

Tales of the real Ghostbusters

Von RaoulVegas

Kapitel 30: Ghost"R"Us

All die Blessuren und die Demütigung dieser unschönen Erfahrung sind langsam Vergangenheit und formen sich allmählich zu einem grauen Schleier der Erinnerung. So kehrt der Alltag wieder ein und die Jungs konzentrieren sich auf ihre Arbeit – jetzt mit einem weit besseren Gefühl, wo sie nun freier agieren dürfen. Zudem neigt sich Kochs Amtszeit dem Ende zu und dann wird frischer Wind nach New York kommen. Allzu viele Sorgen machen sich die vier deswegen aber nicht. Edward hat ihnen schon versichert, dass er seinen Nachfolger strickt anweisen wird, die Ghostbusters in Frieden zu lassen und nur im äußersten Notfall zu strafrechtlichen Mitteln zu greifen. Also vermutlich also erstmal eine Sorge weniger, immerhin halten sie die Geister schon genug auf Trapp, da brauchen sie nicht auch noch die Lebenden, die ihnen dazwischenfunken.

Und genau von so einem Geist wird die friedliche Ruhe dieses Vormittags nun gestört oder besser gesagt von dem Anrufer, der den Geist gesehen hat. Aufmerksam hört Janine dem aufgebrachten Mann zu, der ihr zu verdeutlichen versucht, dass sein Laden keine stinkende Farm ist. So ganz versteht die Rothaarige nicht, was er ihr damit sagen will, doch sie notiert es pflichtbewusst und betätigt dann die Einsatzglocke. Und schon ein paar Minuten später sitzen die Jungs im Wagen. „Wo geht's denn hin?“, fragt Ray, während er Ecto-1 auf die Hauptstraße zusteuern lässt. Winston neben ihm betrachtet den Zettel, den Janine ihm gegeben hat. „Nach Sunnyvale, Kalifornien. Dort soll sich ein Geist in einem Toys"R"Us-Laden herumtreiben...“ Plötzlich beginnen die Augen des Mechanikers zu leuchten. „Was, wirklich? Das ist ja Wahnsinn! Ob sie da schon die neue Actionfigur von Captain Steel haben?“

Peter gibt ein genervtes Stöhnen von sich. „Oh nein! Sag mir bitte nicht, dass das so ein Spielzeugladen ist – voll mit kreischenden Kindern? - Wie ätzend...“ Der Bauarbeiter lächelt nur frech. „Tja, Pech gehabt, Venkman!“, erwidert er und blickt dann schmunzelnd zu Ray hinüber. Der Rothaarige rutscht aufgeregt auf dem Sitz herum, wobei es einem Wunder gleichkommt, dass er sich so aufs Fahren konzentrieren kann. Raymonds kindliche Seite geht zwar besonders Egon oftmals auf die Nerven und auch Peter stößt da nicht selten an seine Grenzen, doch Winston findet seinen Freund in solchen Momenten eigentlich ziemlich niedlich. Durch seinen Aufenthalt im Waisenhaus hatte der Bauarbeiter nicht gerade eine schöne Kindheit, umso mehr fasziniert es ihn, wie Ray sich jetzt noch so benehmen kann, obwohl er seinen Kinderschuhen schon lange entwachsen ist. In seiner Nähe hat er manchmal

selbst sogar wieder das Gefühl ein Kind sein und all das Versäumte mit ihm nachholen zu können.

Der Tüftler wirkt auch nicht sonderlich begeistert von der Vorstellung, einen Geist im einem Spielwarengeschäft einzufangen zu müssen, obwohl Winston ihn auch schon mal für ein zu großgeratenes Kind hält. Zwar sind Egons Spielsachen viel komplexer und gefährlicher, doch die Begeisterung ist mindestens dieselbe wie bei Ray und seinen Superhelden. Zudem kann der Blonde ziemlich kindlich werden, wenn er ins Bett soll, sich aber nicht von seiner Arbeit trennen kann.

Nach einer langen Fahrt erreichen die Ghostbusters den beschaulichen Ort Sunnyvale und schnell finden sie auch das Spielwarengeschäft. Seine ganze Aufmachung wirkt sehr modern und neu, sodass es schon fast etwas fehl am Platz scheint. Doch, wenn man sieht wie viele Kinder in den Laden strömen oder von ihren überforderten Eltern schreiend daran vorbeigezogen werden, dann merkt man, dass das Geschäft hier doch ziemlich guten Umsatz zu machen scheint. Die Tatsache, dass sich scheinbar allerhand Leute dort drinnen aufhalten, wo doch ein Geist sein Unwesen treiben soll, veranlasst die Jungs schon etwas zur Sorge. Oder war das Ganze vielleicht nur ein Scherz und sie sind umsonst bis hier rausgefahren? Das gilt es also herauszufinden.

