



GHOSTBUSTERS™

We would like to hear from you so we can keep you informed of upcoming home computer software from Activision. Please fill out the card below, place in a stamped envelope and mail to the following address:

ACTIVISION (UK) INC.
15 Harley House
Marylebone Road
Regent Park,
London N.W.1 5HE, UK

10/84

Hey, Anybody Seen A Ghost?

Matter of fact, yes. Many, many ghosts are right now winging their way to the infamous spook central. And only you can avert a disaster of biblical proportions. To save the city you must make it to the top of the Temple of Zuul. This can only be accomplished after you've caught many ghosts, earned more money than you originally started with, and side-stepped constant danger. Now go ahead. Show 'em how they do it downtown.

Hé ! est-ce que quelqu'un a vu un fantôme ?

Eh bien, oui, en fait ! Pas un, mais des nuées de fantômes, qui cherchent en cette seconde même à se faufiler dans ce lieu mal famé, le centre de rassemblement des revenants... Vous seul pouvez conjurer la catastrophe monumentale qui se prépare. Pour sauver la ville, il vous faudra parvenir tout en haut du Temple de Zuul, ce que vous ne pourrez accomplir que lorsque vous aurez attrapé un grand nombre de fantômes, gagné beaucoup plus d'argent que vous n'en possédiez au départ et esquivé des périls sans nombre. Allez-y, montrez-leur un peu comment on s'y prend au centre-ville !

Hallo! Kürzlich jemand ein Gespenst gesehen?

Tatsache ist: Ja. Eine Unmenge von Gespenstern sogar, die gerade dabei sind, zur berühmten Spukzentrale zu flattern. Und Sie sind der einzige, der ein Unheil apokalyptischer Größe abwenden kann. Doch um die Stadt zu retten, müssen Sie die Spitze des Tempels von Zuul erreichen. Das können Sie aber nur, nachdem Sie viele Gespenster gefangen haben, mehr Geld verdient haben als Sie am Anfang hatten und den Gefahren, die hinter jeder Ecke lauern, erfolgreich ausgewichen sind. Nun, fangen Sie an! Sie werden es denen schon zeigen, wie es die Profis machen.

L'ha visto nessuno un fantasma?

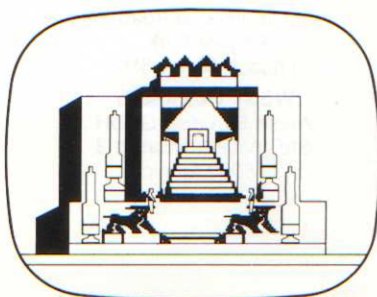
Sì, perché ce ne sono tanti. E sai dove vanno? Alla ignobile centrale fantasma. Il tuo compito? Prevenire un disastro di proporzioni colossali. Per salvare la città dovrai raggiungere la cima del Tempio di Zuul dopo aver catturato il maggior numero possibile di fantasmi, evitato ogni eventuale pericolo e guadagnato più soldi di quanti ne avevi all'inizio del gioco. Forza amico! Mostra di che tempra sei.

¿Acaso alguien ha visto a un fantasma?

En realidad, sí. Gran cantidad de fantasmas se encuentran en este preciso instante volando hacia la terrible central de los espectros. Y solamente usted puede prevenir un desastre de proporciones apocalípticas. Con el fin de salvar a la ciudad, usted debe llegar a la cima del Templo de Zuul (Temple of Zuul); pero esto solamente puede lograrse luego de haber capturado muchos fantasmas, luego de haber ganado más dinero de aquel con el cual comenzó originalmente, y tras haber evadido constantes peligros. Adelante! Demuéstreles como lo hacen en la ciudad.

Hallo, heeft er iemand een geest gezien?

Nu je het zegt, ja. Een hele groep geesten fladdert net voorbij op weg naar de beruchte spoken centrale. Nu bent u de enige die een ramp van bijbelse proporties kunt verhinderen. Om de stad te redden moet u zich een weg banen naar de top van de Tempel van Zuul. Dit doel kan alleen bereikt worden nadat u vele geesten gevangen hebt, meer geld verdient hebt dan waarmee u begonnen bent, en voortdurend gevaar uit de weg bent gegaan. Vooruit nu. Laat ze eens zien hoe ze dat in de stad voor elkaar krijgen.



