

GH**U**STBUSTERS II



PLAYER'S GUIDE

© 1989 Columbia Pictures Industries, Inc.
All Rights Reserved

GHOSTBUSTERS™ II

© 1989 Columbia Pictures Industries, Inc.
All Rights Reserved.

CINQ ANS PLUS TARD...

Les Ghostbusters n'existent plus! Les dernières tâches des Ghostbusters étaient d'avaler un homme de guimauve de 100 mètres de haut et de faire sauter les trois derniers étages d'un gratte-ciel, ce qui leur a valu des poursuites judiciaires. Les citoyens de New York en étaient venus à croire qu'ils avaient tous été victimes d'un énorme canular.

Les membres de l'équipe des Ghostbusters gagnent leurs vies en se produisant à des parties, en dirigeant des librairies du surnaturel et en prenant part à de minables programmes de TV sur le surnaturel.

C'est l'hiver et la Nouvelle Année approche. Danna Barrett est retournée vivre dans cette ville avec son bébé Oscar. Pour elle, la ville a l'air aussi paranoïde que lorsqu'elle l'avait quittée. Elle revient du magasin, chargée de provisions, quand, tout à coup, le buggy dans lequel voyageait Oscar est pris de secousses. Les freins lâchent. Elle essaie de saisir le guidon mais le buggy démarre et s'arrête plus loin. Surprise, Dana essaie d'atteindre le buggy de nouveau. Cette fois-ci, le buggy s'arrête encore plus loin d'elle. Prise de panique, Dana court après le buggy mais celui-ci continue à rouler le long de la rue, toujours plus vite.

Dana se lance à la poursuite du buggy en hurlant aux passants de l'aider mais, chaque fois que quelqu'un essaie de s'en saisir, le buggy s'échappe.

Il s'arrête net au milieu de la rue. Un bus l'évite de justesse. Des voitures et des camions virent sur les chapeaux de roues et freinent à mort et, au milieu de tout cela, Dana arrive à atteindre le carrefour et s'empare du bébé. Avec un profond soulagement, elle l'enlace puis lance au buggy un regard inquiet qui laissait comprendre que le surnaturel l'avait repossédée.

Quand quelque chose d'étrange se produit dans votre voisinage, qui appelez-vous?

"LES GHOSTBUSTERS!"

Le jeu Ghostbusters II comprend trois séquences principales du film. Il est utile de voir le film car il vous aidera à éclaircir certains des mystères que vous rencontrerez dans le jeu.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

C-64 Cassette

Introduisez la cassette dans votre cassette de données. Tenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur RUN/STOP.

C-64 Disque

Introduisez le disque dans l'unité. Tapez LOAD "*",8,1 puis appuyez sur RETURN.

C-128

Tapez GO64 puis appuyez sur RETURN. Tapez Y quand on vous le demande et appuyez sur RETURN, puis suivez les instructions se rapportant au C-64.

Spectrum Cassette

Introduisez la cassette dans votre magnétophone et tapez LOAD"" puis appuyez sur ENTER. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Si vous avez une machine 128K, utilisez alors LOADER.

Amstrad Disque

Chargez le jeu avec RUN"DISK.

Amstrad Cassette

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone.

Atari ST

Introduisez le disque A dans l'unité A et allumez l'ordinateur.

Amiga

Allumez l'ordinateur et attendez que l'incitation WORKBENCH apparaisse puis introduisez le disque A dans l'unité DF:0.

BROADWAY

TOUTES VERSIONS

Vous devez aider les Ghostbusters à atteindre le Musée de l'Art avant la naissance de la nouvelle année.

Ils se trouvent dans la couronne de la Statue de la Liberté qui descend le long de Broadway. Vous avez le contrôle de la boule de feu et vous devez protéger la statue et la population de la ville des méchants fantômes qui veulent vous détruire.

La Statue de la Liberté est actionnée par la bave représentée par une bouteille en verre au bas et à gauche de l'écran. Chaque fois que la statue est atteinte par le coup d'un fantôme, le niveau de la bave diminuera.