Pflichtbewusst schultern die vier ihre Protonen-Packs und nähern sich dem Eingang. Als sich die automatischen Türen gehorsam öffnen, gleicht das Innere einem Tollhaus. Überall rennen kleine wie große Kinder herum, zerren ihre Eltern hinter sich her oder jagen sich gegenseitig laut schreiend durch die Gänge. Alles wirkt so, wie man es sich wohl am ehesten in so einem Geschäft vorstellen würde. Die Kinder sind ausgelassen, beäugen aufgeregt die endlos vielen Spielsachen, streiten sich um die besten Stücke oder heulen sich die Seele aus dem Leib, weil sie etwas nicht haben dürfen. Die Eltern wirken sichtlich fertig, aufgebracht oder sauer und versuchen ihren Nachwuchs irgendwie unter Kontrolle zu bringen. Die Mitarbeiter hingegen wirken bemüht ruhig oder sogar fröhlich, obwohl man ihnen ebenfalls ansieht, dass dies sicher kein leichter Job ist.

Peter stöhnt wieder theatralisch und hat schon jetzt das Gefühl Kopfschmerzen zu bekommen. Gequält blickt er zu Egon hinüber, der auch nicht gerade erfreut wirkt. Eher so, als würde er jeden Augenblick die Flucht ergreifen wollen, weil das Ganze so heftig auf ihn einzuschlagen scheint, dass Ray dagegen völlig harmlos wirkt. Winston ist der Lärm zwar auch etwas zu viel, doch er sieht es weit lockerer als seine beiden Kollegen. Raymond hingegen scheint sich überhaupt nicht daran zu stören. Er wirkt so aufgekratzt und begeistert, als wäre er eines dieser Kinder und kann es kaum abwarten durch die Gänge zu flitzen und zu sehen, was er alles entdecken kann. So ist es auch nicht verwunderlich, dass er auch schon verschwindet, als er von weitem einen Aufsteller von Captain Steel erblickt. „Lauf nicht zu weit weg, Ray! Hörst du?“, ruft Winston ihm über den anhaltenden Lärm hinweg zu und fühlt sich dabei schon irgendwie ein bisschen wie ein Vater. Schmunzelnd blickt er dem Rothaarigen hinterher. „Den sehen wir nicht so schnell wieder...“, erwidert Peter augenrollend.

Langsam treten die drei übrigen weiter in den Laden hinein und kämpfen sich zu einer Kasse vor. Von einem mehr als eingespannten Mitarbeiter erfahren sie dort, wo sie

das Büro des Chefs finden, der bei ihnen angerufen haben soll. Zum Glück befindet es sich ganz in der Nähe des Kassenbereichs, sodass sie sich nicht erst durch den ganzen Laden kämpfen müssen. Als sie die Tür mit der Aufschrift ‚Nur für Personal‘ erreichen, blickt sich der Schwarzhaarige noch einmal um. Prüfend versucht er den Mechaniker auswendig zu machen, doch er kann ihn nicht mehr sehen. „Ich denke, Raymond ist hier draußen ganz gut aufgehoben.“, entgegnet ihm Egon. „Definitiv! Den bekommst du hier sowieso nicht mehr weg, ehe der Laden schließt, also vergiss es!“, kommt es schulterzuckend von Venkman. „Stimmt auch wieder...“, meint Winston nachsichtig und folgt den beiden durch die Tür.

Im Korridor dahinter flammt automatisch Licht auf und als die Tür wieder ins Schloss fällt, verstummt der Lärm von draußen so plötzlich und nachhaltig, als wäre man auf einen Schlag taub geworden. Den dreien entkommt ein erleichtertes Seufzen, doch sie wissen, dass die Ruhe nicht lange anhalten wird. Langsam folgen sie dem Gang. Einige Türen zweigen davon ab. Toiletten, Teeküche, ein Besprechungsraum, ein Aktenlager, ein Büro für die Mitarbeiter und ganz am Ende das Büro des Chefs. Noch bevor Egon an die Tür klopfen kann, öffnet sich diese und ein hochgewachsener, ernst dreinblickender Mann steht ihnen gegenüber. „Was machen Sie denn hier? Dieser Bereich ist nur für Angestellte!“, versucht er ihnen klarzumachen. „Wir sind die Geisterjäger. Haben Sie uns gerufen, Mister Felson?“, fragt Peter. Etwas verwundert betrachtet Henry Felson die jungen Männer vor sich.

„Ja, das habe ich. Aber ich dachte immer Sie seien zu viert?“, stellt er in den Raum und betrachtet argwöhnisch die schweren Waffen, die die Jungs bei sich tragen. „Stimmt auch, doch unser Kollege kontrolliert schon mal den Bestand im Laden.“, erwidert der Brünette mit einem leichten Grinsen. „Wie auch immer. Kommen Sie rein, dann reden wir.“ Und schon wendet sich der Ladenbesitzer wieder um und tritt durch die Tür. Auf dem Fuß folgen ihm die Ghostbusters in den überraschend großen Raum. Vor einem schweren Holztisch setzen sie sich, während Henry dahinter Platz nimmt. Mit einem leicht gequälten Ausdruck im Gesicht reibt er sich mit den Fingerspitzen die Schläfen und seufzt in einem genervten Tonfall. Langsam wendet er den Jungs den Blick zu.

„Gut. Erst einmal danke, dass Sie so schnell hierhergekommen sind. Habe noch gar nicht mit Ihnen gerechnet.“ „Tja, wenn man eine Sirene hat, kommt man auch durch den dicksten Stau und der Laden war praktisch nicht zu übersehen. Aber, wenn es hier wirklich einen Geist gibt, warum sind dann die ganzen Leute noch hier?“, fragt Peter. Missmutig betrachtet Felson den Brünetten. „Der Laden hat erst vor einem Monat aufgemacht und ich kann mir in so einer kritischen Phase keine Einsatzeinbußen leisten und meistens verhält sich dieser Geist ziemlich friedlich.“ „Wenn Sie meistens sagen, heißt das dann, dass sich der Geist hier schon länger aufhält?“, will Winston wissen.

