

GHOSTBUSTERS

¿Quién ha visto alguna vez a un fantasma?...

Ellos lo han visto. En este mismo momento cientos de fantasmas se dirigen al centro fantasmagórico. Sólo tú puedes salvar al mundo de un desastre de proporciones bíblicas. Para ello debes llegar a lo más alto del templo ZUUL. Antes de llegar al templo debes matar a unos cuantos fantasmas, conseguir más dinero de cuando empezaste y sobrevivir al peligro que acecha en las calles.

Controles.- H: Pausa. Para volver al menú de controles pulsa Simbol Shift + Enter. Pulsa Space para obtener un status de la situación. Para realizar tu cometido necesitas equiparte; hay cuatro pantallas en el almacén de equipos. El ordenador imprimirá un mensaje; cuando se pare, teclea tu nombre. El apellido primero; entonces te preguntará si tienes cuenta corriente. Si la tienes, pulsa Return; entonces te preguntará el número de cuenta. Si no tienes cuenta pulsa N Return y se te dará una cuenta inicial con 10.000 \$. La primera pantalla es una lista de vehículos a elegir. Para ver un coche, pulsa Space y el número determinado y después Return.

Equipo del monitor.- Tienes que usar el elevador automático para coger las cosas que quieras, muévelo con el Joystick, usa el botón para fijar. Los créditos que tienes aparecerán en la pantalla arriba a la derecha, y los costos de cada cosa aparecerán en la columna de la derecha. En esta pantalla puedes comprar un detector de energía para localizar a los fantasmas.

Equipo de caza.- Una aspiradora de fantasmas, una trampa para fantasmas, un cebo para fantasmas. Para trasladarte a la siguiente pantalla, pulsa 3 y Return.

Equipo de captura.- El sistema láser de captura va incorporado al coche y tiene una cabida para 10 fantasmas.

Teclea E para trasladarte al plano de la ciudad. El templo Zuul está en el centro, GHQ abajo, los edificios con slimers [*babosos, mocosos*] flasean [*parpadean, titilan*] en rojo. Conduce tu vehículo hacia un slimer, dándolos para bloquearlos o aspirarlos, pulsando fuego. Si un roaner [*¿rugidor?*] llega al templo, el contador PK de la ciudad saltará 100 puntos. Para situarte en un edificio de delante de la calle, pulsa fuego; y para situarte en uno de detrás, empuja hacia abajo y pulsa fuego.

Destrozando fantasmas.- Cuando llegues a un sitio donde haya una revuelta, dirige el primer cazafantasmas hacia el centro del edificio, pulsa fuego para poner una trampa, dirige el cazafantasmas a la izquierda de la pantalla y gíralo de cara a la trampa; sitúa de la misma forma al segundo cazafantasmas en el ángulo opuesto. Pulsa fuego para activar el rayo iónico de vapor para atrapar al slimer, pero no entrecruces los rayos. Cuando el slimer esté justo encima de la trampa, pulsa fuego de nuevo. Cuando la alarma del Marshmallow suena, debes pulsar B para lanzar el anzuelo antes de que éste atraviese los edificios. Para ganar, tiene que situar dos cazafantasmas en el templo de Zuul antes de que el guardián y el amo de la llave unan sus fuerzas allí.

Instrucciones de carga.-

Spectrum 48K: Teclea LOAD “ ” y ENTER.

Spectrum 128 K: Pulsa ENTER y PLAY en el cassette.

DRO SOFT

© 1984 Activision Inc.

(P) 1988 DROSOFT S. A. - Francisco Remiro, 5-7
28028 Madrid

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 by Activision Inc.