GETTING STARTED

- Turn on computer and disk drive, insert disk, and plug a Joystick into port one.
- Type: LOAD " ", 8, 1
- Press **RETURN**. Title screen will appear, followed shortly by the Ghostbusters sing-along. Hitting the **SPACE BAR** at any time during the sing-along makes the computer yell "Ghostbusters!"
- Press **F1** for introduction screen. To go directly to vehicle selection, press **F3**.
- Pause the game by hitting **RUN/STOP**. To continue, hit **RUN/STOP** again.
- To return to title screen, hold **RUN/STOP** down, and hit **RESTORE**.
- To load your cassette: Press down the **SHIFT** key. Without releasing the **SHIFT**, press down the **RUN/STOP** key. Release the **RUN/STOP** key and then the **SHIFT**. Your T.V. will read—"Press play on tape." After you have pressed "play," your screen will go blank while the game is loading. This should only take a few minutes. To begin, press **F1** or **F3**.
- To load other systems see enclosed insert card.

GHOSTBUSTERS FRANCHISE

To begin your Ghostbusters franchise, you will need to go through a series of screens selecting the equipment for the franchise. When you leave the title screen by pressing **F1** or **F3**, you will enter the franchise selection screen. The computer will print out a message in English; when it first stops, you should enter your name, last name first, and press **RETURN**. The computer will then ask you in English if you have an account.

If you have an account:

Enter the letter **Y**, and press **RETURN**. At this point the computer will ask you what your account number is, and you should enter that number. The computer will then go on to the vehicle selection screen, and the amount you have in your account will be displayed in white numbers on the screen.

If you do not have an account:

Enter the letter **N** and press **RETURN**. At this point the computer gives you \$10,000 as a start-up account, and you proceed to the vehicle selection screen.

GHOSTBUSTING VEHICLE SELECTION

You now are presented with the option of four different vehicles to use during the game. You may either view any of the cars by pressing the space bar on your C64, pressing the number of the car you wish to view, and pressing **RETURN**; or you may purchase any of the cars simply by pressing the number of the car you choose, and pressing **RETURN**.

The four cars which are available are as follows:

1. The compact, with a cost of \$2,000, carries 5 items of cargo and has a top speed of 75 miles per hour.
2. The 1963 hearse costs \$4,800, carries 9 items of cargo, and has a top speed of 90 miles per hour.
3. The station wagon costs \$6,000, carries 11 items of cargo, and has a top speed of 110 miles per hour.
4. The high performance car costs \$15,000, carries 7 items of cargo, and has a top speed of 160 miles per hour.

When you have decided which car you want, and have purchased it, you will move on to the equipment selection screens.

EQUIPMENT SELECTION SCREENS

Screen 1: Monitoring Equipment

In this screen, you can purchase the PK energy detector, image intensifier, and marshmallow sensor. The amount of money you have remaining, after purchasing your car, is displayed in the upper right corner of the screen in white numbers. Each of the items on this screen has a cost displayed in the right-hand column; as you purchase items, the cost of these items will be deducted from the amount of money you had remaining.

Use the joystick to control the forkliift and place the items you want in your car. To move on to the next equipment screen, type the number **2**.

Screen 2: Capture Equipment

The items which can be purchased from this screen are Ghost bait, Traps, and the Ghost vacuum. Note that traps are required, so you must purchase at least one trap. The procedure for purchasing items from this screen is the same as for the monitoring equipment screen. To move on to the final equipment screen, type the number **3**, and press **RETURN**.

Screen 3: Storage Equipment

On this screen you can purchase the portable laser confinement system at a cost of \$8,000. (Be sure you have enough cash remaining in order to buy it!)

When you have purchased all the items you want for your franchise, type **E** and you will go to the city map portion of the game.

