

Die Geister sind zornig

Ghost Master

Es gibt keine Gespenster? Beweisen Sie einer Stadt voll ungläubiger Menschen das Gegenteil!



Geist lässt im Wohnzimmer des alten Herrenhauses eine Topfpflanze **schweben** – sehr zum Schrecken der beunruhigten Familie.



f CD/DVD:
eo-Special

Normalerweise funktionieren Strategiespiele so: Sie bauen ein Haus und sorgen dafür, dass sich die Bewohner pudelwohl fühlen. **Ghost Master** dreht den Spieß um. Selbstgefällige Menschlein faulenzen in schmucken Gebäuden, und Sie

sollen die Bande mit Geisterkraft vor die Tür setzen.

Schock! Horror! Panik!

Um den nichts ahnenden Bewohnern den Schrecken ihres Lebens einzujagen, setzen Sie hilfreiche Geister ein. 40 davon wird es geben, maximal acht dürfen Sie in jede Mission mitnehmen. Alle Gespenster sind für Sterbliche unsichtbar, ihr Gruselfaktor daher eher gering. Daher besitzt jedes Spukwesen eine Palette an Spezialfähigkeiten. Gremlins etwa treiben Schabernack mit Elektrogeräten oder lassen Funken schlagen – der Horror jeder Hausfrau. Böse Sandmänner erzeugen Alpträume, Geisterhorden verseuchen

ganze Zimmer mit Insekten, Todesfeen lesen die Gedanken der Menschen und erkennen so ihre tiefsten Ängste. Jede Person fürchtet sich vor anderen Dingen. Ein abgebrühter Hausherr mag blutsprudelnde Toiletten und Schreie aus dem Keller locker wegstecken, aber wenn der Fernseher in Flammen steht, werden auch ihm die Beine

weich. Der ganze Spuk ist kostenpflichtig: Jede Aktion leert Ihren Ektoplasma-Vorrat. Je mächtiger die Fähigkeiten, desto mehr des Geisterdiesels verbrennen sie. So rüttelt ein Poltergeist auf Stufe 1 zaghaft an einem Gegenstand, im höchsten Stärkegrad fegt er die gesamte Einrichtung eines Raums durch die Luft. Nachschub des Unterwelt-Rohstoffs bekommen Sie, wenn sich jemand fürchtet – je mehr Angst, desto mehr Macht.

Spuk und Trug

Mit Terror allein sollen Sie in den wenigsten der 20 Missionen ans Ziel kommen, denn oft werden konkrete Aufgaben zu lösen sein. So weiß die frisch eingezogene Familie nicht, dass im uralten Herrenhaus drei Leichen versteckt liegen. Aber wie bringen Sie die Menschen dazu, die Gebeine zu entdecken? Per Spuk scheuchen Sie die Bande vom Wohnzimmer in den ersten Stock, dort lockt (je nach den Talenten Ihrer mitgebrachten Geister) ein Kratzen, Klopfen, Wehklagen oder seltsamer Geruch einen Hausbewohner in die abgelegene Besenkammer. Damit er die Bodendielen aufstemmt, muss ein simuliertes Wasserleck her – siehe da, die ersten Knochen sind gefunden. Die Balance aus Knobeln und Erschrecken soll die Herausforderung in **Ghost Master** ausmachen. **CS**



e detaillierten **Gebäude** bestehen aus mehreren Etagen.

Ghost Master

Genre: Strategiespiel

Entwickler: Empire

Termin: November 2002

Ersteindruck: Gut

Christian Schmidt: »Was für ein originelles Spielprinzip! Ghost Master gibt mir allen Spuk in die Hände, den das Horror-Genre aufzubieten hat. Am besten gefällt mir der starke Knobel-Einschlag. Wie gut die Grusel-Strategie tatsächlich funktioniert, muss sich aber noch zeigen.«