

Geisterjagd im 21sten Jahrhundert

EIN LEITFADEN ZUR VERMEIDUNG DES TOTALEN DESASTERS.



///
APPLICATION
SYSTEMS
HEIDELBERG

bumblebee.

Einleitung



Manche Leute wollen nichts lesen. Es ist vielleicht nicht weise, aber es ist ihre Entscheidung.

Androides, griechischer Philosoph, um 47 vor Christus (8:17 Uhr am vormittag)

GEISTERJAGD IM 21. JAHRHUNDERT

© 2013 Application Systems Heidelberg Software GmbH

Autor: Volker Ritzhaupt

Alle Rechte vorbehalten. Jede Vervielfältigung - auch in Auszügen - bedarf der schriftlichen Zustimmung. Illustrationen des Originalspiels: Tassilo. Spielentwicklung: Bumblebee.

Warenzeichen

In diesem Buch nehmen wir möglicherweise Bezug auf Warenzeichen. Das Fehlen der Kennzeichnung als Warenzeichen bedeutet nicht, dass der Name kein Warenzeichen ist. Windows und Windows Store sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Inc.

Apple, Macintosh, iPad, iPhone und iOS sind eingetragene Warenzeichen der Apple, Inc.

Unfug



Dieses Kapitel kann übersprungen werden - oder eben nicht.

In GhostControl Inc. gibt es eine Menge zu lesen. Wir haben nächtelang geschrieben (und sogar tagsüber). Manches davon mag totaler Blödsinn sein oder vielleicht auch nicht. Das muss man selbst herausfinden. Dieses Spiel ist zwar kein Adventure, aber wir haben trotzdem zwischen dem ganzen Unfug einige nützliche Informationen versteckt.

Aber bitte, jeder kann selbst entscheiden:

- Ich will den ganzen Quatsch nicht lesen.
- Ja, vielleicht lese ich es ja.
- OK, schon verstanden: Ich soll es lesen.

Hinweis: Wenn diese Seite ausgedruckt wird, ist es auch egal, welche der Kästchen oben angekreuzt werden. Das ändert am Spiel rein gar nichts!

Allgemeines



Dieses Spiel basiert auf einfachen Prinzipien. Telefonische Notrufe gehen ein, man entscheidet, ob man hilft oder nicht. Mit dem Job verdient man Geld, kauft bessere Ausrüstung, besiegt stärkere Geister und so weiter.

Wer hätte es gedacht? In den Zeitungsmeldungen und den Telefonanrufen versteckt sich in der Tat eine Geschichte. Man kann versuchen, ihr zu folgen oder sie gänzlich ignorieren. Die Zeitungsartikel werden im Smartphone archiviert. Man kann sie also lesen, wenn einem danach ist - oder eben auch ignorieren,

wenn man will. Kann sein, dass die Anrufe nach völligem Unfug aussehen. Aber sie geben immer auch Auskunft über das, was einen erwartet. Manche Dialoge informieren über Dinge, die gerade geschehen sind.

Aber naja - manche sind wirklich Blödsinn.

DAS HAUPTQUARTIER

Das Spiel beginnt mit einem mickrigen Hauptquartier. Schon deswegen will man in Bälde ein Neues haben. Aber dies im Voraus: Im größeren HQ ist der Safe für die gesicherten Spiele auch nicht sicherer. Durch das Garagentor geht es hinaus auf die Stadtkarte.



Auf der Karte klickt man auf eine Markierung und schon fährt das Team dort hin - dafür werden die auch bezahlt. Immer schön die Tankanzeige im Auge behalten und rechtzeitig tanken!

SYMBOLLE AUF DER KARTE

	Krankenhaus	Hier können in Mitleidenschaft gezogene Geisterfänger generalüberholt werden. Das geht mit der Zeit ganz schön ins Geld. Schon das kann eine Motivation dafür sein, durch eine sinnvolle Strategie Schaden von der Truppe abzuwenden.
	Tankstelle	Hier gibt es Sprit. Sauteuer - wissen wir. Sogar mehr als „Drei Mark Zehn“!
	Geistermarkierung	Diese Markierungen zeigen den Ort eines angenommenen Auftrags an. Auf geht's! Immer schön vor der Konkurrenz da sein! Die schnappen sich sonst den schönen Auftrag und die Kohle.
	Traps R Us	Hier bietet der Händler unseres Vertrauens Waffen und Fallen feil. Für Spottpreise - das wollen wir betonen. Nicht mehr benötigtes Gerümpel kann man hier sogar wieder loswerden - ebenfalls für Spottpreise.
	Mr Ghost	Die großartige Ladenkette, die alles hat, was das Herz sonst noch so begehrt: Schutzanzüge, Brillen, Sensoren und was man sonst noch so gebrauchen kann.
	Team	Konkurrenzteams! Die schnappen die besten Aufträge weg. Es gilt, sie abzuhängen.
	Autohändler	Da wären wir auch gleich beim Thema: Hoffentlich macht bald der Autohändler auf und wir werden die alte Nuckelbinne los. Ein schicker neuer Schlitten lehrt die Konkurrenz das Fürchten, hat mehr Platz für Geisterfänger und Material - öh, und treibt uns beim Tanken Tränen in die Augen.
	HQ	Da ist das derzeitige Hauptquartier. Billigste Stadtrandlage.
	HQ kaufen	Hier wartet schon das blank polierte neue Domizil. Wer es sich leisten kann, wird dieser Immobilie nicht widerstehen können.
	?	Hm, darüber sprechen wir jetzt nicht. Das wird sich fügen.

Das Team



Der Team-Markt erlaubt das Anheuern und Entlassen der fähigsten Fachkräfte im Geisterfängergeschäft. Die Eignung zu prüfen obliegt dem Spieler.

Jeder Fänger hat individuelle Fähigkeiten. Um Mitternacht jedes Spieltages ist hier Personalwechsel und neue Bewerber stehen zur Verfügung. Wenn also noch eine begabte Koryphäe im Team fehlt, lohnt es sich hier mal regelmäßig nachzusehen.