Votre nombre de tirs pour chaque boule de feu est limité. Il est indiqué dans le panneau du bas. Quand vous ne pouvez plus tirer, la boule de feu meurt et une nouvelle boule est générée par la torche de la Statue, ce qui a pour effet de réduire la quantité de bave de la statue.

Quand la boule de feu atteint un fantôme, celui-ci se transforme en une petite goutte de bave. Ces gouttelettes tombent toujours sur le trottoir où elles restent jusqu'à l'apparition d'une nouvelle vague de fantômes.

La Statue peut être remplie de bave en envoyant la population ramasser cette bave, à maintes reprises, le long de la route. Pour cela, utilisez la barre d'espacement qui fera permuter les hommes de gauche à droite.

Dès que quelqu'un touche une gouttelette de bave, celle-ci est automatiquement transférée aux réserves de la statue.

La barre la plus longue dans le tableau de marque indique la distance parcourue par la statue.

BROADWAY

C64

Utilisez seulement le manche à balai pour contrôler la boule de feu.
Appuyez sur la barre d'espacement pour faire marcher les hommes à gauche/
droite.
Appuyez sur 'P' pour mettre le jeu en pause.

Spectrum

Commandes de clavier:

Z - GAUCHE
X - DROITE
J - HAUT
N - BAS
K - FEU

Utilisez un manche à balai SINCLAIR ou KEMPSTON pour contrôler la boule
de feu.
Appuyez sur la barre d'espacement pour faire marcher les hommes à gauche/
droite.
Appuyez sur 'P' pour mettre le jeu en pause.

Amstrad

Tous les jeux peuvent être joués avec un manche à balai ou avec les touches
de clavier.
Touches: comme pour Spectrum.

Atari ST

Utilisez seulement le manche à balai pour contrôler la boule de feu.
Appuyez sur la barre d'espacement pour faire marcher les hommes à gauche/
droite.
Appuyez sur 'P' pour mettre le jeu en pause.
Appuyez sur ESC pour quitter le jeu en cours.

Amiga

Comme pour Atari ST.

