

AMSTRAD/SCHNEIDER  
464 · 664 · 6128

# GHOSTBUSTERS™



**RICOCHET**

BY MASTERTRONIC.

AMSTRAD

GHOSTBUSTERS™

RA 021



Screen Shots  
From C64  
Version

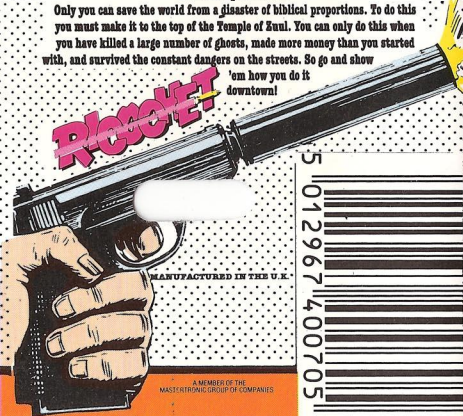
Has anybody seen a ghost?  
Matter of fact yes they have!

At this very moment hundreds of ghosts are making their way to the infamous spook central.

Only you can save the world from a disaster of biblical proportions. To do this you must make it to the top of the Temple of Snul. You can only do this when you have killed a large number of ghosts, made more money than you started with, and survived the constant dangers on the streets. So go and show

'em how you do it  
downtown!

**RICOCHET**



MANUFACTURED IN THE U.K.

A MEMBER OF THE  
MASTERTRONIC GROUP OF COMPANIES



## LOADING INSTRUCTIONS

Amstrad 464: Press CNTRL and small ENTER.

Amstrad 6128: Type ITAPE and press RETURN. Press CNTRL and small ENTER.

## CONTROLS

Joystick or the cursor keys, COPY to fire.

## LOADING INSTRUCTIONS

Type BLOAD "CAS:" R, and press RETURN.

Press SPACE for a status report.

To start your Franchise you need equipment, there are four screens in the equipment store.

The computer will print a message, when it stops enter your name, surname first. It will then ask you if you have an account.

If you do press Y and ENTER, you will then be asked for the account number. If not press N and ENTER and you will be given an initial account of \$10,000.

The first screen is a choice of vehicles. To view a car press space followed by the number and ENTER, to buy a car just press the number and ENTER.

The cars are:

The compact, costs \$2,000, carries 5 items top speed 75 m.p.h.

The hearse, \$4,800, 9 items, 90 m.p.h.

The station wagon, \$6,000 11 items, 110 m.p.h.

The performance car \$15,000, 7 items, 160 m.p.h.

## MONITORING EQUIPMENT

You must use the fork lift to collect the items you want, move this around with the joystick, use the fire button to pick up and put down items.

The amount of credit you have remaining is displayed in the top right of the screen, and the cost of each item is given in the column on the right.

A MEMBER OF THE MASTERTRONIC GROUP OF COMPANIES

Ghostbusters™ is a trademark of Columbia Industries Inc.

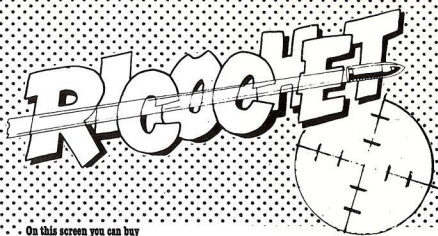
Ghostbusters Logo © 1984 Columbia Pictures Industries Inc. All rights reserved

Ghostbusters Music and Lyrics by Ray Parker Jr. © Golden Torch Music Corp/Raydiola Music Corp. Programme

Software Speech by electronic Speech Systems Berkeley CA

Ghostbusters game © 1984 Activision Inc.

Made in Great Britain Design: Words & Pictures Ltd., London



#### On this screen you can buy

PK Energy Detector – warns of an approaching ghost by turning a building pink when you pass it.

Image Intensifier – makes Slimers easier to see.

Marshmallow Sensor – warns of the approach of the Marshmallow Man by turning a building white.

To move onto the next screen press 2 then RETURN.

#### Capture Equipment

Ghost Vacuum – sucks up itinerant roamers.

Ghost Trap – used to catch slimers, each holds one ghost.

Ghost Bait – attracts the roamers that make the Marshmallow Man, without this you cannot stop him, you get five dollops.

To move to the next screen press 3 and RETURN.

#### Confinement Equipment

The Portable Laser Confinement System – fits in the car holds ten ghosts.