NAME

ADDRESS

POSTCODE

Please print in BLOCK CAPITALS

BUILDING A FRANCHISE

Follow instructions on the screen to buy and outfit your vehicle, to pick up and release supplies with the forklift, press the Joystick button. Keep an eye on credit available (upper right corner).

- **PK ENERGY DETECTOR** warns of an approaching ghost, called a "Slimer," by turning a building pink when you pass it.
- **IMAGE INTENSIFIER** makes Slimers easier to see when you are trying to catch them.
- **MARSHMALLOW SENSOR** warns you of the impending approach of the dreaded Marshmallow Man by turning a building white when you're by it.
- **GHOST VACUUM** sucks up itinerant ghouls (called "Roamers") as you travel the streets of the city.
- **GHOST TRAPS** are what you use to catch and store Slimers. Each trap holds one Slimer. Without them, you cannot earn money.
- **GHOST BAIT** attracts Roamers, which periodically gather to form the Marshmallow Man. Without **BAIT**, you cannot stop him. (See **IMPORTANT SAFETY TIPS** below.) You get five dollars of bait when purchased.
- **PORTABLE LASER CONFINEMENT SYSTEM** stores ten Slimers in your vehicle. Saves travel time back to GHQ for more traps.

MAP SCREEN

A map of the city appears, with Zuul's horrible temple in the center and GHQ at the bottom. Red flashing buildings indicate the presence of a Slimer.

- Guide your vehicle to red flashing buildings leaving as short a trail as possible to reach building. As you do this, freeze any Roamers that are moving to Zuul by touching them.
- To position yourself at buildings directly above the street, push the button. To position yourself at buildings below the street, pull back Joystick and push the button.

THE STREETS

Steer the vehicle at passing Roamers (if you have frozen any) and push the button to vacuum them up. This keeps them from getting to the Temple of Zuul. The city's PK energy reading jumps 100 for each Roamer that gets to Zuul.

BUSTING GHOSTS

- When you arrive at the site of the disturbance, take the following steps with the Joystick:
- Direct the first Ghostbuster toward the center of the building and push the button to deposit the trap. Then move him to the far left of the screen, turn him towards the trap, and push the button again.
 - The second Ghostbuster appears. Direct him to the far right of the screen, turn him towards the trap, and push the button. Both Ghostbusters will power on their negative ionizer backpacks.
 - Move your Ghostbusters inward to trap the Slimer between the streams. But do not—repeat, **DO NOT**—cross the streams.
 - When you have the Slimer over the trap, push the button. The trap will pull him in. (Be precise. If you miss, you know what will happen.)
 - Every trapped Slimer increases your credit rating. The amount earned depends on how quickly you respond. Your accumulated credit is shown on the screen at all times.

IMPORTANT SAFETY TIPS

- Hit the **SPACE BAR** during the game for a status report.
- Every escaped Slimer adds 300 to the city's PK energy level.
- Beware that monolith of marshmallow monstrosity. When a **MARSHMALLOW ALERT** flashes at the bottom of the screen, the Roamers will quickly run to form him. You must immediately hit the "B" key on the keyboard to drop a dollop of bait before he stomps any buildings.

END OF GAME: THE TEMPLE OF ZUUL

The game ends one of three ways:

1. The Gatekeeper and Keymaster join forces at the Temple of Zuul and you have **not** earned more money than you originally started with.
2. Once the Gatekeeper and Keymaster have joined forces at Zuul, and you **do** have sufficient credit, you are not able to sneak two of your three Ghostbusters into the entrance of Zuul.
3. You successfully reach the top of the Temple of Zuul by sneaking two Ghostbusters into its entrance.

