



© 1984 Columbia Pictures Industries, Inc.

**GHOSTBUSTERS™**

## POUR COMMENCER

- Placez la cassette dans l'enregistreur et rebobinez-la jusqu'au début.
- Maintenez la touche de **CONTROLE** abaissée et appuyez sur la petite touche **INTRODUCTION**.
- Appuyez sur la touche **MARCHE** de l'enregistreur à cassette, puis sur n'importe quelle touche. Ceci a pour effet de charger le programme.
- Au bout de quelques secondes, le titre du programme devrait apparaître, suivi, environ une minute après, d'une image-écran pleine de titres, qui restera affichée pendant à peu près quatre minutes.
- Appuyez sur **INTRODUCTION** pour passer à l'écran d'introduction (se reporter à "DROIT DE CITE GHOSTBUSTERS". Une fois que vous aurez introduit votre nom et la position de votre compte, vous passerez automatiquement à l'image-écran de sélection des véhicules (reportez-vous à "SELECTION DES VEHICULES DE LUTTE CONTRE LES FANTOMES").
- Pour marquer une pause au cours de jeu, appuyez sur **H**. Pour reprendre le jeu, appuyez sur **INTRODUCTION**.
- Pour réarmer le jeu, appuyez sur **DECALAGE** puis sur **FUITE**.
- Pour revenir à la sélection de véhicules, appuyez sur **FUITE**.

## DROIT DE CITE GHOSTBUSTERS

Pour commencer votre droit de cité Fantomicides, il vous faudra passer par une série d'images, ou écrans, afin de sélectionner l'équipement destiné au droit de cité. Après avoir quitté l'écran portant le sigle "Ghostbusters" à l'aide de la touche **INTRODUCTION**, vous passerez au premier écran de sélection de "droit de cité". L'ordinateur imprimera alors un message en anglais. Au premier arrêt de ce message, introduisez votre nom (nom de famille d'abord) et appuyez sur **INTRODUCTION**. L'ordinateur vous demandera ensuite en anglais si vous avez un compte.

### Si vous avez un compte:

Frappez la lettre **Y** et appuyez sur **INTRODUCTION**. L'ordinateur vous demandera quel est votre numéro de compte, et il vous faudra introduire ce numéro. L'ordinateur passera ensuite à l'écran de sélection des véhicules, et la somme que vous avez au crédit de votre compte apparaîtra sur l'écran en chiffres blancs.

### Si vous n'avez pas de compte:

Frappez la lettre **N** et appuyez sur **INTRODUCTION**. A ce moment-là, l'ordinateur vous remettra \$10 000, à titre de compte de départ, et vous passerez à l'image-écran de sélection des véhicules.

## SELECTION DES VEHICULES GHOSTBUSTERS

Une option de quatre véhicules différents à utiliser au cours du jeu vous est maintenant offerte. Vous pouvez soit visualiser l'une quelconque des voitures en actionnant la barre

d'espacement de votre Amstrad en appuyant sur le numéro de la voiture que vous désirez voir apparaître sur l'écran, puis sur

, soit acheter l'une de ces voitures en appuyant simplement sur le numéro de la voiture que vous avez choisie, puis sur .

Les quatre voitures disponibles sont les suivantes:

1. La "compacte", qui vaut \$2 000, a une cargaison composée de 5 articles, et une vitesse de pointe de 120 km/h.
2. Le "corbillard", version 1963, qui vaut \$4 800, a une cargaison composée de 9 articles, et une vitesse de pointe de 145 km/h.
3. La "familiale", qui vaut \$6 000, a une cargaison composée de 11 articles, et une vitesse de pointe de 177 km/h.
4. La voiture "haute performance", qui vaut \$15 000, a une cargaison composée 7 articles, et une vitesse de pointe de 258 km/h.

Lorsque vous aurez acheté la voiture de votre choix, vous passerez alors aux écrans de sélection des équipements.

## ECRANS DE SELECTION DES EQUIPMENTS

### Ecran 1: Equipement de surveillance

A l'aide de cet écran, vous pourrez acheter le détecteur d'énergie PK, l'amplificateur d'image et le capteur de Guimauve. La somme qui vous reste après l'achat de votre voiture sera affichée en chiffres blancs à droite en haut de l'écran. Le coût de chacun des articles figurant sur l'écran est inscrit dans la colonne de droite et, au fur et à mesure que vous achetez des articles, leur coût est soustrait de la somme restant à votre compte.

Utilisez la manette de jeu pour manoeuvrer le chariot à fourche, afin de placer les articles que vous désirez dans votre voiture. Pour passer à l'écran d'équipement suivant, frapper le chiffre .

### Ecran 2: Equipement de capture

Les articles que vous pouvez acheter à partir de cet écran sont les suivants: l'appât pour fantômes, les pièges et l'aspirateur à fantômes. **Les pièges sont en fait nécessaires, et il vous faudra en acheter au moins un.** La procédure vous permettant d'acheter les articles figurant sur cet écran est la même que celle utilisée pour l'écran comportant l'équipement de surveillance. Pour passer au dernier écran d'équipement, frapper le chiffre .

### Ecran 3: Equipement de stockage

Cet écran vous permet d'acheter le système d'emprisonnement à laser portable, moyennant une somme de \$8 000 (assurez-vous qu'il vous reste suffisamment d'argent pour pouvoir l'acheter!).

Quand vous aurez acheté tous les articles nécessaires à votre "droit de cité", frapper  pour passer au stade du jeu qui vous propose le plan de la ville.