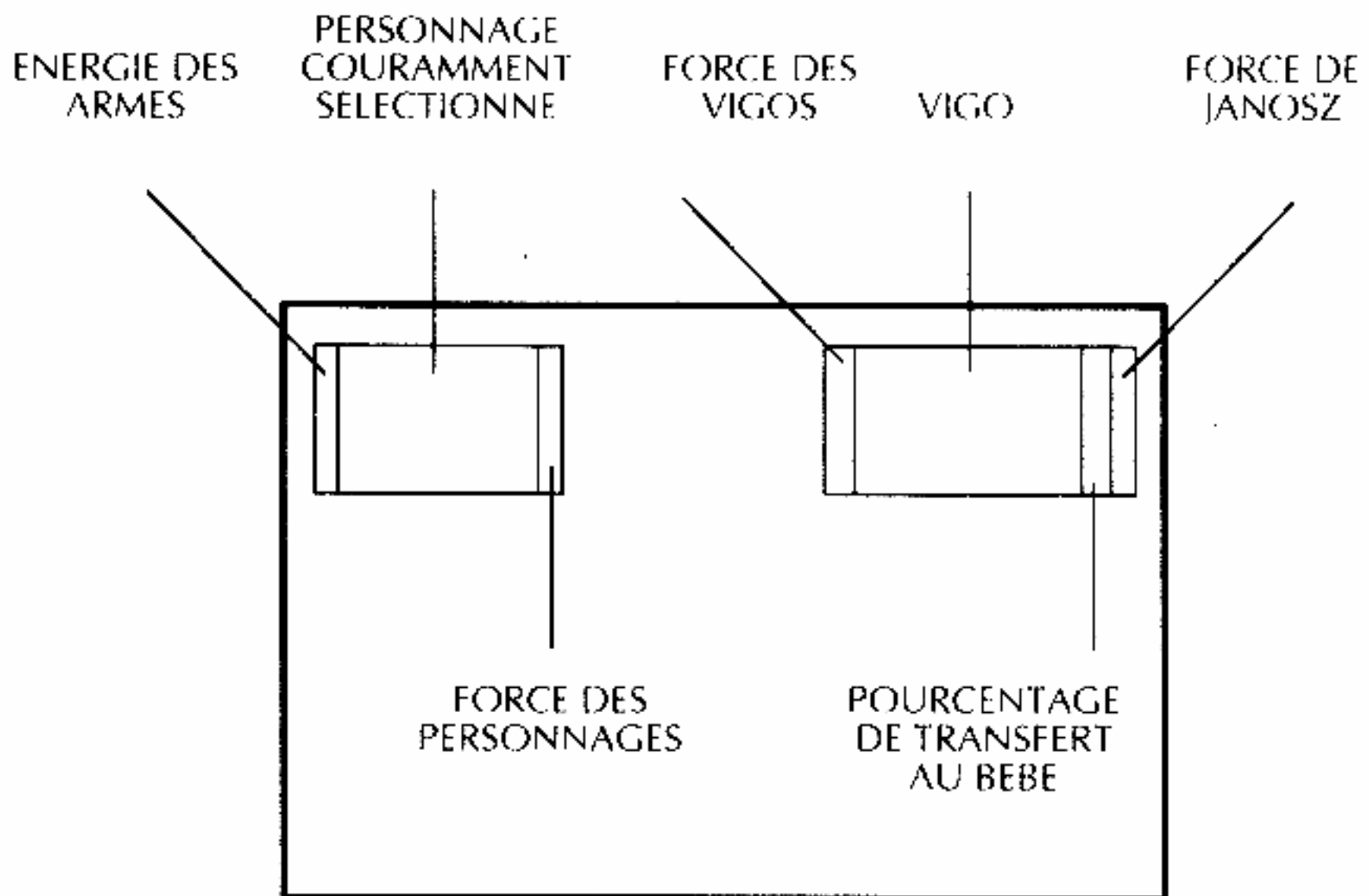
LE MUSEE

TOUTES VERSIONS

Vous contrôlez tous les Ghostbusters et vous devez libérer le bébé Oscar et détruire Vigo le Carpate.

En descendant en rappel du toit, poussez vers le haut pour fermer les mains du Ghostbuster et vers le bas pour les ouvrir.

Pour changer d'arme, placez le pointeur au-dessus d'une arme et appuyez sur Feu. Déplacez l'arme à sa nouvelle position et lâchez-la en appuyant sur Feu de nouveau.



LE MUSEE

C64

Utilisez seulement le manche à balai pour contrôler chaque Ghostbuster.
Appuyez sur la barre d'espace pour sélectionner chaque Ghostbuster.
Appuyez sur RETURN pour accéder à l'écran de sélection d'armes.

Spectrum

Commandes de clavier:

- Z - GAUCHE
- X - DROITE
- J - HAUT
- N - BAS
- K - FEU

Utilisez un manche à balai SINCLAIR ou KEMPSTON pour contrôler chaque Ghostbuster.

Appuyez sur la barre d'espace pour sélectionner chaque Ghostbuster.
Appuyez sur RETURN pour accéder à l'écran de sélection d'armes.

Amstrad

Tous les jeux peuvent être joués avec un manche à balai ou avec les touches de clavier.

Touches: comme pour Spectrum.

AtariST

Utilisez seulement le manche à balai pour contrôler chaque Ghostbuster.
Appuyez sur la barre d'espace pour sélectionner chaque Ghostbuster.
Appuyez sur RETURN pour accéder à l'écran de sélection d'armes.

Amiga

Comme pour Atari ST.

GENERIQUE

Equipe de Programmation: Colin Reed
Stefan Ufnowski
Andrew Oliver
Philip Oliver
Paul Baker

Graphismes: Steve Green

Musique et effets sonores
(16-BIT): Uncle Art
(8-BIT): David Whittaker

Conception du jeu: Anna Ufnowska
Stefan Ufnowski

Equipe de Production: Saul Marchese
Charles Cecil
Nick Dawson
Neil Jackson
Dave Cummins
Nick Goldsworthy

"GHOSTBUSTERS" by Ray Parker, Jr.

© 1984 Golden Torch Music Corp. and Raydiola Music

"(YOUR LOVE HAS LIFTED ME HIGHER AND HIGHER:

© 1967 CHEVIS MUSIC & WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.