MISE EN ROUTE

- Mettez l'ordinateur et le lecteur de disque en marche, insérez le disque et branchez un joystick sur la prise 1.
- Tapez : **LOAD** "****",8,1.
- Appuyez sur **RETURN**. L'écran titre apparaît, suivi quelques instants plus tard du thème musical des Ghostbusters. Si vous frappez la **BARRE D'ESPACEMENT** pendant que vous écoutez cet air, l'ordinateur s'écrit "Ghostbusters I".
- Pressez **F1** pour obtenir l'affichage d'introduction. Pour passer directement à la sélection de véhicules, appuyez sur **F3**.
- Pour interrompre le jeu, appuyez sur **RUN/STOP** ; pour recommencer à jouer, tapez sur cette même touche une deuxième fois.
- Pour retrouver l'écran titre, maintenez la touche **RUN/STOP** abaissée pendant que vous appuyez sur **RESTORE**.
- Pour charger votre cassette de jeu : appuyez sur la touche **SHIFT** et, sans la relâcher, pressez **RUN/STOP**. Relâchez cette dernière touche, puis **SHIFT**. L'écran affiche alors "Press play on tape." Appuyez aussitôt sur la touche de lecture du magnétophone. L'écran se vide pendant que le jeu se charge, ce qui ne devrait pas prendre plus de quelques minutes. Pour commencer à jouer, appuyez sur **F1** ou sur **F3**.
- Pour tous renseignements sur le chargement du jeu sur d'autres systèmes, reportez-vous aux consignes que vous trouverez dans l'emballage.

CONCESSION GHOSTBUSTERS

Pour faire démarrer votre concession Ghostbusters, il vous faudra parcourir une série d'écrans et choisir le matériel qui vous est nécessaire. Lorsque vous quittez l'écran titre en appuyant sur **F1** ou **F3**, le premier écran de sélection relatif à votre concession apparaît. L'ordinateur affiche un message en anglais auquel vous devrez répondre, dès qu'il se sera arrêté, en donnant vos nom et prénom, dans cet ordre : appuyez ensuite sur **RETURN**. L'ordinateur vous demande alors, toujours en anglais, si vous avez un compte.

Si vous avez un compte :

Tapez la lettre **Y** et appuyez sur **RETURN**. L'ordinateur vous demande alors votre numéro de compte, que vous devez inscrire, puis passe à l'écran de sélection de véhicules. Le montant dont vous disposez dans votre compte est affiché en blanc sur l'écran.

Si vous n'avez pas de compte :

Tapez la lettre **N** et pressez **RETURN**. L'ordinateur vous donne 10 000 dollars pour commencer et vous fait passer à l'écran de sélection de véhicules.

SELECTION DE VEHICULES POUR L'OPERATION GHOSTBUSTERS

Vous avez à présent le choix entre quatre véhicules différents à utiliser pendant le jeu. Vous pouvez soit les visualiser un à un en appuyant sur la barre d'espacement de votre C64, en tapant sur le numéro de la voiture que vous voulez examiner et en pressant la touche **RETURN** ; soit acheter directement la voiture de votre choix en tapant simplement son numéro et en appuyant sur **RETURN**.

Les quatre véhicules à votre disposition sont les suivants :

1. La compacte, qui coûte 2000 dollars, peut transporter une cargaison de 5 équipements, et sa vitesse maximale est de 75 milles par heure.
2. Le corbillard 1963 se vend 4800 dollars, peut contenir jusqu'à 9 équipements et atteindre la vitesse de 90 milles par heure.
3. La familiale, au prix de 6000 dollars, peut transporter 11 équipements et rouler à la vitesse de 110 milles par heure.
4. La voiture hautes performances vaut 15 000 dollars, transporte 7 équipements et peut atteindre 160 milles par heure.

Lorsque vous aurez fait votre choix et acheté le véhicule qui vous convient, l'ordinateur vous fait passer aux écrans de sélection de matériel.

ECRANS DE SELECTION DE MATERIEL

Ecran 1 : équipements de surveillance

Vous pouvez acquérir, à partir de cet écran, le détecteur d'énergie maxi, l'intensificateur d'image et le détecteur de guimauve. Le solde de votre compte, après l'achat de votre voiture est affiché en chiffres blancs dans le coin supérieur droit de l'écran, le prix de chacun des articles étant inscrit dans la colonne de droite ; au fur et à mesure que vous achetez ces équipements, le coût en est débité de votre compte.