## ETABLIR UN "DROIT DE CITE"

Suivez les instructions données sur l'écran afin d'acheter et d'équiper votre véhicule; appuyez sur le bouton de la manette de jeu afin de ramasser et de relâcher les fournitures à l'aide du chariot à fourche. Ne perdez pas de vue la somme restant à votre crédit (coin supérieur de droite).

• **LE DETECTEUR D'ENERGIE PK** vous avertit de l'approche d'un fantôme, appelé un

"Gobeur," en faisant virer un bâtiment au rose lorsque vous passez devant.

- **L'AMPLIFICATEUR D'IMAGE** vous aide à mieux voir les Gobeurs lorsque vous essayer de les attraper.

- **LE CAPTEUR DE GUIMAUVE** vous avertit de l'approche imminente du redoutable "Homme Guimauve" en faisant virer un bâtiment au blanc lorsque vous passez devant.

- **L'ASPIRATEUR A FANTOMES** aspire les vampires ambulants (appelés "Rôdeurs") au cours de votre périple dans les rues de la ville.

- **LES PIEGES A FANTOMES** vous permettent de capturer et de "stocker" les Gobeurs à raison d'un par piège. Ces pièges sont indispensables, car sans eux vous ne pouvez pas gagner d'argent.

- **L'APPAT A FANTOMES** attire les "Rôdeurs" qui se rassemblent à intervalles réguliers pour former l'Homme Guimauve. Sans APPAT, il vous est impossible de l'arrêter (se reporter aux QUELQUES CONSEILS PRECIEUX EN MATIERE DE SECURITE). Un appât se présente sous forme de cinq morceaux informes.

- **LE SYSTEME D'EMPRISONNEMENT A LASER PORTABLE** vous permet de conserver 10 Gobeurs dans votre véhicule. Il vous fera gagner du temps en vous évitant d'avoir à retourner au Quartier Général pour aller chercher d'autres pièges.

## ECRAN D'AFFICHAGE DU PLAN

Un plan de la ville apparaît, sur lequel figure l'hideux Temple de Zuul au milieu et le Quartier Général tout en bas. Les bâtiments clignotant en rouge indiquent la présence d'un Gobeur.

- Dirigez votre véhicule vers les bâtiments clignotant en rouge, en laissant une trace aussi réduite que possible pour atteindre le bâtiment. Ce faisant, immobilisez en le touchant tout Rôdeur qui s'achemine vers le Temple de Zuul.

- Enfoncez le bouton afin de vous mettre en position sur les bâtiments surplombant directement la rue. Pour vous placer sur les bâtiments qui sont en dessous de la rue, ramener la manette de jeu en arrière et appuyez sur le bouton.

## LES RUES

Dirigez votre véhicule vers les Rôdeurs qui

passent (si vous en avez immobilisé quelques-uns) et appuyez sur le bouton afin de les aspirer; ceci les empêchera de se rendre au Temple de Zuul. La lecture d'énergie PK de la ville fait un bond de 100 chaque fois qu'un Rôdeur parvient au Temple de Zuul.

## LA CAPTURE DES FANTOMES

Lorsque vous arrivez sur les lieux du "problème," manœuvrez la manette de jeu de la façon suivante:

- Dirigez le premier Fantomicide vers le centre du bâtiment et appuyez sur le bouton afin de poser le piège. Puis, déplacez-le vers l'extrême gauche de l'écran, tournez-le vers le piège et appuyez à nouveau sur le bouton.
- Le second Fantomicide apparaît alors. Dirigez-le vers l'extrême droite de l'écran, tournez-le vers le piège et appuyez sur le bouton. Les deux Fantomicides sont actionnés par leurs modules d'appoint à rayonnement ionisant négatif.
- Déplacez vos Fantomicides vers l'intérieur afin de piéger le Gobeur entre les cours d'eau. Mais **NE JAMAIS** -répétons-le **JAMAIS**-traverser les cours d'eau.
- Lorsque vous avez amené le Gobeur au-dessus du piège, appuyez sur le bouton, et il sera alors happé. (Agissez avec la plus grande précision, car si vous le manquez, vous savez à quoi vous attendre!).
- Votre crédit augmente chaque fois que vous prenez un Gobeur au piège, et le montant gagné dépend de la vitesse de vos réflexes. L'écran affiche en permanence le total des sommes que vous avez accumulées.

## QUELQUES CONSEILS PRECIEUX EN MATIERE DE SECURITE

- Frapper la barre d'ESPACEMENT chaque fois que vous désirez un état d'avancement de la situation au cours du jeu.
- Chaque Gobeur qui vous échappe ajoute 300 au niveau d'énergie PK de la ville.
- Prenez garde au monstre monolithique, ou Homme Guimauve. Lorsqu'une ALERTE GUIMAUVE clignote au bas de l'écran, les Rôdeurs vont se précipiter pour le constituer. Frapper immédiatement la touche "B" au clavier, afin de faire tomber au morceau d'appât avant qu'il ne touche un des bâtiments.

## FIN DU JEU: LE TEMPLE DE ZUUL

Le jeu se termine de l'une des trois façons suivantes:

1. Le Portier et le Garde des Clés s'allient au Temple de Zuul et vous N'avez PAS réussi à gagner plus d'argent que ce dont vous disposiez au départ.
2. Une fois que le Portier et le Garde des Clés se sont alliés au Temple de Zuul et que le montant de votre crédit EST suffisant, vous êtes dans l'incapacité de faire franchir à deux de vos trois Fantomicides l'entrée du Temple.
3. Vous réussissez à atteindre le sommet du Temple de Zuul en y introduisant furtivement deux de vos Fantomicides.

Ghostbusters est une marque de fabrique de Columbia Pictures Industries, Inc.

Ghostbusters logo © 1984 Columbia Pictures Industries, Inc. Tous droits réservés.