

- Guíe su vehículo hacia estos edificios por el camino más corto posible. Cuando haga esto congele, tocándolos, a los Roamers que se dirijan a Zuul.
- Para colocarse en edificios por encima de las calles, pulse el botón. Para colocarse en edificios por debajo de la calle, tire hacia atrás del joystick y pulse el botón.

### LAS CALLES

Guíe el vehículo hacia los Roamers (si ha congelado alguno) y pulse el botón para absorberlos. Esto evita que vayan al templo de Zuul. La energía PK de la ciudad salta en 100 unidades cada vez que un Roamer llega a Zuul.

### CAZANDO FANTASMAS

Cuando llegue al lugar del problema, siga los pasos que se indican a continuación:

- Dirija al primer cazafantasmas hacia el centro del edificio y pulse el botón para depositar la trampa. Muévelo entonces hacia la izquierda de la pantalla, gírelo hacia la trampa y pulse nuevamente el botón.
- Aparece el segundo cazafantasmas. Dirijalo a la derecha de la pantalla, gírelo hacia la trampa y pulse el botón. Ambos cazafantasmas accionarán sus equipos ionizadores negativos.
- Mueva su cazafantasmas hacia la trampa para atrapar al Slimer entre las corrientes. Jamás cruce usted las corrientes.
- Cuando el Slimer esté sobre la trampa, pulse el botón. La trampa tirará de él. (Sea preciso. Si falla, ya sabe usted lo que pasa.)

- Cada Slimer atrapado aumenta su cuenta corriente. La cantidad ganada depende de la velocidad de respuesta. El estado de su cuenta aparece siempre en la pantalla.

### IMPORTANTES RECOMENDACIONES SOBRE SEGURIDAD

- Pulse la barra espaciadora para hacer un chequeo del estado de las cosas durante el juego.
- Cada Slimer que escapa suma 300 al nivel de energía PK de la ciudad.
- Cuidado con el monstruo de malvavisco. Cuando se encienda la alarma de malvavisco en la parte inferior de la pantalla, los Roamers irán rápidamente a formar el monstruo. Usted debe teclear inmediatamente la letra «B» para lanzar un cebo antes de que el monstruo alcance algún edificio.

### FINAL DEL JUEGO EL TEMPLO DE ZUUL

El juego puede acabar de tres formas:

1. El portero y el guardallaves unen sus fuerzas en el templo de Zuul y usted no ha ganado más dinero del que tenía al empezar.
2. Una vez que el portero y el guardallaves han unido sus fuerzas en el templo de Zuul y usted tiene suficiente crédito, no es usted capaz de escurrir a dos de los tres cazafantasmas para que entren por la puerta de Zuul.
3. Usted llega a lo alto del templo de Zuul introduciendo a dos de sus tres cazafantasmas en la entrada del templo.

NOMBRE

DIRECCION

CIUDAD Y CODIGO POSTAL

Envíenos esta hoja debidamente rellena y le informaremos de las novedades en software de **Activision**.  
Dirijala en sobre franqueado y cerrado a:  
**PROEIN, S. A.**  
Velázquez, 10 - 5.º dcha  
28001 Madrid



**GHOSTBUSTERS**

AMSTRAD

## COMIENZO DEL JUEGO

- Coloque la cassette en el magnetófono y rebobine hasta el principio.
- Sostenga la tecla CONTROL y pulse la tecla ENTER.
- Pulse «Play» en el magnetófono y después cualquier tecla: el programa empezará a cargarse.
- Después de unos segundos aparecerá el título del programa. Un minuto después aparecerá el título ocupando toda la pantalla y permanecerá así durante cuatro minutos.
- Pulse ENTER para acceder a la pantalla de introducción (ver franquicia Ghostbusters). Una vez introducidos su nombre y estado de cuenta, accederá automáticamente a la pantalla de selección de vehículo (ver selección de vehículo cazafantasmas).
- Para hacer una pausa, pulsar H. Para continuar, pulsar ENTER.
- Para recomenzar el juego, pulsar SHIFT y ESCAPE.
- Para volver a la selección de vehículo, pulsar ESCAPE.

## FRANQUICIA DE CAZAFANTASMAS

Para comenzar, usted deberá pasar por una serie de pantallas seleccionando el equipo. Cuando abandone la pantalla con el logotipo de Ghostbusters (pulsar ENTER para ello), entrará en la primera pantalla de selección de franquicia. La computadora escribirá un mensaje en inglés; cuando pare, escriba su nombre empezando por el apellido y pulse ENTER. La computadora le preguntará entonces en inglés si tiene usted una cuenta.