Servez-vous du joystick pour charger les articles sélectionnés dans votre véhicule au moyen du chariot élévateur. Pour passer à l'écran de sélection de matériel suivant, tapez **2** et appuyez sur **RETURN**.

Ecran 2 : équipements de capture

Les équipements qui peuvent être achetés à partir de cet écran sont l'amorce à fantôme, les pièges et l'aspirateur de fantômes. Remarque : les pièges étant indispensables, vous devrez en acheter au moins un. Pour acquérir ces articles, suivez la méthode décrite pour les équipements de surveillance. Pour passer au dernier écran de sélection de matériel, tapez le chiffre **3** et pressez **RETURN**.

Ecran 3 : matériel d'emprisonnement

C'est à partir de cet écran que vous pourrez acquérir la cellule portable à laser, qui vaut 8000 dollars (vérifiez qu'il vous reste assez d'argent pour cet achat !)

Lorsque vous aurez acheté tout le matériel dont vous voulez équiper votre concession, tapez **E** et passez au plan de la ville.

POUR ACQUERIR UNE CONCESSION (BUILDING A FRANCHISE)

Suivez les instructions affichées sur l'écran pour acheter et équiper votre véhicule, pour ramasser et décharger des fournitures à l'aide du chariot élévateur, appuyez sur le bouton du joystick. Surveillez votre marge de crédit (angle supérieur droit de l'écran).

- **LE DETECTEUR D'ENERGIE MAXI (PK ENERGY DETECTOR)** vous avertit de la proximité d'un fantôme visqueux, dit "Slimer," en colorant en rose le bâtiment que vous longez.
- **L'INTENSIFICATEUR D'IMAGE (IMAGE INTENSIFIER)** rend ces Slimers plus facilement visibles lorsque vous essayez de les attraper.
- **LE DETECTEUR DE GUIMAUVE (MARSHMALLOW SENSOR)** vous avertit de l'arrivée imminente du sinistre homme de guimauve, dit "Marshmallow Man," en rendant blanc le bâtiment que vous longez.
- **L'ASPIRATEUR DE FANTOMES (GHOST VACUUM)** aspire les vampires vagabonds, appelés "Roamers," pendant que vous parcourez les rues de la cité.
- **LES PIEGES A FANTOMES (GHOST TRAPS)** servent à attraper et à emprisonner les Slimers. Chaque piège ne peut retenir qu'un seul prisonnier et, sans eux, vous ne pourrez pas gagner d'argent.
- **L'AMORCE A FANTOME (GHOST BAIT)** attire les Roamers qui se rassemblent périodiquement pour former le Marshmallow Man. Sans cet appât, vous ne pourriez l'arrêter (cf. plus bas nos **CONSEILS DE SECURITE**). Les appâts se vendent à cinq dollars.
- **LA CELLULE PORTABLE A LASER (PORTABLE LASER CONFINEMENT SYSTEM)** vous permet d'emprisonner dix Slimers dans votre véhicule et d'économiser ainsi le temps du trajet jusqu'au QG pour aller chercher d'autres pièges.

CARTE DE LA VILLE

Une carte géographique de la ville apparaît sur l'écran, avec le temple sinistre de Zuul en son centre et le QG au bas. Les bâtiments clignotants rouges révèlent la présence d'un Slimer.

- Conduisez votre véhicule vers les bâtiments clignotants rouges en prenant le chemin le plus court possible. Sur votre passage, immobilisez en le touchant tout Roamer se dirigeant vers Zuul.
- Pour vous placer au niveau des bâtiments situés directement au-dessus de la rue, appuyez sur le bouton. Pour vous positionner vers les bâtiments au-dessous de la rue, tirez le joystick en arrière et enfoncez le bouton.

LES RUES

Guidez le véhicule vers les Roamers que vous avez éventuellement immobilisés sur votre chemin, et appuyez sur le bouton pour les faire disparaître par aspiration afin de les empêcher d'arriver au Temple de Zuul. L'énergie maxi de la ville augmente de 100 unités chaque fois qu'un Roamer atteint Zuul.