„Ja, praktisch seid das Geschäft eröffnet hat. – Doch wie gesagt hat er sich eigentlich meist ruhig verhalten, sodass wir nichts gegen ihn unternommen haben. Er war einfach da. Viele der Kinder fanden ihn sogar sehr interessant und dachten, er wäre so eine Art lebendes Hologramm, um sie bei Laune zu halten. Einige Eltern haben sogar versucht Fotos zu machen und haben sich anschließend bei mir beschwert, dass das nicht funktionieren würde, obwohl der Geist doch deutlich zu sehen ist. Ich habe nur

gemeint, das ist eine spezielle Technik, die sich nicht gut mit Kameras verträgt. Die Meisten haben mir das auch abgekauft...“, erwidert Henry schulterzuckend. „Nun, fast alle geisterhaften Erscheinungen bewegen sich in einem Zwischenbereich unserer Welt, die es ihnen erlaubt da zu sein und auch wieder nicht. Daher ist es so gut wie unmöglich einen echten Geist zu fotografieren. Das Ektoplasma, aus dem ihr Körper besteht, wirkt ähnlich wie eine Milchglasscheibe. Man kann zwar durchaus etwas dadurch erkennen, doch nichts Genaues. Und so ist es auch für die Kamera. Ein Geist erzeugt darin nur einen verschwommenen Fleck oder einen Lichtblitz.“, erklärt der Tüftler.

„Wie dem auch sei. – Der Geist hat sich ab und an gezeigt und das war es. Doch in letzter Zeit scheint er nicht mehr besonders gut drauf zu sein. Er schimpft lautstark und schreit die Kunden an, versucht sie zu vertreiben, wie mir scheint. Und letzte Woche ist er sogar auf eines der Kinder losgegangen und hat es in ein Regal gestoßen! Ich habe gar nicht gewusst, dass so was möglich ist. – Naja, seitdem ist er auch nicht sonderlich friedlicher geworden, eher im Gegenteil. Zwar lassen wir den Laden geöffnet, doch wir haben den Bereich, indem er sich immer aufhält, abgesperrt. Allerdings sieht es nicht so aus, als würde er sich davon beeindrucken lassen. Er wird immer aggressiver. Doch die Kinder halten es immer noch für einen Trick und ärgern ihn zunehmend. Jetzt fürchten wir, dass er ausbrechen und diesmal jemanden ernsthaft verletzen könnte und daher habe ich Sie kommen lassen.“

„Jetzt mal von Geschäftsmann zu Geschäftsmann.“, setzt Venkman an und beugt sich mahnend über den Tisch. „Ich kann ja durchaus verstehen, dass Sie daraus einen Nutzen ziehen möchten und so noch mehr Kundschaft in Ihren Laden locken. Aber sind Sie denn völlig übergeschnappt? Ist Ihnen überhaupt klar, wie gefährlich so ein Geist werden kann, zumal er schon ein Kind angegriffen hat! Ein Kind, Herr Gott noch mal!“ Felson weicht seinem durchdringenden Blick aus und schweigt einen Moment. „Sie haben ja recht...“, gibt er schließlich zu.

„Vergessen wir das Ganze. Erklären Sie uns lieber, was Sie unserer Sekretärin erzählt haben, dass ihr Laden keine stinkende Farm sei.“, wirft der Bauarbeiter ein und liest von Janines Notiz ab. „Naja, wissen Sie, immer wenn dieser Geist auftaucht, sieht alles in seiner Nähe wie eine Farm aus. Er steht in Arbeitskleidung auf einem halbdurchsichtigen Feld, das er umpflügt, dort irgendwas säht oder bewässert. Und was soll ich sagen? In letzter Zeit wächst dort sogar Geistergemüse.“, berichtet Henry. „Kann es sein, dass auf diesem Grundstück einmal eine Farm war?“, fragt Egon.

„Soweit ich recherchieren konnte, ja. Aber das ist schon über hundert Jahre her. Ich glaube sie hieß Martin-Murphy-Ranch oder so was in der Art. Der letzte Arbeiter soll dort im Jahr achtzehnhundertvierundachtzig bei einem tragischen Unfall ums Leben gekommen sein, während der Besitzer auf einem Viehmarkt war. Nicht lange später hat er die Ranch aufgegeben, weil dort nichts mehr wachsen wollte und ihm keiner sagen konnte wieso. Danach lag das Land brach. Die Stadt Sunnyvale hat sich irgendwann ausgebreitet, doch bis vor gut zwei Monaten war hier nichts als ein karges Feld, auf dem einfach nichts wachsen wollte. Dann habe ich meinen Laden hier gebaut und dieser Geist ist aufgetaucht.“