#### Type B to move to the city map

Zuul temple is at the centre, GHQ at the bottom, buildings with Slimers flash red. Guide your vehicle to a Slimer, freezing any roamers you meet by touching them, or suck them up into the ghost vacuum by pressing fire, if a roamer gets to Zuul the city's PK rating jumps by 100. To position yourself at a building above the street press fire, below the streets pull down and press fire.

#### Busting Ghosts

When you arrive at a site of a disturbance, direct your first ghostbuster toward the centre of the building, press fire to lay a trap, then guide him to the left of the screen and turn him towards the trap. Then guide the second ghostbuster to the right of the screen. Turn him towards the trap and press fire to initialize the negative ioniser stream. Move them inwards to trap the Slimer between the streams, but do not, repeat do not cross the streams. When the Slimer is directly over the trap press fire to capture him.

Every captured Slimer increases your credit rating. Every escaped Slimer adds 300 to the city's PK level.

When a marshmallow alert flashes you must press B to drop bait before he stomps any buildings.

To win you must sneak two ghostbusters into the temple of Zuul before the Gatekeeper and the Keymaster join forces there.

#### GHOSTBUSTERS

Manche a balai ou. Le touche cursor, COPY pour Feu.

Pour commencer votre Autorisation, vous avez besoin d'équipement. Il vous demandera alors si vous avez un compte. Si oui, appuyez sur Y, Sinon, appuyez sur N et RETURN. Le premier écran est un choix de véhicules. Pour visionner une voiture, appuyez sur la barre d'espacement, suivie par le numéro et RETURN. Pour acheter une voiture, appuyez simplement sur le numéro et RETURN.

#### Equipement de Contrôle

Vous devez utiliser la fourche de levage pour ramasser les articles que vous voulez. Déplacez-la avec le manche à balai pour ramasser et déposer les articles.

Le Détecteur d'Energie PK – vous prévient de l'approche d'un fantôme en faisant changer la couleur d'un bâtiment à rose quand vous passez devant lui.

L'Accélérateur d'Image – facilite la détection visuelle des baveux.

Détecteur de Guimauve – vous prévient de l'approche d'un Homme-Guimauve en faisant changer la couleur d'un bâtiment à blanc.

Pour passer à l'écran suivant, appuyez sur 2 puis RETURN.

#### Equipement de Capture

Aspirateur de Fantômes – aspire les Vagabonds.

Piège à Fantômes – Utilisé pour capturer les baveux. Chaque piège peut contenir un fantôme.

Appât de Fantôme – Attire les Vagabonds qui constituent l'Homme-Guimauve.

Pour passer à l'écran suivant, appuyez sur 3 et RETURN.

#### Equipement de Détention

Système de Détention à Laser Portatif – contenir dix fantômes.

Système E pour passer à la carte de la ville.

Le temple de Zuul est au milieu, le QG en bas, les bâtiments contenant des baveux clignotent en rouge. Guidez votre véhicule sur un baveux et figez tout Vagabond que vous rencontrez en le touchant ou aspirez-le dans l'aspirateur de Fantômes en appuyant sur feu. Si un vagabond arrive à Zuul, l'évaluation du PK de la ville augmente de 100. Pour vous mettre en position à côté d'un bâtiment au-dessus de la rue, appuyez sur feu, au-dessus de la rue, tirez vers le bas et appuyez sur feu.

#### Destruction de Fantômes

Quand vous arrivez à un endroit où il y a du tapage, dirigez votre premier destructeur de fantômes vers le centre du bâtiment, appuyez sur feu pour poser un piège puis guidez-le vers la gauche de l'écran et tournez-le vers le piège. Guidez ensuite le deuxième destructeur de fantômes vers la droite de l'écran. Tournez-le vers le piège et appuyez sur feu pour initialiser le rayon ioniseur négatif. Déplacez les deux vers l'intérieur du piège, le baveux étant coincé entre les rayons mais ne croisez surtout pas les rayons. Quand le baveux est directement au-dessus du piège, appuyez sur feu pour le capturer.

Chaque baveux capturé augmente votre évaluation en crédits. Chaque baveux qui s'échappe augmente de 300 le niveau PK des villes.

Lorsqu'une alerte à l'homme-guimauve clignote, vous devez appuyer sur B pour laisser tomber l'appât avant qu'il ne s'engouffre dans un bâtiment quelconque.

Pour gagner, vous devez faire introduire discrètement deux destructeurs de fantômes dans le temple de Zuul avant que le Portier et le Maître y inissent leurs forces.

#### Instruction de chargement

Appuyez sur CNTRL et sur le petit ENTER.