POUR VAINCRE LES FANTOMES

Lorsque vous arrivez sur les lieux du désordre, prenez les mesures suivantes en vous aidant du joystick :

- Dirigez votre premier casque de fantômes dit "Ghostbuster" vers le centre du bâtiment et enfoncez le bouton pour poser le piège. Amenez ensuite votre Ghostbuster à l'extrême gauche de l'écran, orientez-le vers le piège et appuyez de nouveau sur le bouton.
- Le second Ghostbuster apparaît. Dirigez-le vers l'extrême droite de l'écran, orientez-le vers le piège et appuyez sur le bouton. Les deux Ghostbusters tirent leur énergie des générateurs d'ions négatifs qu'ils portent sur le dos.
- Déplacez vos Ghostbusters vers l'intérieur pour coincer le Slimer entre les faisceaux. Mais pour **RIEN**—je répète, **RIEN**—au monde, ne traversez les faisceaux.
- Lorsque votre Slimer sera au-dessus du piège, appuyez sur le bouton. Le piège l'attire et se referme. (Attention : soyez précis, si vous manquez votre cible, vous savez ce qu'il lui en coûtera.)
- Chaque Slimer pris au piège augmente votre marge de crédit, votre gain dépendant de la rapidité de votre réaction. Les points accumulés sont affichés en permanence sur l'écran.

CONSEILS DE SECURITE ESSENTIELS

- Pour obtenir un relevé de la situation, frappez la **BARRE D'ESPACEMENT** à n'importe quel moment du jeu.
- Chaque Slimer qui réussit à s'échapper augmente de 300 unités la réserve d'énergie maxi de la ville.
- Prenez garde à cette masse monstrueuse de guimauve. Lorsque l'avertissement "**MARSHMALLOW ALERT**" clignote au bas de l'écran, c'est pour vous avertir que les Roamers vont vite se rassembler pour constituer le Marshmallow Man. Tapez immédiatement la touche "B" du clavier pour faire tomber un paquet d'appâts avant que ce sinistre personnage n'écrase un bâtiment.

FIN DE PARTIE : LE TEMPLE DE ZUUL

La partie se termine lorsque vous vous trouvez dans l'une de ces trois situations :

1. Le portier (Gatekeeper) et le gardien des clés (Keymaster) opèrent une jonction au Temple de Zuul et vous **n'avez pas** gagné plus d'argent que vous n'en aviez au départ.
2. Le portier et le gardien des clés ont opéré une jonction à Zuul, et vous **avez** suffisamment de crédit, mais vous ne parvenez pas à glisser deux de vos trois Ghostbusters à l'entrée de Zuul.
3. Vous vous êtes hissé en haut du Temple de Zuul en parvenant à faire pénétrer furtivement deux Ghostbusters à l'entrée.

AUF FANGEN

- Schalten Sie Ihren Computer und Ihr Plattenlaufwerk ein, legen Sie die Diskette ein und schließen Sie den Steuerknüppel an Anschluß 1 an.
- Tippen Sie: LOAD "1", 8,1
- Drücken Sie die **RETURN**-Taste, dann erscheint der Titel und kurz darauf hören Sie den Ghostbusters-Song. Jedermal, wenn Sie während des Songs die Leertaste drücken, wird der Computer "Ghostbusters!" ausrufen.
- Drücken Sie die **F1**-Taste, um den Einführungs-Bildausschnitt zu bekommen. Um direkt zur Fahrzeugauswahl zu gelangen, drücken Sie die **F3**-Taste.
- Um das Spiel zu unterbrechen, drücken Sie die **RUN/STOP**-Taste, um wieder weiterzumachen, drücken Sie **RUN/STOP** nochmal.
- Sie kehren zum Titel zurück, indem Sie **RUN/STOP** niedergedrückt halten und gleichzeitig die **RESTORE**-Taste drücken.
- Laden Ihrer Kassette: Halten Sie die **UMSCHALT (SHIFT)**-Taste niedergedrückt und drücken Sie gleichzeitig die **RUN/STOP**-Taste; lassen Sie dann die **RUN/STOP**-Taste wieder los und schließlich die **UMSCHALT**-Taste. Auf Ihrem Bildschirm erscheint nun "Press play on tape". Nachdem Sie die "Play" (oder "Start")-Taste an Ihrem Kassettenrecorder gedrückt haben, wird die Anzeige auf Ihrem Bildschirm für einige Minuten verschwinden, während das Spiel geladen wird. Zum Anfangen des Spiels drücken Sie die **F1**- oder die **F3**-Taste.
- Ladeanweisung für andere Spiele finden Sie auf beiliegender Karte.