„Hm...“, macht Egon nachdenklich. „Bei dem Geist handelt es sich aller

Wahrscheinlichkeit nach um diesen verunglückten Arbeiter. Und wie mir scheint, steckt er in einer Zeitschleife fest.“ „Und was soll das schon wieder heißen?“, hakt Peter nach. „Das bedeutet, dass der Arbeiter höchstwahrscheinlich bei dem Unfall so schnell ums Leben kam, dass seine Seele an diesen Boden gebunden wurde. Was auch erklären würde, warum nach seinem Tod hier nichts mehr gewachsen ist. Als das Land wieder bebaut wurde, stieg seine Seele auf und er setzte seine Arbeit fort, da er in all der Zeit nicht gemerkt hat, dass die Jahre an ihm vorbei gegangen sind. Für ihn ist immer noch achtzehnhundertvierundachtzig und er baut Gemüse an. Die Tatsache, dass sich Kinder auf dem Acker herumtreiben, schien ihn zuerst nicht zu stören, weil dort noch nicht viel gewachsen ist. Doch jetzt haben wir Herbst und die Erntezeit beginnt und da will er nicht, dass die Kinder all seine Mühe zerstören, also vertreibt er sie.“

„Das klingt einleuchtend, so verrückt es sich auch anhört...“, weiter kommt Henry nicht, da beginnt das Walkie-Talkie an Peters Gürtel zu piepsen und Ray meldet sich. „Leute! Das müsst ihr sehen, schnell!“, kommt es völlig aufgeregt von dem Mechaniker. Ehe der selbsternannte Chef etwas erwidern kann, fängt lautstark eine Sirene über die Lautsprecher an zu schrillen.

„Was um Himmels willen ist das?“, fragt der Bauarbeiter. „Das ist unser Sicherheitssystem. Einer der Mitarbeiter muss einen Panikknopf gedrückt haben.“ „Und was passiert jetzt?“, hakt Egon nach. „Ein Alarm geht bei der Feuerwehr und der Polizei ein und das ganze Gebäude verriegelt sich automatisch. Niemand kommt hier rein oder raus, ehe ein Einsatzwagen hier auftaucht und das System neu hochfährt. Doch dafür müssen die Beamten erst extern einen Code freischalten lassen, sodass wir hier mindestens dreißig Minuten festsitzen.“ „Wer hätte das gedacht? Hoffentlich ist es nicht der Geist, der dafür verantwortlich ist, sonst haben wir ein echtes Problem...“, murrte Peter und zu viert verlassen sie das Büro.

Wo die Jungs schon beim Betreten des Ladens das Gefühl hatten in einem Tollhaus gelandet zu sein, so ist das Chaos jetzt perfekt. Statt Aufregung und Freude dominiert nun allerdings Angst die Gesichter der Kinder und der meisten Eltern. Panisch laufen die kleinen Racker durch die Gegend, während die Erwachsenen händeringend versuchen sie wieder einzufangen. Zwischendrin die Mitarbeiter, die hilflos bemüht sind nicht ebenfalls in Panik auszubrechen. Krampfhaft versuchen sie sich gegenseitig die zu befolgenden Vorschriften in so einem Fall vorzusagen und die Kunden zur Ruhe zu bewegen. Doch das klappt nur mehr schlecht als recht, da dies nun mal keine gewöhnliche Gefahrensituation ist.

Von weiter hinten aus dem Laden dringt ein wütendes Schimpfen nach vorn, das einen seltsamen Klang hat, sodass es sich dabei wohl wirklich um den Geist handelt. Ein Blick zur großen Fensterfront und den automatischen Türen verrät den Jungs, dass sie inzwischen völlig eingeschlossen sind. Schwere Gitter sind herabgefahren und verhindern jegliches Entkommen. Der Anblick der unüberwindbaren Stahlgitter lässt in den Geisterjägern unweigerlich die Erinnerung an Rikers Island erwachen. Ungewollt hart schlucken die drei und hoffen darauf, dass die Einsatzkräfte schnell zu ihnen durchdringen, damit wenigstens die Zivilisten in Sicherheit gebracht werden können.

Nun scheinen auch die Kunden mitbekommen zu haben, dass sie hier so schnell nicht wieder rauskommen werden und ihre Panik wird nur noch größer. Das überfordert die zum Teil noch ziemlich jungen Angestellten noch viel mehr und nicht wenige von ihnen brechen nun haltlos in Tränen aus. Felson scheint vom Verhalten seiner Leute nicht gerade begeistert zu sein, obwohl es in so einer ungewissen Situation durchaus verständlich ist. Verstimmt räuspert er sich und drängelt sich dann an den dreien vorbei. „Leute! Nun hört mir doch alle mal zu!“, erhebt er lautstark die Stimme. Einige der Kunden pressen verzweifelt ihre Kinder an sich und blicken ihn mit großen Rehaugen an – voller Hoffnung, dass er ihnen helfen kann. Auch einige seiner Mitarbeiter blicken auf.

„Bitte bewahren Sie alle Ruhe! Polizei und Feuerwehr sind schon auf dem Weg und werden uns hier bald rausholen. Doch bis es soweit ist, müssen Sie sich beruhigen! Nehmen Sie ihre Kinder und versammeln sich hinter dem Kassenbereich. Bleiben Sie alle dicht beisammen. Sie brauchen keine Angst vor dem Geist zu haben, denn die Ghostbusters sind hier, um ihn einzufangen!“ „Zu viel der Ehre, Felson. Aber wir werden es zumindest versuchen...“, kommentiert Peter seine Ansprache von der Seite, aber so dezent, dass die verängstigten Leute es nicht hören können. Henry gibt ein leises Schnauben von sich, beachtet Venkman aber nicht weiter, sondern wartet darauf, dass seinen Worten Folge geleistet wird.