Den Fängern sind unterschiedliche Klassen zugewiesen, damit es einfacher wird, den gesuchten Typ zu identifizieren. Jeder Klasse sind andere Haupteigenschaften zugeordnet, in denen die Werte jeweils besonders gut sind.

GEISTERFÄNGER

Da ist er auch schon: Stromsky, ein Veteran und legendärer Kempe im Geisterverjagen. Am besten arbeitet er nachts und er braucht kaum Schlaf, wenn man den Gerüchten so glauben mag. Wir haben ihn zum Stufe-10-Anführer gephotshoppt.

Seine Moral ist legendär. Wär' auch blöd wenn einer die Truppe anführt der nicht motiviert ist und durchhält.



KLASSE	ANFÜHRER	SCHLÄGER	SCHÜTZE	WISSENSCHAFTLER	INVESTMENT-BANKER
Beste Eigenschaft	Moral	Stärke/ Konstitution	Zielgenauigkeit	Intelligenz	Banking
Steigerung bei „schwer schleppen“	OK	Super	OK	OK	Schlecht
Steigerung bei „lange laufen“	OK	Super	OK	OK	Schlecht
Steigerung bei „verletzt laufen“	Gut	Super	Gut	OK	Rennt vor Verletzung weg
Steigerung bei „geschicktem Umgang mit Ausrüstung“	Gut	OK	Gut	Super	Schlecht
Steigerung bei „eloquentem Sprachgebrauch“	Gut	OK	Gut	Super	Unschlagbar
Steigerung bei „Zielgenauigkeit“	Gut	OK	Super	Gut	Schlecht
Steigerung bei „Schadensbegrenzung“	Super	OK	OK	Gut	Nicht ganz so toll

“Beste Eigenschaft“ ist der Wert, in dem diese Klasse zu Anfang tendenziell am stärksten ist. “Steigerung“ klassifiziert wie sehr sich der Fänger in der jeweiligen Eigenschaft im weiteren Verlauf verbessern wird.

Aktionen



Die Aktionsleiste am oberen Bildschirmrand enthält Symbole für die Aktionen, die ein Fänger ausführen kann.

Durch Anklicken/Antippen kann die jeweilige Aktion gewählt werden. Wenn mit der rechten Maustaste auf dem Spielfeld geklickt wird, kann ebenfalls eine Aktion ausgewählt werden. Die ersten fünf Aktionen können über die Tasten 1-5 gewählt werden. ‘AP’ in der folgenden Tabelle steht für Aktionspunkt. Beschreibung folgt.

	AKTION	AP	BESCHREIBUNG
	Gehen/Schießen	1	Mit dieser Aktion kann man gehen oder schießen. Das hängt davon ab, auf welches Feld man den Cursor bewegt. Die Cursorform zeigt an, welche Aktion gerade ausgeführt werden kann.
	Falle ablegen	1	Falle auf dem angeklickten Feld ablegen.
	Falle aufheben	1	Um eine Falle anderswo verwenden zu können, wählt man diese Aktion aus und danach die Falle, die aufgehoben werden soll.
	Tür öffnen/ schließen	0	Mit dieser Aktion kann eine Tür geöffnet oder geschlossen werden, sofern man sich auf einem Feld neben einer Tür befindet.
	Licht an/aus	0	Mit dieser Aktion kann das Licht ein- oder ausgeschaltet werden, sofern man sich auf einem Feld neben einer Tür befindet.
	Sensor benutzen	1	Diese Aktion ist genauer im Abschnitt zu Sensoren beschrieben.
	Bewachen	1	Diese Aktion ist genauer im Abschnitt „Bewachen“ beschrieben.
	Zug beenden	N/A	„Zug beenden“ kann jederzeit gewählt werden. Restliche Aktionspunkte verfallen dann.
	Flüchten	N/A	Um bei einer Mission zu flüchten, muss man diese Aktion wählen, wenn ein Fänger neben dem Ausgangssymbol steht. Alle Fänger müssen nacheinander aus der Mission entfernt werden.

AKTIONSPUNKTE (AP)

In jedem Zug hat jeder Fänger zwei Aktionspunkte (AP). Diese werden mit kleinen roten Quadraten über dem Fänger und seinem Portrait unten links auf dem Bildschirm angezeigt. Am Cursor erscheint immer die Anzahl der AP, die es kosten wird wenn man an der Position des Cursors klickt, um eine Aktion auszulösen.



In der Tabelle auf der vorangegangenen Seite ist zu sehen welche Aktionen der Aktionspunkte AP kosten. Es gibt noch zwei andere Aktionen, die AP verbrauchen.

1. Ändern der benutzten Ausrüstung.

Es kostet einen AP, wenn man die Ausrüstung in der Hand eines Fängers ändert, indem man das Inventarfenster öffnet und Gegenstände verschiebt.

2. Verschieben von Ausrüstung zwischen den Fängern.

Wenn zwei Fänger auf benachbarten Feldern stehen, kann man das Inventarfenster beider Fänger öffnen und Gegenstände von einem Fänger zum anderen schieben. Auch dafür wird ein AP benötigt.










BEWEGEN

Bewegung ist gesund - auch für Geisterfänger. Sinnvoll für die Strategie ist dabei, wenn man weiß, wie es funktioniert und wann es mit dem Verbrauch von AP verbunden ist. Die Form des Cursors zeigt an, was getan werden kann. Das schlüsseln wir in einer Tabelle auf.



Die Reichweite, die ein Fänger laufen kann, hängt von seinen individuellen Fähigkeiten ab. In unserem Beispiel nehmen wir an, er hätte acht Felder Reichweite.







