

GHOSTBUSTERS



Hé ! Quelqu'un a-t-il vu un fantôme ? Il se trouve que oui ils en ont vu un. En ce moment même des centaines de fantômes ouvrent leur chemin et se rendent vers l'infâme Spook Central. Vous êtes le seul qui puisse sauver le monde d'une catastrophe aux proportions Bibliques et pour cela, vous venez devez arriver en haut du temple de Zuul. Mais avant vous devez éliminer un large nombre de fantômes, obtenir plus d'argent qu'au début et survivre aux dangers contant de la rue.

Allez montrez-leur comment ça se passe dans les bas quartiers !

Instructions de chargement

Important - protection contre les virus.

Eteignez votre ordinateur, laissez-le éteint au moins 10 secondes, rallumez-le et insérez la disquette.

Spectrum

Amstrad cassette

Amstrad disquette

Commodore 64/128 cassette

Commodore 64/128 disquette

LOAD""

CONTROL & ENTER

RUN "MENU" sur face A

SHIFT & RUN/STOP

LOAD "*" ,8,1

INSTRUCTIONS DE JEU

SPECTRUM

Voir les commandes sur l'écran

SPACE

H

Symbol SHIFT & ENTER

Caps SHIFT

B

- Rapport de statut.

- Pause (pour reprendre appuyez sur ENTER)

- Retour au menu du contrôleur.

- Retour au menu sélection du véhicule.

- Lâcher l'appât.

AMSTRAD / SCHEINEIDER

Joystick ou Curseur

- en haut, en bas, à gauche, à droite.

COPY

- Feu.

SPACE

- Rapport de statut.

B

- Lâcher appât.

Commodore 64/128

Joystick en port 2

F1

- Introduction.

F3

- Magasin d'équipement.

Barre d'Espacement

- Rapport de statut.

RUN/STOP

- Pause / Reprise.

RESTORE

- Interruption du jeu.

B

- Lâcher l'appât.

JEU

DEBUT DE VOTRE FRANCHISE

Au message introduisez votre prénom et nom. Il vous sera demandé si vous avez un compte. Si oui tapez Y et ENTER puis à la demande, votre numéro de compte. Si vous n'avez pas de compte tapez N et ENTER, il vous sera donné un compte d'un montant initial de \$10.000.

SELECTION DU VEHICULE

Pour visualiser une voiture, appuyez sur la barre d'espacement, le numéro de voiture et sur RETURN.

Pour en acheter une, appuyez simplement sur le numéro de voiture et sur RETURN.

1 LA COMPACTE	\$2000. Transporte 5 articles vitesse max.75m/h
2 le corbillard	\$4800. Transporte 9 articles vitesse max 90m/h
3 la familiale	\$6000. Transporte 11 articles vitesse max 110m/h
4 la haute performance	\$15000. Transporte 7 articles vitesse max 160m/h

1 ECRAN DE SELECTION D'EQUIPEMENT

Votre crédit s'affiche en bas à droite de l'écran et le coût de chaque article juste au dessus.

EQUIPEMENT DE CONTROLE

Manœuvrez le chariot élévateur a l'ai du joystick, le bouton feu vous permet de ramasser ou de laisser tomber les objets.

Vous pouvez acheter :

- Détecteur d'Energie PK - Avertit qu'il y a un fantôme à proximité en transformant le bâtiment en rose lorsque vous passez devant.
- Amplificateur d'image - Rend les fantômes plus faciles à voir.
- Capteur de guimauve - Averti que l'homme de Marshmallow approche en transformant un bâtiment en blanc.

Appuyez sur 2 pour passer à l'écran suivant.

2 EQUIPEMENT DE CAPTURE

- Aspirateur à Fantômes - Aspire les fantômes itinérants
 - Pièges à fantômes - Capture et stocke les fantômes ; vous vous devez d'en avoir un.
 - Appât à fantômes - Attire les rodeurs qui s'assemblent pour régulièrement pour former l'homme de Marshmallow. Sans appât vous ne pourrez pas l'arrêter.
- Appuyez sur 3 pour passer à l'écran suivant.

3 EQUIPEMENT DE STOCK

- Le portable laser - S'adapte à la voiture et peut détenir 10 fantômes.

Appuyer su E pour passer au plan de la ville.

PLAN DE LA VILLE

Le temple de Zuul est au centre de la ville et les QG sont en bas. Les bâtiments contenant des fantômes clignotent en rouge. Dirigez votre voiture vers un fantôme tout en congelant tous rodeurs qui se trouvent sur votre chemin en le touchant. Puis passez-le à l'aspirateur en appuyant sur le bouton feu. Si un rodeur parvient à arriver au temple de Zuul le niveau de PK passe à 100.

ARRET DES FANTOMES

Lorsque vous arrivez à l'endroit du trouble, dirigez votre premier Ghostbuster vers le vers le centre du bâtiment. Appuyez sur feu pour poser un piège puis amenez-le vers la gauche de l'écran et tournez-le vers le piège et appuyez sur feu pour initialiser les grilles d'ionisation négative. Amenez les Ghostbusters vers le piège afin de piéger le fantôme entre les grilles mais ne TRAVERSEZ PAS LES GRILLES. Lorsque le fantôme se trouve directement au-dessus du piège, tirez pour le capturer.

Chaque fantôme capturé augmente votre crédit. Chaque fantôme évadé ajoute 300 au niveau de PK de la ville.

Lorsqu'un voyant de Marshmallow clignote appuyez sur B pour lâcher l'appât avant qu'il n'ébranle un bâtiment.

Pour gagner vous devez vous devez introduire discrètement 2 Ghostbusters dans le temple de Zuul avant que le Gardien et le Maître de Clés n'assemblent leurs forces.

Ghostbusters (™) Is a Trade mark of Columbia Industries Inc.

Ghostbusters logo © 1984 Columbia Pictures Industries Inc.

All rights reserved Ghostbusters music and lyrics by Ray Parker Jnr.

© Golden Torch Music Corp / Raydiola Music Corp. Programme Software Speech by Electronic Speech Systems Barkelay C.A

Ghostbusters Game © 1984 Activision.