Die ersten Eltern schnappen ihre aufgelösten Kinder und verstecken sich mit ihnen hinter dem Kassenbereich und dies ist wie ein Startschuss. Auf einmal stürmen die Leute los, wie beim Sommerschlussverkauf – schupsen und drängeln ohne Rücksicht auf Verluste. Das ist nicht gut... Die ersten gehen unsanft zu Boden ohne, dass es die anderen kümmert. Dem muss Einhalt geboten werden! Plötzlich versperrern die Geisterjäger ihnen energisch den Weg.

„Ich bin Dr. Venkman, Chef der Ghostbusters und so geht das absolut nicht, Leute! Meine Kollegen und ich versuchen euch zu helfen, aber das geht nicht, wenn ihr euch nicht ebenfalls helft! Seid leise, damit der Geist dortbleibt, wo er jetzt ist und nicht durch den Lärm nach hier vorne kommt. Macht langsam und passt auf euch und besonders auf die anderen auf. Nur so kommen wir hier alle heil wieder raus! Also nicht drängeln, es ist genug Platz für alle da!“

Verständnislos betrachten ihn die verstörten Leute, während das Schimpfen des Geistes immer ungehaltener wird. Doch letztendlich bemühen sie sich um Ruhe und nun schaffen es auch die Angestellten ihrer Vorbildfunktion nachzukommen. Mit bemüht verständnisvollen Worten führen sie die Leute in den Kassenbereich, nachdem die drei Männer zur Seite getreten sind.

„Jungs! Kommt her, dass müsst ihr sehen!“, ertönt plötzlich Ray's Stimme zwischen den Gängen hervor. Egon und Winston folgen seinen Worten. Während Peter noch einen Moment die Leute im Blick hat. Dann entdeckt er eine der Angestellten, - eine junge Blondine, etwa in seinem Alter, - die rücksichtslos von den panischen Leuten zu Boden gestoßen wurde. Schmerzlich hält sie sich ihren Knöchel. Venkman wäre nicht Venkman, wenn das einfach so spurlos an ihm vorbeigehen würde. Mit ein paar schnellen Schritten ist er bei ihr. Lässig greift er neben ihr ins Regal, in dem sich

Babyartikel befinden. „Das wird schon wieder...“, lächelt er ihr mitfühlend zu, während er fest ein paar Stoffwindeln um ihren langsam anschwellenden Knöcheln wickelt.

Überrascht blickt sie zu ihm auf. Seine Hände sind so sanft, dass sie fast das Gefühl hat, er würde denken, sie wäre ein rohes Ei, das jeden Moment zerspringen könnte. „Dr. Venkman...?“, beginnt die junge Verkäuferin unbeholfen; auf ihrem Namensschild steht in geschwungenen Buchstaben ‚Beverly‘. Sie wirkt bestürzt und noch ein wenig ängstlich. Eine junge Frau, die sich verzweifelt bemüht ihrer gewohnten Arbeit an einem Ort nachzugehen, der sich plötzlich in etwas Schreckliches verwandelt hat, dass sie einfach nicht begreifen kann. Mitfühlend wendet ihr der Brünnette den Blick zu, lächelt sanft und hilft ihr dann behutsam wieder auf die Füße. Langsam begleitet er sie zur Kasse.

„Bitte, nenn mich doch Peter, bis wir diesen Geist eingefangen haben. Das würde mir die Kraft geben, die ich dafür brauche.“, gibt er ihr matt lächelnd zu verstehen. Das Ganze fühlt sich etwas komisch für ihn an, hat er doch schon seit Ewigkeiten nicht mehr so mit einer Frau gesprochen. Doch irgendwie fühlt es sich auch gut an. Ganz anders als früher, als er alles getan hätte, nur um sie ins Bett zu kriegen. Nein, jetzt scheint es sein Herz zu erwärmen, es mit einer ungeahnten Liebe zu füllen, nach der er schon sein Leben lang gesucht hat. Ein wahrhaft magischer Moment, der ihn all seine unterdrückten Triebe völlig vergessen lässt und nur einem Gedanken Platz macht: den unbändigen Wunsch sie zu beschützen, koste es was es wolle!

Noch etwas zaghaft erwidert die Blondine sein Lächeln, während sich ihre Wangen langsam röten. Als er ihr hilft sich hinzusetzen, hält er immer noch unbewusst ihre Hand und auf seltsame Weise empfindet sie auf einmal ein unglaublich vertrautes Gefühl für ihn. Noch mehr Hitze steigt ihr in die Wangen und sie trennt sich langsam, fast schon widerwillig von ihm. „Ok. – Sei vorsichtig, Peter!“, bittet sie ihn verlegen.