GHOSTBUSTERS-UNTERNEHMEN

Bevor Sie Ihr Ghostbusters-Unternehmen aufmachen, müssen Sie auf einer Reihe von Bildschirmausschnitten Material und Geräte für Ihre Firma auswählen. Nachdem Sie durch Drücken der **F1**- oder **F3**-Taste den Anfangs-Bildausschnitt verlassen, kommen Sie zum ersten Auswahl-Bildausschnitt, oder Menü. Der Computer wird Ihnen eine Nachricht in Englisch anzeigen, woraufhin Sie Ihren Namen eingeben. Nachname zuerst, und dann die **RETURN**-Taste drücken. Danach wird Sie der Computer in Englisch fragen, ob Sie ein Konto besitzen.

Wenn Sie ein Konto haben:

Geben Sie den Buchstaben "Y" (für yes = ja) ein und drücken Sie die **RETURN**-Taste. Nun fragt Sie der Computer nach Ihrer Kontonummer, und Sie sollten diese eingeben. Danach geht der Computer zum Fahrzeugauswahl-Menü weiter, wobei Ihr Kontostand auf dem Bildschirm in weißen Ziffern angezeigt bleibt.

Wenn Sie kein Konto haben:

Geben Sie den Buchstaben "N" (für no = nein) ein. Dann wird Ihnen der Computer ein Startkapital von 10.000 zuweisen, und Sie können zum Fahrzeugauswahl-Menü weitergehen.

AUSWAHL DES GHOSTBUSTERS-FAHRZEUGES

Nun werden Ihnen vier verschiedene Fahrzeuge zur Anwendung während des Spiels angeboten. Sie können die zur Wahl stehenden Fahrzeuge besichtigen, indem Sie die Leertaste Ihres C-64 drücken, dann die Nummer des Fahrzeuges eintasten und schließlich die **RETURN**-Taste drücken. Sie können aber auch ein jedes der Fahrzeuge einfach durch Eintasten der entsprechenden Nummer und Drücken der **RETURN**-Taste erwerben.

1. Für \$ 2.000, der Kleinwagen mit einer Spitzengeschwindigkeit von 120 km/h und Platz für 5 Geräte.
2. Für \$ 4.800, der Leichenwagen mit einer Höchstgeschwindigkeit von 145 km/h und Platz für 9 Geräte.
3. Für \$ 6.000, der Kombi mit einer Höchstgeschwindigkeit von 175 km/h und Platz für 11 Geräte.
4. Und für \$ 15.000 das Hochleistungsfahrzeug, das zwar nur Platz für 7 Geräte hat, dafür aber über eine Spitzengeschwindigkeit von 255 km/h verfügt.

Wenn Sie sich für einen Wagen entschieden und ihn erworben haben, gehen Sie zum Geräteauswahl-Menü weiter.

GERÄTEAUSWAHL-MENÜ

Menü 1: Monitorgeräte

Auf diesem Menü können Sie den PK-Energiedetektor kaufen, den Image-Verstärker und den "Marshmallow-Sensor". Der Geldbetrag, der Ihnen nach dem Kauf Ihres Fahrzeuges zur Verfügung steht, ist rechts oben auf Ihrem Bildschirm in weißen Ziffern angezeigt. Der Preis für jedes Gerät auf diesem Menü ist rechts davon angegeben, und, sobald Sie einen Kauf tätigen, wird der entsprechende Betrag von Ihrem Konto abgezogen.