AKTION	BESCHREIBUNG
	Das kleine rote Quadrat am Cursor zeigt an, dass die Aktion jetzt einen AP verbrauchen wird. Für diesen AP bekommt der Fänger eine Reichweite von acht Feldern. Wir betrachten jetzt, was er tun kann, wenn er erst mal nur drei Felder davon läuft.
	Ein AP wurde für den Start der Bewegung verbraucht. Da davon noch Reichweite übrig ist, kann der Fänger weitere fünf Felder laufen, ohne einen weiteren AP zu verbrauchen. Daher ist jetzt auch kein rotes Quadrat am Cursor.
	Der Fänger kann schießen. Das kostet einen weiteren Aktionspunkt. Die restliche Reichweite von fünf Feldern verfällt damit.
	Der Fänger kann eine Falle ablegen. Das kostet einen weiteren Aktionspunkt. Die restliche Reichweite von fünf Feldern verfällt damit.
	Der Fänger kann eine Falle aufnehmen. Das kostet einen weiteren Aktionspunkt. Die restliche Reichweite von fünf Feldern verfällt damit.
	Die Verwendung eines Sensors kostet einen weiteren Aktionspunkt. Die restliche Reichweite von fünf Feldern verfällt damit ebenfalls wieder.
	Ein- oder Ausschalten des Lichts kostet keinen AP und der Fänger kann direkt im Anschluss die restlichen fünf Felder weiterbewegt werden.
	Öffnen oder Schließen von Türen kostet keinen AP und der Fänger kann direkt im Anschluss die restlichen fünf Felder weiterbewegt werden.
	Verändern der benutzten Ausrüstung oder das Verschieben von Ausrüstung zwischen den Fängern kostet einen AP aber die restlichen fünf Felder Reichweite bleiben erhalten.
	Der Fänger kann flüchten. Die restlichen Bewegungspunkte verfallen, und ein negativer Eintrag in der Personalakte ist gesichert.

BEWEGEN/SCHIESSEN

Wird die Aktion **Bewegen/Schießen** ausgewählt, verändert sich der **Cursor**, wenn man ihn über die **Felder des Spielfelds** bewegt. Es hängt vom gerade gewählten **Feld** ab, ob man sich bewegt oder ob man **schießt**.



Nach Auswahl von **Bewegen/Schießen** wird der **Cursor** eine der Formen in dieser **Tabelle** haben.

CURSOR	BESCHREIBUNG
	Der schwarze Fußabdruck mit dem roten Quadrat zeigt an, dass man sich hierher bewegen kann und dann ein AP verbraucht wird. Die Bewegung kann an dieser Stelle von anderen Aktionen unterbrochen werden. In der vorangegangenen Tabelle haben wir erläutert, wann dabei eventuell auf restliche Bewegungsreichweite verzichtet werden muss.
	Schwarze Fußabdrücke ohne rotes Quadrat zeigen an, dass man zu diesem Punkt mit der restlichen Bewegungsreichweite laufen kann, ohne einen weiteren AP zu verbrauchen.
	Graue Fußabdrücke zeigen an, dass das Feld außerhalb der Bewegungsreichweite liegt.
	Das rote Fadenkreuz zeigt an, dass auf Klick hierher geschossen wird. Das rote Quadrat verdeutlicht, dass dies einen AP kostet. Achtung: Das rote Fadenkreuz wird auch dann angezeigt, wenn das Zielfeld außerhalb der optimalen Reichweite der Waffe liegt. In diesem Fall sinkt aber die Trefferwahrscheinlichkeit.
	Das graue Fadenkreuz zeigt an, dass man auf diese Stelle nicht schießen kann.
	Das gelbe Fadenkreuz zeigt an, dass hierher geschossen werden kann. Allerdings ist hier kein Geist und man richtet Schaden an Gegenständen an. Es kann vorkommen, dass man von Geistern umstellt wird und sich das Freischießen des Wegs als strategische Option eröffnet - auch wenn es etwas kostet.

BEWEGEN

Wie bereits erläutert, kann die Bewegung durch andere Aktionen unterbrochen werden. Schauen wir uns noch einmal genauer an, wie dabei die AP eingesetzt werden.

Walter Slithead
Stufe-10 Anführer
Bezahlung: £ 206

Geisteszustand: 96 / 96

Stärke: 63 / 63

Tragekapazität: 61 / 76 kg

Konstitution: 89 / 89

Bewegung: 8

Intelligenz: 71 / 71



Wie man in Walters Tooltip sehen kann, hat er für einen AP eine Reichweite von acht Feldern. Die beiden roten Quadrate über seinem Kopf zeigen, dass er noch zwei AP hat.

Die hellgrünen Felder zeigen die verbleibende Reichweite an. Je nach Lage der Hindernisse kann es aber sein, dass es nicht immer möglich ist, die vollständige Reichweite anzuzeigen.



Unser Held könnten nun beispielsweise die sechs roten Punkte ablaufen (zu beachten: Er kann sich nicht diagonal bewegen).



Wir lassen Walter zur blauen 7 auf der vorigen Abbildung laufen. An den hellgrünen Feldern ist jetzt zu erkennen, dass er seine restliche Reichweite, die noch ein Feld beträgt, in vier Richtungen verbrauchen könnte.



Aber statt ihn weiterlaufen zu lassen, haben wir beschlossen, dass er auf den grünen Rotzer schießen soll. Damit verfällt die restliche Reichweite von einem Feld und der restliche AP wird für den Schuss verbraucht. Für Walter ist die Runde damit beendet.

FALLE ABLEGEN

Im Tutorial des Spiels wurde schon gezeigt, wie man eine Falle unter einem Geist platzieren kann, um ihn zu fangen. Ein paar weitere Dinge wollen wir hier aber noch erklären.



Wir selektieren die Aktion „Falle ablegen“ und klicken auf das Feld neben dem Geist. Daraufhin läuft der Fänger für einen AP dort hin und legt für den zweiten AP die Falle dort ab.