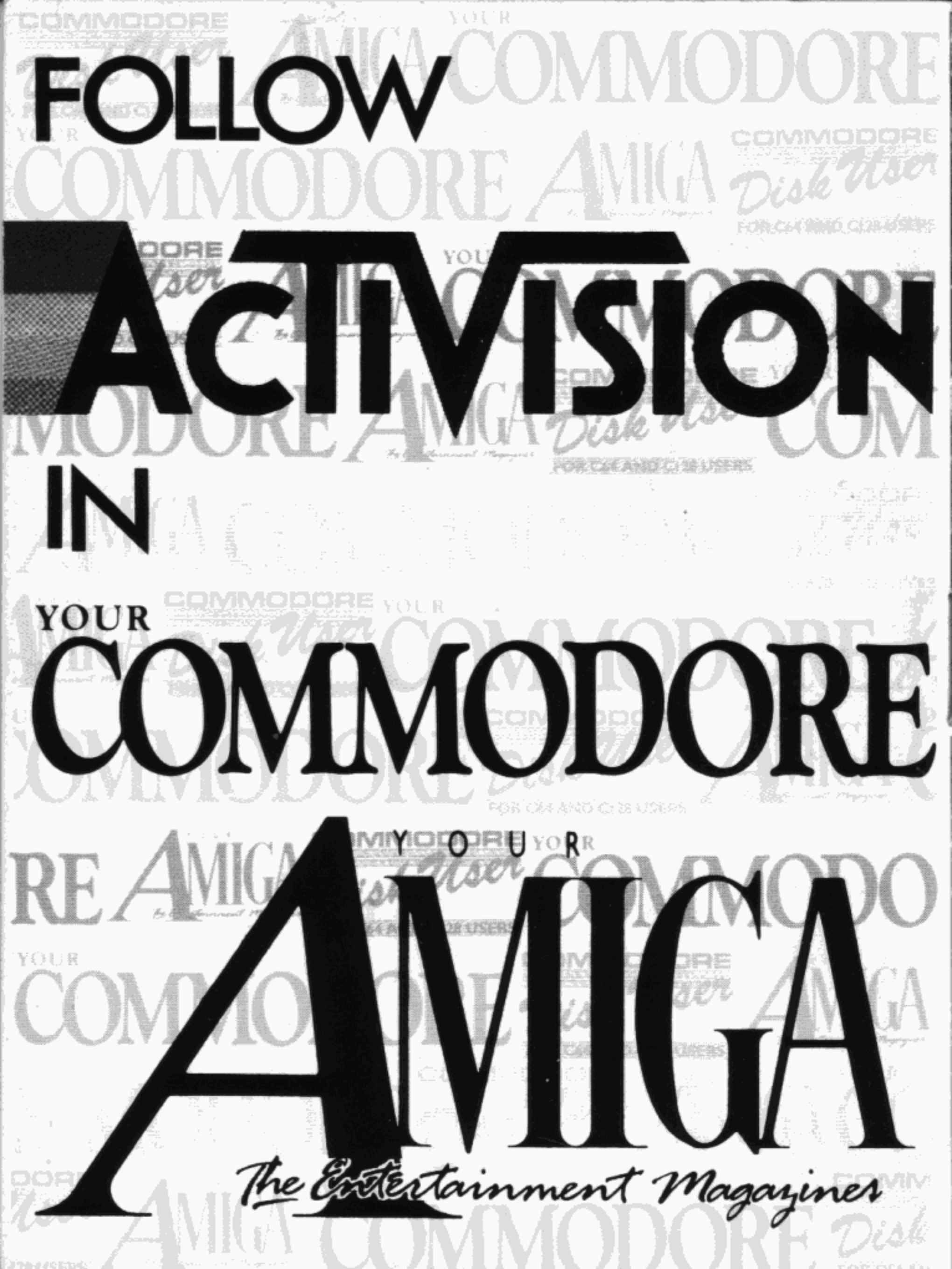
All rights reserved

Words and Music by:

GARY JACKSON

CARL SMITH

RAYMOND MINOR



FOLLOW

ACTIVISION

IN

YOUR
COMMODORE

AMIGA
The Entertainment Magazines