„Venkman! Nun komm endlich!“, ruft Winston aufgebracht von hinten, doch der selbsternannte Chef lässt sich nicht drängeln. Frech zwinkert er Beverly zu. „Mach dir mal um mich keine Sorgen. Sorg nur dafür, dass alle Leute hierbleiben, bis wir den Geist eingefangen haben und das du bis dahin dein zauberhaftes Lächeln nicht verlierst.“ Noch einmal lächelt er ihr zu, – so voller aufrichtiger Wärme, dass sie es kaum begreifen kann, – dann wendet er sich mit gezogener Waffe um und stürmt zu seinen Kollegen.

Dort angekommen traut der selbsternannte Chef seinen Augen kaum. Zwischen Unmengen an bunter Puppen und aufgemotzten Automodellen erstreckt sich ein Feld. Es wirkt täuschend echt, mit all dem Sand, dem satten Grün der Pflanzen und dem üppigen Allerlei von Tomaten, Gurken, Salat und Kartoffeln. Doch, wenn man genau hinsieht, bemerkt man, dass das ganze Bild keine völlige Substanz hat, - das es irgendwie leicht durchscheinend wirkt. Mitten in dem Feld steht ein Mann. Er trägt eine altmodische, zerschlissene Latzhose und schwere Stiefel. Auf seinem Kopf sitzt ein großer Strohhut und seine Hände umklammern eine scharfgeschliffene Hacke, mit der er wohl gerade das Unkraut zwischen dem Gemüse entfernen wollte. Jetzt jedoch benutzt er sie, um den Geisterjägern zu drohen. Wütend schüttelt er sie über seinem

Kopf und kommt langsam durch die Pflanzenreihen auf die Jungs zu. „Verschwindet von hier, ihr Taugenichtse! Ihr habt hier nichts verloren! Hört auf das Gemüse zu zertrampeln!“, brüllt er ihnen mit klangloser Stimme entgegen.

„Ich denke, dass wird doch mal eine einfache Aufgabe.“, gibt Peter siegessicher von sich. „Sei dir da mal nicht so sicher...“, kommt es sorgenvoll von Ray. Als Venkman wieder den Blick auf den verstorbenen Arbeiter lenkt, hat dieser die Mitte seines imaginären Feldes erreicht. Plötzlich stellen die Ghostbusters fest, dass sich der Acker ausgebreitet hat und sie nun tatsächlich zwischen den Pflanzen stehen und er scheint immer weiter zu wachsen. „Runter von meinem Gemüse, ihr Hallunken!“, gebärt sich der Geist zornig. Dem nachkommen können die vier aber nicht wirklich. Der gesamte Bereich besteht nun aus dem Geisterfeld und jeder mögliche Weg wird von einem Regal mit Spielzeug versperrt. Sie können nicht zurückweichen und das macht den Arbeiter nur noch wütender.

„Ihr wollt nicht hören, wie? Dann muss ich wohl andere Saiten aufziehen!“ Kaum hat er seine Worte ausgesprochen, beginnt das Gemüse um ihn herum zu schweben. Pralle, blutrote Tomaten hüpfen von den Sträuchern; lange, grüne Gurken lassen sich zu Boden fallen; kreiselnd befreit sich der Salat aus seiner Verankerung und mit einem wuchtigen Ploppen durchbrechen staubig-braune Kartoffeln die Erde. Rollend und hüpfend versammelt sich das Gemüse vor dem Geist, wie kleine Soldaten auf einem Schlachtfeld. „Ich werde euch lehren auf meiner Arbeit herum zu trampeln, ihr dreistes Gesindel!“, schimpft der Geist und hebt drohend seine Hacke. Nur einen Wimpernschlag später beginnen die Tomaten zu schweben. Eine nach der anderen jagt einem Geschoss gleich durch die Luft. Die überraschten Ghostbusters bieten ihnen ein perfektes Ziel.

Mit einem prallen, feuchten Klatschen schlagen die roten Bomben auf und zerplatzen in ihre Einzelteile. Dabei scheinen sie ihr geisterhaftes Dasein völlig zu verlieren, sodass es nur wenige Sekunden dauert, ehe die vier Jungs vollkommen mit dem roten Saft bedeckt sind. „Wie um alles in der Welt ist das nur möglich...?“, fragt der Brünette aufgebracht, bevor ihn eine überreife Tomate mitten im Gesicht trifft. Mit einem erschrockenen Laut duckt sich Egon unter dem nächsten Geschoss hinweg. „Ich vermute, dass hat etwas mit der Zeitschleife zu tun, in der er feststeckt. Sein Glaube an die Wirklichkeit, - das, was er für das Hier und Jetzt hält -, ist so stark, dass er damit alles um sich herum manifestieren kann. Und ich fürchte, je mehr er sich aufregt, desto stärker wird seine Kraft werden...“

„Ich denke, da hast du recht und die Tomaten sind noch das Harmloseste auf seinem Feld!“, wirft Raymond ein. Förmlich im selben Moment gelingt es ihm nur ganz knapp einem Salatkopf auszuweichen, der dann polternd in einem Regal mit Plüschtieren hinter ihm landet. Die bunten Stofftiere fallen lautlos zu Boden und landen in der Tomatensauce, was ihnen das bizarre Äußere eines Mordanschlags verleiht. „Ich weiß schon, warum ich mein Gemüse nie gern aufgegessen habe...“, kommt es angewidert von Winston. Wie um ihn für diese Aussage zu bestrafen, jagt eine armdicke Gurke an ihm vorbei und zerreit mit ihrem scharfen Stiel dabei den Ärmel seines Overalls, ehe sie krachend durch ein Regal mit Puzzlespielen fliegt und dabei dem niedlichen Welpen auf einer der Kartons ein drittes Auge auf der flauschigen Stirn verpasst.