In der nächsten Runde machen wir es so:



Die Anfängerfalle - der "Ghoaster" kann nur Geister fangen, die sich über der Falle befinden. Glücklicherweise ist die Anfängerwaffe "Modified Vacuum Cleaner" ein Ziehstrahler. Er kann einen Geist ein Feld zum Fänger heranziehen. Der Fänger läuft daher auf die andere Seite und schießt. Mit etwas Glück zieht die Waffe den Geist auf die Falle, schwächt ihn und die Falle schnappt zu.



FALLEN ABLEGEN

Noch ein weiteres Beispiel soll zeigen, wie Bewegung und AP zusammenhängen.



Der Fänger hat beim Laufen schon seine volle Reichweite verbraucht. Die hellgrünen Felder zeigen, dass er für einen weiteren AP bis zum Geist vorrücken könnte.

Schaltet man auf die Aktion „Falle ablegen“, zeigen die hellgrünen Felder, dass dies nur direkt neben dem Fänger möglich ist. Das liegt daran, dass das Ablegen der Falle einen AP kostet und weiteres Laufen ebenfalls einen AP kosten würde, aber eben nur noch ein AP übrig ist.



WANN GEHT EIN GEIST IN DIE FALLE?

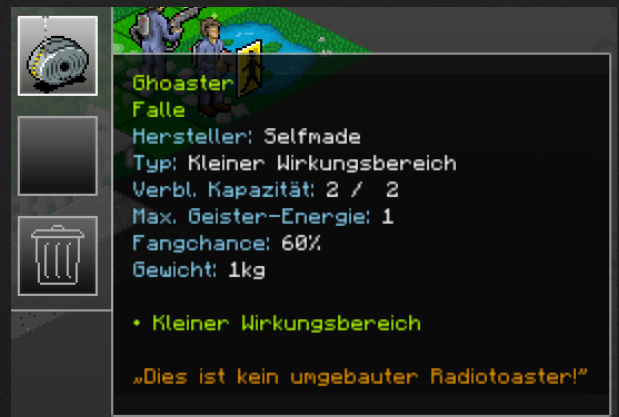
Das Beispiel von vorhin funktioniert natürlich nur dann, wenn der Geist auch neben der Falle bleibt. Wir wollen aber mal allgemein erklären unter welchen Bedingungen ein Geist gefangen werden kann.



1. Ein Geist muss ausreichend geschwächt sein, um ihn mit einer Falle zu erwischen. Der Poltergeist hier hat zwei Energiepunkte und die "Ghoaster"-Falle zeigt eine „Maximale Geisterenergie“ von einem Punkt. Das bedeutet, dass der Poltergeist mit dieser Falle nur dann gefangen werden kann, wenn er noch um mindestens einen weiteren Punkt geschwächt wurde.



2. Der Geist muss in der Reichweite der Falle sein (bei einer einfachen Anfängerfalle bedeutet das, dass er auf demselben Feld sitzen muss wie die Falle).

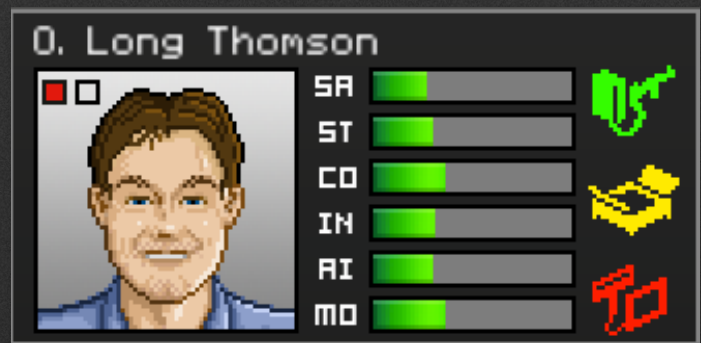


3. Fallen sind nicht 100% zuverlässig. Die Falle kann versagen und der Geist entwischt. Der "Ghoaster" zeigt eine Fangchance von 60%.

Alle Fallen verfügen über Bewegungssensoren. Bewegt sich ein Geist über eine Falle, versucht diese zuzuschnappen. Das lässt sich auch erzwingen. Ist ein Geist über einer Falle, wird er geschüttelt, wenn er von einem Schuss getroffen wird. Die Falle erkennt das als Bewegung und versucht ihn zu fangen. Daher kann es auch dann sinnvoll sein, auf einen Geist zu schießen, wenn seine Energie bereits auf 0 gesunken ist.

NOCH MEHR ZUM THEMA FALLEN

Im Bild rechts zeigt das mittlere gelbe Symbol den Fallenstatus an. Gelb bedeutet, dass der Fänger zwar eine Falle hat, diese aber nicht in seiner Hand ist - sonst wäre der Fallenstatus grün. Er kann also momentan keine Falle ablegen.



Dieser Fänger hat eine volle Falle (rot) und eine leere Falle, die er aber nicht in der Hand hält. Daher ist sein Fallenstatus gelb. Mit einem AP kann die Falle in seine Hand bewegt werden.

Volle Fallen werden automatisch aufgesammelt. Das Fallensymbol in der Aktionsleiste wird rot angezeigt, wenn der Fänger keine Falle zum Einsatz in der Hand hat.



Am Ende einer Mission werden alle Fallen automatisch aufgesammelt. Sollte ein Fänger im Irrenhaus gelandet sein, landet seine Ausrüstung automatisch im Hauptquartier.

Fallentypen

Im weiteren Spielverlauf gibt es viele weitere Fallentypen. Zunächst kommen Fallen mit größerer Reichweite hinzu. Mit diesen lassen sich auch Geister fangen, die neben der Falle stehen.

Ein anderer Fallentyp ist die Wurffalle. Diese kann aus der Entfernung auf einen Geist geworfen werden.

Ferner gibt es Fallen, die spezielle Eigenschaften haben. Sie können Geistern Schaden zufügen oder sie kurz aktionsunfähig machen, so dass sie eine Runde lang keinen Schaden anrichten.