### Si tiene una cuenta:

Teclee «Y» y pulse ENTER. Ahora la computadora le preguntará el número y usted deberá introducirlo. La computadora pasará entonces a la pantalla de selección de vehículo, y la cantidad que tiene usted en su cuenta aparecerá en números blancos en la pantalla.

### Si usted no tiene cuenta:

Teclee «N» y pulse ENTER. Ahora la computadora le dará a usted 10.000 dólares y pasará a la pantalla de selección de vehículo.

## SELECCION DE VEHICULO CAZAFANTASMAS

Se le presentan cuatro vehículos diferentes. Usted puede ver cualquiera de los coches pulsando la barra espaciadora en su Amstrad, pulsando el número de coche que desea ver y pulsando ENTER. O bien puede usted comprar cualquier coche pulsando el número de coche elegido y pulsando después ENTER. Los cuatro coches disponibles son los siguientes:

1. El compacto, de precio 2.000 \$, 5 plazas, máxima velocidad 75 millas por hora.
2. La carroza funeraria de 1963, de precio 4.800 \$, 9 plazas, velocidad máxima 90 millas por hora.
3. La furgoneta, de precio 6.000 \$, 11 plazas, velocidad máxima 110 m. p. h.
4. El coche de representación, de precio 5.000 dólares, 7 plazas, velocidad máxima 160 millas por hora.

Una vez haya comprado el coche, pasará usted a las pantallas de selección de equipo.

## PANTALLAS DE SELECCION DE EQUIPO

### Pantalla 1: Equipo monitor

En esta pantalla usted puede comprar el detector PK de energía, el intensificador de imagen y el sensor de malvavisco. La cantidad de dinero que le queda después de comprar el coche aparecerá en blanco en la esquina superior derecha. Cada elemento de los tres antes enumerados tiene un precio, que aparece en la columna de la derecha. Según los vaya usted comprando, le será deducido a usted su importe en su cuenta bancaria.

Use el joystick para controlar la máquina elevadora y colocar los objetos en el coche. Para pasar a la siguiente pantalla teclee [2].

### Pantalla 2: Equipo de captura

Los objetos que puede comprar usted ahora son el cebo de fantasmas, trampas y el absorbefantasmas. Observe que las trampas son necesarias; por ello, usted debe comprar al menos una. El procedimiento de compra es el mismo de la pantalla anterior. Para pasar a la pantalla siguiente teclee [3].

### Pantalla 3: Equipo de almacenaje

Ahora puede usted comprar el sistema portátil de confinamiento por láser, de precio 8.000 \$. (Asegúrese de que tiene suficiente dinero.) Una vez adquiridos los equipos, pulse [E] y pasará a la zona de la ciudad donde se desarrollará el juego.

## CONSECUENCIA DE LA FRANQUICIA

Siga las instrucciones de la pantalla para comprar el vehículo y demás equipo. Eche un vistazo a su cuenta corriente de vez en cuando.

- **Detector PK de energía:** avisa de la proximidad de un fantasma, llamado «Slimer», volviendo los edificios de color rosa al pasar junto a ellos.
- **Intensificador de imagen:** hace más visibles a los Slimers cuando se les intenta coger.
- **Sensor de malvavisco:** avisa de la proximidad del temible Hombre de Malvavisco, convirtiendo los edificios de color blanco al pasar junto a ellos.
- **Absorbefantasmas:** absorbe diablos itinerantes (llamados «Roamers») al andar por la ciudad.
- **Trampas:** se usan para coger y almacenar Slimers. Cada trampa sostiene un Slimer. Sin ellas no podrá usted ganar dinero.
- **Cabo para fantasmas:** atrae a los Roamers, que periódicamente se juntan para formar el hombre de malvavisco. Sin cebo no los podrá parar. (Ver recomendaciones importantes de seguridad.) Obtendrá cinco cebos al comprar el equipo.
- **Sistema portátil de confinamiento por láser:** almacena diez Slimers en su vehículo. Ahorra el tiempo de vuelta al cuartel general para coger más trampas.

## MAPA

Aparece un mapa de la ciudad con el horrible templo de Zuul en el centro y el cuartel general en la parte inferior. Los edificios rojos destellantes indican la presencia de un Slimer.