Eine heranfliegende Kartoffel schlägt gegen die obere Kante eines anderen Regals, prallt davon ab und zerschießt dann einen Schaukasten mit einer liebevoll dekorierten Mini-Welt darin, die ironischerweise einen Bauernhof darstellt. „Ok Jungs! Machen wir Hackfleisch aus diesem Grünzeug!“, knurrt Peter angesäuert und wischt sich mit dem Ärmel den Tomatensaft aus dem Gesicht. In die Ecke getrieben, beginnen die vier auf das wild umherfliegende Gemüse zu schießen. Dieses zerplatzt unten den heißen Protonenstrahlen und regnet als dampfender Matsch zu Boden. „Wie könnt ihr es nur wagen, ihr unerhörten Taugenichtse? Jetzt bin ich aber wirklich sauer!“, erzürnt sich der Geist und stampft wütend mit den Füßen auf den Boden. Wie durch Zauberhand erhebt sich dadurch neues Gemüse auf seinem Feld. Diesmal ist es jedoch viel größer, als vorher und das ist nicht das einzig Neue daran.

„Ich habe ja schon vom Angriff der Killertomaten gehört, aber das ist wirklich zu viel!“, entkommt es dem Mechaniker atemlos. Die drei anderen brauchen gar nicht erst zu fragen, was er damit meint, denn es ist nicht zu übersehen. Die neue Ladung Gemüse ist von der ganz speziellen Sorte. Finster funkeln die einstigen Nahrungsmittel die Jungs mit düsteren Augen an. Knurrend fletschen sie die riesigen, dolchartigen Zähne. Wild um sich beißend hüpfte das Gemüse auf die völlig perplexen Geisterjäger zu. Im letzten Moment gelingt es den Jungs sich hinter ein niedriges Regal mit Bilderbüchern zu retten. Beißend und knurrend macht sich das Gemüse an dem Regal zu schaffen, um einen saftigen Happen von den vieren zu ergattern. Es dauert einen Moment, ehe das Killergemüse um das Regal herumfindet und das gibt den Geisterjägern einen Augenblick zum Nachdenken.

„Wir müssen diesen Geist erwischen, bevor wir noch auf der Speisekarte landen.“, meint Winston. „So ist es. Doch dafür müssen wir diese Biester ablenken.“, erwidert Ray. „Guter Plan! Genau das machen wir und Winston wird sich den Geist vornehmen.“, legt Peter kurzerhand fest. Verwundert sieht ihn der Bauarbeiter an. „Was? Wieso ich?“, fragt er irritiert und zuschießt eine heranstürmende Kartoffel. Mit dem Protonenstrahler am Anschlag zwinkert Venkman ihm keck zu. Diese Geste hat etwas sehr Vertrautes für den Schwarzhaarigen, hat Peter sie doch früher ständig benutzt, bevor sie ihre Differenzen miteinander hatten. Diese so typische Geste jetzt nach so langer Zeit wieder von ihm zu sehen, löst in ihm sehr widersprüchliche Gefühle aus. Einerseits hat es etwas Nostalgisches, da es Winston an seine unbeholfenen Anfänge bei den Geisterjägern erinnert; andererseits löst es Wut in ihm aus, da sich Venkman immer so aufspielt, als wäre er der König der Welt und alles, was er sagt und tut ist vollkommen in Ordnung, auch wenn es das ganz und gar nicht ist.

So mustert er den Brünetten mit einem strengen, durchdringenden Blick und wartet ab, was er zu sagen hat. „Na, ganz einfach. Du kannst von uns allen nun mal am besten schießen und so wie die Lage aussieht, haben wir nur einen Versuch und der muss sitzen.“ Am Anfang seiner Erläuterung grinst Peter noch ganz verwegen, doch am Schluss wird er so ernst und eindringlich, wie es Winston in all den Jahren vielleicht ein oder zwei Mal erlebt hat. Der Bauarbeiter kommt nicht umhin, eine gewisse Sympathie für den anderen Mann zu empfinden, die er dachte, für immer verloren zu haben. Für diesen einen Augenblick verdrängt er sogar kurzzeitig den Zwist zwischen ihnen und realisiert, wie sehr Venkman ihn und seine Arbeit doch schätzt.

„Ok, ich mache es. Aber ich garantiere für nichts!“, erwidert der Schwarzhaarige

schließlich. „Mehr verlange ich auch gar nicht.“, entgegnet ihm der selbsternannte Chef. Und so postiert sich Ray links vom Regal, um das angreifende Gemüse in Schach zu halten, und Egon rechts. Peter und Winston beugen sich über das brusthohe Regal. Während sich der Brünette um die zähnefletschenden Nahrungsmittel kümmert, nimmt der Bauarbeiter den Geist ins Visier. Dieser ist inzwischen jedoch so zornig, dass er nur noch lautstark vor sich hin schimpft und immer mehr Gemüse auf die Ghostbusters hetzt. Neuerliche Luftangriffe starten, diesmal auch mit scharfen Zähnen, was den Jungs alle Mühe kostet diese abzuwehren, damit Winston freie Bahn hat.