Es gibt einiges zu entdecken. Aber natürlich muss man erst einmal genug Geld verdienen, um sich all die schönen Spielzeuge leisten zu können. Bei "Traps R Us" sollte man ab und zu mal nachsehen, welche neuen Gerätschaften es so gibt.

FALLEN EINSAMMELN

Um eine Falle an anderer Stelle wieder verwenden zu können, muss man diese wieder einsammeln.



Die Aktion „Falle aufnehmen“ wird ausgewählt. Im Beispiel kann der Fänger mit einem Klick gegen zwei AP zur Falle laufen und diese aufnehmen. An den hellgrünen Feldern ist zu erkennen, dass das innerhalb seiner Reichweite liegt.

Die beiden roten Quadrate neben dem Fallensymbol signalisieren, dass man einen AP zum Laufen und einen AP zum Einsammeln der Falle verbrauchen wird.



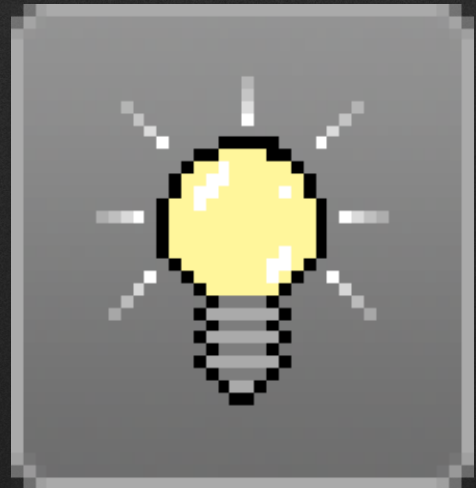
TÜREN

Türen blockieren die Sichtlinie. Es erscheint daher sinnvoll, diese zu öffnen oder zu schließen. Das ist immer dann möglich, wenn der Fänger sich auf einem Feld neben einer Tür befindet. Klickt man zum Laufen auf ein Feld hinter einer geschlossenen Tür, dann sind die Fänger schlau genug, die Tür auch zu öffnen bevor sie hindurchlaufen.



LICHT

Licht ist ein entscheidender Faktor bei der Geisterjagd. Lichtschalter sind immer bei den Türen. Wenn der Fänger sich auf einem Feld neben einer Tür befindet, kann er das Licht ein- und ausschalten. Es dürfte niemanden überraschen, dass die Geister im Vorteil sind, wenn es dunkel ist. Die Fänger entdecken sie im Dunkeln möglicherweise nicht und es ist auch schwieriger, auf sie zu zielen. Und weil die Geister auch nicht blöd sind, knipsen sie das Licht auch aus, wenn sie die Gelegenheit dazu bekommen.



ZUGENDE

Wenn es nichts Sinnvolles mehr zu tun gibt, kann man die Runde mit dieser Aktion beenden.



BENUTZEN VON SENSOREN

Mit Sensoren können die Fänger mehr über die anstehende Mission in Erfahrung bringen.



Voraussetzungen

Vor dem Kauf sollte man die Voraussetzungen zur Benutzung eines Sensors im Tooltip nachlesen. Normalerweise ist es keine gute Idee, dem dümmsten Fänger im Team den wertvollen Sensor in die Hand zu geben. Möglicherweise macht dieser das wertvolle Gerät kaputt.

Vorteile

Je nach eingesetztem Sensor kann man weitere Informationen über die Geister in einer Mission erhalten. Nach erfolgreichem Einsatz eines Sensors erscheint die zusätzliche Information in dem Tooltip des Geistes. Damit ist es möglich, etwas genauer zu verstehen, wie der Geist sich verhält. Das ist vorteilhaft, wenn man sich seine Strategie überlegt.

Anwendung

Um einen Sensor einzusetzen, muss der Fänger ihn in eine seiner Hände nehmen.

TIPP: Man kann einen AP sparen, wenn man den Sensor in die Hand des Fängers legt, während das Fenster zum Start der Mission angezeigt wird. Man sollte dem Fänger den Sensor in die Hand legen und dann die Mission starten.

Nach dem Betreten der Mission sollte man den Fänger mit dem Sensor auswählen und dann die Aktion Sensor benutzen anklicken. Direkt danach sollte man das Inventar des Fängers auswählen und den Sensor gegen eine Waffe oder Falle tauschen.

HINWEIS: Sollte man die Daten des Sensors verpassen, kann man im Fenster mit dem Funkverkehr nachlesen. Die

BEWACHEN

Die Aktion „Bewachen“ ist ein strategischer Winkelzug, mit dem man versuchen kann die Geister zu überraschen.



Sensordaten werden dort auch angezeigt.

Mit einem Klick auf das „Bewachen“-Symbol in der Aktionsleiste oder Druck auf die Leertaste wird der „Bewachen“-Modus für den gewählten Fänger aktiviert.

Wenn der „Bewachen“-Modus aktiviert wird, verliert man die restlichen AP (mindestens einer ist erforderlich).

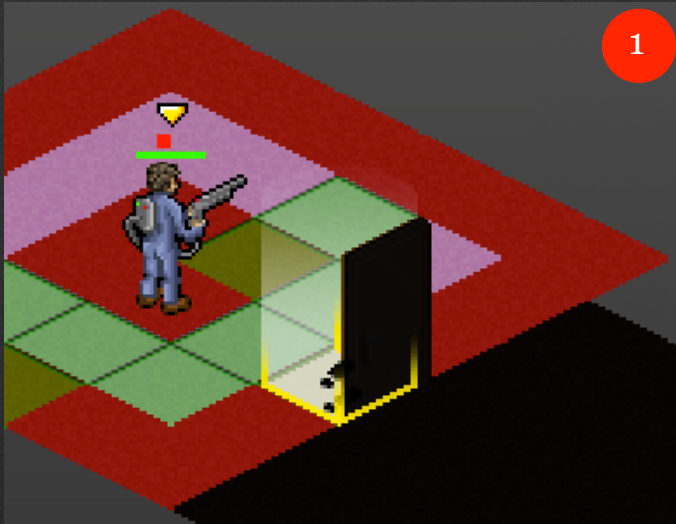
Der Fänger befindet sich jetzt im „Bewachen“-Modus und wird automatisch auf jeden Geist schießen, der sich bewegt und zwar dann, wenn der Geist am Zug ist.

