Bettlaken oder andere merkwürdige Gestalten mitten in der Nacht durch die Wohnung schleichen, sollte man die »Ghostbusters« einschalten. Die Herren verfügen über das nötige Equipment, um die Plagegeister zu entfernen.

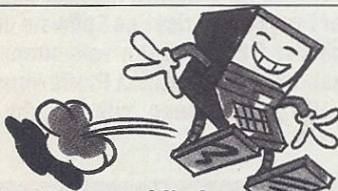
Im gleichnamigen Spiel von David Crane, das 1984 bei Activision erschien, geht man per Joystick auf Geisterjagd. Dabei stehen dem Computergeisterjäger am Anfang 10000 Dollar Startkapital zur Verfügung. Um erst einmal mobil zu sein und rechtzeitig am Tatort der Plagegeister anzukommen, kauft man sich ein Auto. Neben einem Kleinwagen, kann man auch mit einem Kombi, Hochleistungs- und auch Leichenwagen zur »Arbeit« fahren. Dann besorgt man sich das richtige Fang- und Killerwerkzeug, um seinen wichtigen Job auch mit Erfolg ausführen zu können. Bei der Wahl der Geräte sollte man aber seinen Geldbeutel im Auge behalten und nur das für den Anfang am wichtigsten erscheinende

Material erwerben. Nach einigen erfolgreich durchgeführten Aufträgen rollt dann der Rubel und der Ghostbuster am Joystick kann sein Geisterjäger-Arsenal aufmöbeln. Die Aufträge bekommt man durch eine Karte mitgeteilt. Also

rein ins Auto und ab geht's zum Ort des Grauens. Hat man den Geisterstaubsauger im Gepäck, kann man unterwegs vorbeikommende gelbe Schleimer aufsaugen, was der Kriegskasse der Spezialtruppe zugute kommt.

Sind die Herren vor Ort, postiert man sie so, daß sie mit Hilfe ihrer Strahlengeräte den unliebsamen Störenfried einkreisen und im günstigen Moment den Geist mit dem Laserkerker hinter Schloß und Riegel bringen können. Dabei dürfen die beiden Herren ihre Energiestrahlen auf keinen Fall kreuzen oder mit dem zu fangenden Objekt in Berührung geraten. Dann verliert der Spieler ein Leben. Verliert der Chef zwei seiner Jäger, ist das Spiel aus. Ebenso ergeht es der wackeren Crew, wenn sie sich nicht als Top-Spezialisten beweisen. Dann gibt es kein Bares auf die Hand und wenn die Einnahmen zu sehr schrumpfen, erwartet sie das Aus. Das passiert natürlich auch, wenn sich die Schleimer zum Marshmallow-Mann vereinigen, denn dann wird es brenzlich: Der riesige Kerl ist unberechenbar. Fast jedes Kind kennt die »Ghostbusters« aus dem Film oder Comic. Die Jagd nach den Schattenwesen ist eine Mischung aus Geschick und Strategie, bei der Auge und Ohr mit lustiger Grafik, fetzigen Digi-Sounds und der Filmmelodie bedacht werden.

Mit einigem Geschick und Glück kann man sich lange Zeit auf dem heißen Parkett der Geisterjagd halten und durch die Paßwortabfrage, bei erneuten Versuchen, kann man wieder in höhere Level einsteigen.



Ein Insider wohl bekanntes Wesen hält sich heimtückisch versteckt. Die Frage ist wo?

In Ausgabe 3/92 hatte sich das Suchmännchen ganz weit nach hinten im Heft verzogen. Um ehrlich zu sein, geschah das deshalb, weil wir es beinahe vergessen hatten und die Seite 109 gerade noch »geimpft« werden konnte. Dort hat es sich dann unter den Füßen der Menschen in der Zeichnung versteckt. Um das Ganze zu verdeutlichen, finden Sie nebenan einen Bildausschnitt aus der letzten Ausgabe. Na, haben Sie ihn entdeckt? Wir glauben schon, denn die Suchspielfans wissen mittlerweile, wo sie suchen müssen. Aber vertrauen Sie nicht darauf, daß das Männchen immer farblos ist, es kann durchaus sein Äußeres verändern. Seien Sie gespannt, wo sich das Suchmännchen in dieser Ausgabe verkrochen hat. Der kleine Computer ist wieder einmal versteckt. Und damit keine Mißverständnisse auf-

kommen: Die Abbildung auf dieser Seite zählt nicht! Unter allen Einsendungen wird fünfmal ein Eng-

lisch-Lernprogramm »Take a Trip to Britain« aus dem Falken-Verlag verlost. Damit können Sie Ihr Englisch für die Schule, aber auch für Reisen oder den Privatgebrauch auf Vordermann bringen.



Suchspiel



Fünfmal zu gewinnen

Die Lösung (die Seitenzahl) dieses Suchspiels können Sie auf der Mitmachkarte vermerken. Einsendung bis zum 10.4.1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich. Der Gewinner der Ausgabe 2 ist: M. Rieger, Glöwen.

Anschrift der Redaktion

Markt & Technik Verlag AG
Stichwort: Suchspiel 4
Redaktion 64'er
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München