Nach einem sehr wilden und insbesondere matschigen Schusswechsel, gelingt es den Jungs endlich eine Lücke aufzutun. Der Schwarzhaarige erkennt augenblicklich seine Chance und feuert auf den Geist. Er trifft ihn völlig unvorbereitet und das ist sein Glück. Der dahingeschiedene Arbeiter hängt brüllen und zappelnd im Protonenstrahl fest und verliert dabei die Kontrolle über seine Gemüsearmee. Diese fällt ihrer Kraft beraubt einfach um und vermodert, wie ein rohes Ei hinter der Heizung. „Ich habe ihn!“, entkommt es Winston atemlos und kaum, dass sich das verfaulte Gemüse in Luft aufgelöst hat, beginnen auch die drei anderen damit, den Geist unter Beschuss zu nehmen.

Nach mehreren endlosen Sekunden schaffen es die vier ihr Opfer soweit unter Kontrolle zu bringen, dass es eingefangen werden kann. „Schnell! Eine Falle!“, fordert Peter. Egons Strahl löst sich vom Geist, der Tüftler huscht mit einer geschmeidigen Bewegung um das Regal und wirft die Falle auf das halbdurchsichtige Feld. Gekonnt landet sie unter dem zornigen Geist und saugt ihn schließlich in ihre Untiefen ein.

Einen schrecklichen Augenblick lang steht die Falle noch qualmend und zuckend auf dem Feld, dann löst sich die Illusion langsam auf und das kleine Gefängnis verriegelt ordnungsgemäß. Erschöpft lassen sich die Jungs auf die Knie sinken und betrachten dabei das Chaos, das sie und der Geist angerichtet haben. Vom Gemüse ist nichts mehr zu sehen, - nur der Schaden, den es verursacht hat, ist noch immer vorhanden. Allerdings hat es etwas seltsam Beruhigendes jetzt nur noch von Spielsachen umgeben zu sein, anstatt von fleischfressendem Gemüse. Einen Moment verweilen sie noch, dann schnappt sich Winston die Falle und gemeinsam gehen sie nach vorn zu den Kunden.

Mit einer gewissen Erleichterung stellen sie fest, dass hier noch alles in Ordnung ist und inzwischen auch die Rettungskräfte eingetroffen sind. „Peter!“, ruft Beverly überrascht. Doch die Freude über das Wiedersehen geht im plötzlichen Tumult unter, als es der Polizei endlich gelingt das Sicherheitssystem zu deaktivieren. Haltlos stürmen die Leute mit ihren Kindern nach draußen und drängen sich vor den Rettungswagen, obwohl niemand von ihnen mehr als ein paar blaue Flecke abbekommen hat. Die einzig wirklich Verletzte ist Beverly. Und nicht einmal, wenn sie laufen könnte, würde es ihr wohl gelingen sich zu einem der Sanitäter durchzukämpfen. So bleibt sie einfach hinter der Kasse sitzen und betrachtet das aufgebrachte Treiben vor der Tür.

„Sorry Jungs, aber ich habe da noch etwas zu tun...“, gibt Peter von sich und läuft zu

der jungen Frau hinüber. Die drei anderen blicken ihm nach, wissen nicht ganz, ob sie ihm Glück wünschen sollen oder lieber ihr. Stattdessen sammeln sie Peters Protonen-Pack ein, das er Ray vor die Füße gestellt hat, begeben sich nach draußen und laden die Ausrüstung ins Auto.

„Hey, hübsches Kind, wie geht's deinem Bein?“, fragt der Brünnette keck. Sie lächelt ihn erschöpft an. „Naja, inzwischen ist es so angeschwollen, dass ich nicht mehr aufstehen kann, aber sonst ist alles gut...“, erwidert sie müde. „Das wird schon wieder. Ich bring dich ins Krankenhaus.“ Überrascht sieht sie ihn an. „Das würdest du tun, nach all der Aufregung, die du schon hattest?“, zweifelnd betrachtet sie ihn. Zwar ist er nicht mehr von oben bis unten mit Gemüsesaft bekleckert, dennoch wirkt er noch weit erschöpfter als sie. „Aber natürlich würde ich das! Das ist meine Pflicht als Gentleman und Geisterjäger!“, erwidert Peter grinsend.

Sie kichert amüsiert. „Du bist echt klasse!“ „Wenn du das später bei einem Kaffee auch noch sagen kannst, dann haben wir ein Date!“, grinst er keck und zwinkert ihr zu. Innerlich macht er sich schon auf die Abfuhr gefasst, so wie es fast immer der Fall war, wenn er mal ein Mädchen abschleppen wollte. Und die Tatsache, dass das letzte Mal durch seine selbst auferlegte Enthaltbarkeit schon eine ganze Weile her ist, verstärkt dieses Gefühl nur noch. Beverly wird langsam rot, blickt ihn aber weiterhin an. „Wie könnte ich da nein sagen!?!“, meint sie vollkommen ehrlich und überrascht den Brünnetten damit doch ziemlich. Er kann sein Glück kaum fassen, also hebt er sie kurzerhand einfach hoch, trägt sie nach draußen zu ihrem Auto und fährt dann einfach mit dir davon.