HINWEIS: Es wird nur auf Geister geschossen, die sich bewegen.

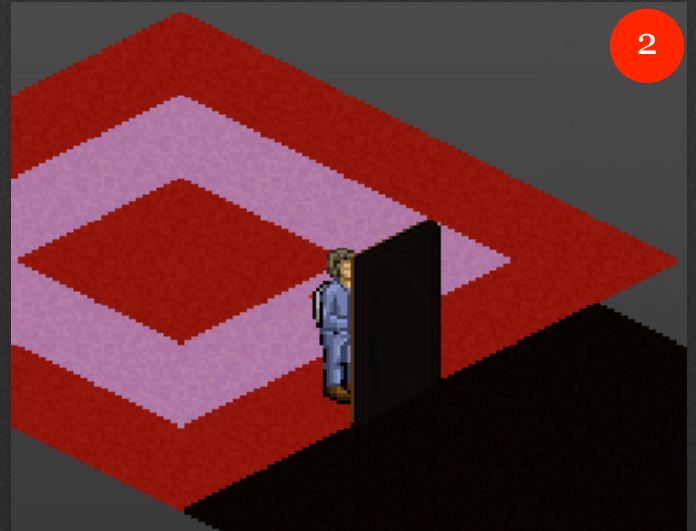
Welchen Vorteil bringt das? Nehmen wir einmal an, der Fänger ist auf einem Friedhof und es könnte sein, dass ein Geist auftaucht. Es ist nur noch ein AP

übrig, aber der Fänger soll sich nicht in den unerforschten Bereich wagen, weil die anderen Team-Mitglieder noch nicht in der Nähe sind. Statt den AP verfallen zu lassen, kann man den „Bewachen“-Modus aktivieren und mal sehen, was passiert. Sollte nun ein Geist auftauchen, wird der Fänger auf ihn schießen. Der AP wird dabei verwendet, wenn eigentlich der Geist am Zug ist. Der Fänger kann dann in seiner Runde sofort im Anschluss zwei weitere AP auf den Angriff verwenden.

Man kann auch einfach eine passive Attacke im Stile eines Attentats führen. Die Fänger werden einfach aufgereiht und Fallen um sie herum aufgestellt. Dann setzt man sie alle in den „Bewachen“-Modus und lässt die Geister erst einmal kommen.



Der Fänger verfügt noch über genug Reichweite, um zur Tür zu laufen. Danach möchte man aber vielleicht nicht einen AP für die Bewegung aufwenden, um in den Raum zu laufen und dort dann nichts mehr tun zu können - zumal es sich um einen unerforschten Bereich handelt.



Stattdessen wird der Fänger bis zur Tür bewegt und dann der „Bewachen“-Modus mit dem vorhandenen AP aktiviert. Vielleicht ist es besser, jemanden zu überraschen, als selbst überrascht zu werden. Vor allem im Geisterjägergeschäft.



Vielleicht taucht kein Geist auf. Aber es ist in jedem Fall ein Vorteil, den neuen Raum mit beiden AP zu betreten...



... es könnte vor allem dann sehr nützlich sein, wenn sich hinter der Tür ein solcher Anblick bietet.

Paranormale Phänomene



Geister verhalten sich in der Regel gespenstisch. Man sollte sich ein wenig auskennen, damit man nicht so sehr von ihnen überrascht wird. Wir möchten daher über die neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse berichten, die uns vorliegen.

Es gibt verschiedene Arten von Geistern und diese legen auch ein unterschiedliches Verhalten an den Tag. Um sie zu fangen, muss man zunächst einmal herausfinden, wo sie sich aufhalten. Daher ist es zweckmäßig, die gesamte Szenerie zu erkunden. Dazu das Licht einzuschalten ist ebenfalls eine gute Idee.

Eine geschlossene Tür unterbricht die Sichtlinie. Das könnte die Fänger schützen. Allerdings werden sich nicht alle Geister von geschlossenen Türen beeindruckt lassen.

VERHALTEN DER GEISTER

Von Geistern ein logisches Verhalten zu erwarten wäre unlogisch. Manche tun sehr merkwürdige Dinge. Wir haben eine **UNVOLLSTÄNDIGE** und **INOFFIZIELLE** Liste mit bisher dokumentiertem Verhalten zusammengestellt.



WENN SIE DAS TUN...	...KANN DAS DIESE KONSEQUENZEN HABEN
Dematerialisierung	Manche Geister können sich dematerialisieren und an anderer Stelle wieder materialisieren. Das versetzt sie in die Lage, sich durch Wände oder geschlossene Türen zu bewegen.
Teleport	Andere Geister können sich durch Teleportieren sehr plötzlich von einem Ort an einen anderen befördern.
Beschwören	Sehr mächtige Geister sind in der Lage, weitere Geister heraufzubeschwören und die Fänger dadurch in eine brisante Lage bringen.
Betäuben	Ein Fänger kann durch einen Geist betäubt werden. Wenn das passiert, kann der Fänger für eine oder mehrere Runden keine Aktionen mehr ausführen.
Verfluchen	Von einem Geist verflucht zu sein bedeutet nichts Gutes. Es beeinflusst viele Fähigkeiten eines Fänger - und es ist kein positiver Einfluss.
Schaden	Ein Treffer durch einen Geist kann eine oder mehrere Fähigkeiten eines Fängers negativ verändern. Wenn der Fänger beispielsweise zuviel Stärke verliert, kann es sein, dass er nicht mehr laufen kann wie zuvor, weil das Gewicht, das er tragen soll, nun zu schwer ist. Das Ablegen einer Falle oder das Weitergeben von Ausrüstungsgegenständen an ein anderes Team-Mitglied kann hier Abhilfe schaffen.
Schubsen	Verschiedene Geistertypen sind in der Lage, die Fänger herumzuschubsen. Das ist vor allem dann unangenehm, wenn der Fänger in einer Tube-Station eine Geist fangen soll und dieser den Fänger auf die Schienen schubst. Auf den Schienen kann den Fänger ein elektrischer Schlag treffen und das führt zu einer Betäubung mit allen unangenehmen Nebeneffekten.
Tropfen	Manche Geister hinterlassen schleimige Pfützen. Das macht den Boden ziemlich schlüpfrig und bereitet den Fängern ziemliche Kopfschmerzen.
Miau	Blödmann! Das ist kein Geist, sondern eine Katze! Niemals auf Muschi schießen!

SCHADEN DURCH GEISTER

Geister verhalten sich ziemlich unartig. Sie können so ziemlich alles beschädigen was ihnen in die Quere kommt. Dem Fänger können sie aber auch gefährlich werden.



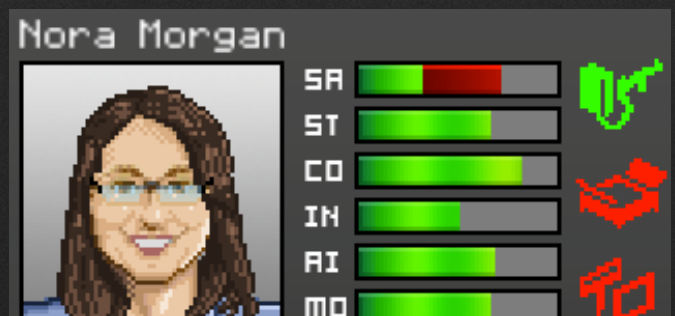
Während der Jagd können die Fänger durch Geisterangriffe zu Schaden kommen. Dabei können alle Eigenschaften des Fängers betroffen sein.

Im Tooltip des Fängers (1) kann der Status verflucht (verursacht durch einen normalen Fluch oder einen bösen Fluch), vollgerotzt oder geschwächt sein.

Manche Eigenschaftswerte sind nun reduziert. Am offensichtlichsten ist es, wenn die Stärke betroffen ist und die Bewegung eingeschränkt wird, weil die Ausrüstung nun zuviel wiegt. In dem Fall kann nur eine Gewichtsreduktion helfen, indem man eine Falle ablegt oder einen Gegenstand an einen anderen Fänger weiterreicht.

Sollte der Geisteszustand unter ein bestimmtes Maß fallen, führt das Spiel einen Moraltest durch. Das kann so aussehen, dass Der Fänger dann in Panik ver-

fällt und den Ausgang sucht, um zu flüchten.



Der Fänger wird sich nur ein paar Felder Richtung Ausgang bewegen. In der nächsten Runde wird das Spiel die Situation neu bewerten. Je nach Lage wird der Fänger sich wieder beruhigen und kann weitermachen oder weiterhin zum Ausgang drängen. In jedem Fall ist ein Fänger in Panik nicht mehr zu steuern.

Gerüchten zufolge gibt es einen sehr seltenen Geist - der im Laufe eines Spiels möglicherweise nicht mal zu sehen ist. Er soll wie ein langer dürrer Mann aussehen und sich im Wald verstecken, um harmlose Wanderer zu erschrecken. Die-

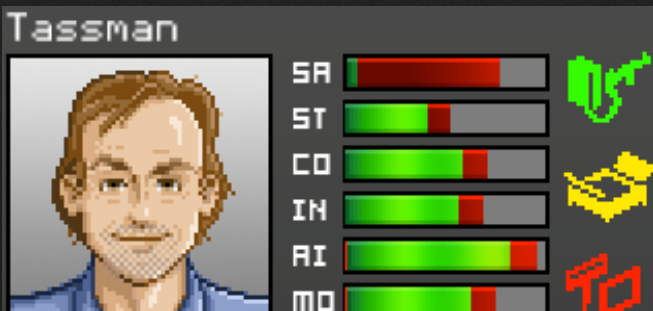
ROTZATTACKE UND ANDERES ZEUGS

Bei den kleinen Abenteuern der Geisterfänger lauert so manche Gefahr. Verfluchung, Verrotzung und allgemeine Schwächeanfalle sind an der Tagesordnung.



ser soll sofort das gesamte Team in Panik versetzen, wenn man im begegnet.

Sollte der Geisteszustand eines Fängers auf Null absinken, wird er irre und verschwindet ins Irrenhaus. Das lässt sich nicht heilen. Er ist dann für das Team verloren und wird auch nicht „Mitarbeiter des Monats“.



Wenn das auf einen Fänger zukommt, wäre es vielleicht für das gesamte Team besser, die Mission aufzugeben und zu flüchten.

Wird ein Fänger von einem Rotzer vollgerotzt ist seine Reichweite permanent reduziert.

Verflucht, vollgerotzt und geschwächt sind permanente Schwächungen, die nur im Krankenhaus geheilt werden können. Einen neuen Einsatz sollte ein geschwächtes Team nicht angehen.

Wird ein Fänger betäubt, so zeigt der Funkverkehr eine entsprechende Nachricht und über dem Kopf des Fängers wird der Text „betäubt“ kurz eingeblendet. Durch die Betäubung verliert der Fänger eine Anzahl von AP. Liegt die Stärke der Betäubung bei 1, geht ein Aktionspunkt verloren. Beträgt die Stärke 3, so sind sogar mehrere Runden betroffen, weil 3 AP verloren gehen.

Eine Betäubung kann auch durch elektrische Schläge beim Betreten der Schienen in der Tube ausgelöst werden. Das gilt auch für Geister. Man sollte daran denken, wenn man eine Waffe hat, mit der Geister geschoben werden können.

Schleim, Schere, Papier



Die Schlacht gewonnen, aber den Krieg verloren. Wenn eine Mission so endet, wird es teuer. Und dazu ist auch noch ein Team-Mitglied verrückt geworden. Ausnahmsweise war es mal nicht Tassman.

In diesem Kapitel soll es um Situationen gehen, die auf die Fänger warten und wie wir damit umgehen würden. Der Spieler mag selbst bessere Lösungen finden. Wir machen nur Vorschläge.

“Höre auf mich, aber finde Deinen eigenen Weg.“ - wie Androides sagen würde.

EIN TEAM IST EINE GUTE SACHE

Wir empfehlen, so bald wie möglich einen zweiten Fänger einzustellen. Beide Fänger sollten mindestens eine Waffe und eine Falle bei sich tragen.

Es ist auch oft praktisch, wenn einer der Fänger eine Waffe hat, mit der ein Geist

auf eine Falle gezogen werden kann, während der andere ihn schieben kann.

ANRUF ENTGEGENNEHMEN!

Jeder Anruf könnte wichtig sein. Das Telefon läutet nicht ewig. Man kann es natürlich auch ignorieren.

ZUR GEISTERMARKIERUNG FAHREN!

Wurde eine Mission angenommen, sollte man auch schleunigst zur Geistermarkierung fahren. Anderenfalls könnte die Konkurrenz den Auftrag schnappen oder der Kunde zieht den Auftrag zurück, weil er mit Insektenvernichter selbst Herr der Lage wurde.

DIE ZEIT SCHNELLER LAUFEN LASSEN



Die Spielzeit kann im Hauptquartier oder auf der Karte mit der „Vorspul“-Taste beschleunigt werden. Das Auto wird dann ziemlich schnell am Ziel ankommen und es ist auch eine Möglichkeit, um schneller zum nächsten Einsatzanruf zu kommen.

AUF DEN FUNKVERKEHR ACHTEN

Der Funkverkehr zeigt alle Aktivitäten an. Wenn Geister beispielsweise ihre seltenen Fähigkeiten einsetzen, wird das im Funkverkehr festgehalten. Es zeigt den verursachten Schaden, sowie jede Menge anderer Informationen zu den Geschehnissen an.

DER TEAM-MARKT

Die Strategien zur Verwendung des Team-Markts sind umstritten. Manche Spieler heuern ständig neue Fänger an und feuern Flaschen. Andere entlassen niemals ihre liebgewonnenen Spezies.

Mancher meint, dass man in den Frühstadien des Spiels auf das Heilen der Fänger kein Geld verschwenden sollte. Effektiver sei das Neueinstellen von Ersatzleuten wenn mal einer ins Irrenhaus flieht.

Geduldige Taktiker schauen regelmäßig, ob ein Fänger mit Traumeigenschaften auf dem Markt zu haben ist. Im Team-Raum lassen sich Fänger zwischenparken, bis man sich entschieden hat, ob sie das Team verlassen sollten.

Es hängt wirklich vom Spielertyp ab. Blöd nur, wenn man sein eigenes Konterfei im Spiel hat. Sich selbst zu feuern ist wirklich so eine Sache...

GEHEIME INFORMATIONEN ZU WAFFEN

Wer es geheimnisvoll mag, muss jetzt weghören - also diese Seite überspringen. Wir denken, dass es ganz in Ordnung ist, wenn sich jemand durch Studium des Handbuchs einen Vorteil verschafft. Alle Waffen erzeugen einen Schaden, falls sie treffen. Ob sie treffen, hängt von ihrer Zuverlässigkeit ab.



	BESCHREIBUNG DER SPEZIALREGELN (IM WAFFEN-TOOLTIP GRÜN DARGESTELLT) HIER NUR EIN PAAR BEISPIELE
	Hausordnung (Deutsch für Hausordnung): Diese "Push 2"-Waffe schubst einen Geist zwei Felder weit, wenn ein Treffer ausgelöst wird.
	Brotherly Love: Ein "combination beam". Ein Wunder der Technik! Wenn mehr als ein Fänger mit dieser Waffe auf das selbe Ziel schießt, erhöht sich der Schaden. Für den zweiten Treffer wird der Schaden um 50% erhöht und für den dritten Treffer um 100%.
	Suq-o-Matic: Bezaubern! Ein echter Supersauger! "Pull 3" - Zieht einen Geist drei Felder weit!
	Poseidon's, Trident: Das is'n Ding! Spezialregel "Fork". Ein Gabelblitz der Extraklasse. Er kann mehrere Ziele mit einem Schuss beglücken, wenn sie sich nebeneinander befinden.
	Ghostgrabber 3.0: Wirklich grabschig! Eine Waffe mit eingebauter Falle. Wie geil ist das denn? Es schießt und fängt der Heinzelmann, wo Mutti sonst nur fangen kann. Kann auch noch zwei Felder saugen. Wenn das nichts ist!
	Thor's Hammer: Ein Hammer, wie der Name schon sagt! Man wird sich später wünschen, dass man ihn schon zu Anfang des Spiels gehabt hätte. "Push 2, Betäubung 3, Abklingzeit 1". Bei Treffer wird zwei Felder weit geschubst, und der Geist wird neben dem Schaden, den er nimmt, für drei Runden betäubt. Das hat seinen Preis: Die Waffe muss eine Runde abklingen, bevor sie wieder verwendet werden kann.
	Long John's Beam: Ein Gerät für echte Männer! Reichweite 8 und 80% Genauigkeit. Nett! Wenn da nicht der Mindestabstand von 4 Feldern wäre. Wie schön wäre es, neben dem Geist zu stehen, und ihm damit ins Gesicht zu feuern. Wäre einfacher, wenn sie Gesichter hätten.
	Unbekannte Waffe: Weia! Das wäre ein Fehler! Bitte beim Support melden.