Mit dem Steuerknüppel bedienen Sie den Gabelstapler und laden die gewünschten Gegenstände in Ihr Fahrzeug ein. Um zum nächsten Geräteauswahl-Menü zu kommen, tasten Sie "2" ein und drücken die **RETURN**-Taste.

Menü 2: Einfanggeräte

Von diesem Menü können Sie Gespenster-Köder, Fallen, und den Gespenstersauger kaufen. Vergessen Sie nicht, daß Sie Fallen unbedingt brauchen; Sie müssen also zumindest eine davon kaufen. Der Kaufvorgang auf diesem Menü ist der selbe, wie auf dem ersten Menü. Um zum dritten und letzten Menü zu gelangen, tasten Sie "3" ein und drücken die **RETURN**-Taste.

Menü 3: Aufbewahrungsgeräte

Auf diesem Menü können Sie für \$ 8.000 das tragbare Laser-Kerkersystem erwerben. (Achten Sie darauf, daß Sie noch genug Geld dafür übrig haben!) Wenn Sie alle Geräte, die Sie für Ihr Unternehmen brauchen, gekauft haben, tasten Sie "E" ein, was Sie zum Stadtplanabschnitt des Spiels bringt.

AUFBAU IHRES KONZESSIONSUNTERNEHMENS (BUILDING A FRANCHISE)

Zum Kauf und zur Ausstattung Ihres Fahrzeuges folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, das Auf- und Abladen mit dem Gabelstapler geschieht durch Drücken des Knopfes am Steuerknüppel. Beachten Sie Ihr verfügbares Guthaben (rechts oben am Bildschirm).

- Der **PK-ENERGIEDETektor (PK ENERGY DETECTOR)** warnt Sie vor sich annähernden, "Schleimern" ("Slimer") genannten Gespenstern, indem er ein Gebäude, an den Sie gerade vorbeikommen rosa erscheinen läßt.
- Der **IMAGE-VERSTÄRKER (IMAGE INTENSIFIER)** macht Schleimer, auf die Sie Jagd machen, besser sichtbar.
- Der **"MARSHMALLOW-SENSOR"** warnt Sie vor dem drohenden Herannahen des fürchterlichen "Marshmallow-Man", indem es das Gebäude, bei dem Sie gerade sind, weiß erscheinen läßt.
- Der **GESPENSTERSAUGER (GHOST VACUUM)** schluckt streunende Ghule, genannt "Streuner" ("Roamers"), die Ihnen auf den Straßen der Stadt begegnen.
- **GESPENSTERFALLEN (GHOST TRAPS)** dienen zum Einfangen und Aufbewahren von je einem Schleimern. Ohne diese Fallen können Sie nichts verdienen.
- **GESPENSTER-KÖDER (GHOST BAIT)** zieht Streuner an, die sich hin und wieder zusammentun, um den Marshmallow-Man zu bilden. Ohne **KÖDER** können Sie ihn unmöglich aufhalten. (Siehe die **WICHTIGEN SICHERHEITSTIPS** weiter unten). Mit jedem Kauf bekommen Sie Köder für fünf Dollar.
- Das **TRAGBARE LASER-KERKERSYSTEM (PORTABLE LASER CONFINEMENT SYSTEM)** hält Schleimer in Ihrem Fahrzeug gefangen und spart Ihnen die Hin- und Herbefahrung zum GHQ (Ghostbusters-Hauptquartier) für mehr Fallen.

STADTPLAN

Auf Ihrem Bildschirm erscheint eine Stadtplan mit dem schrecklichen Tempel des Zuul in der Mitte und dem GHQ unten. Rot blinkende Gebäude zeigen die Gegenwart eines Schleimers an.

- Führen Sie Ihr Fahrzeug auf dem kürzest möglichen Weg zu den rot blinkenden Gebäuden.
- Währenddessen frieren Sie alle Streuner, die auf dem Weg zu Zuul sind, ein, indem Sie sie berühren.
- Zum Einnehmen einer Position bei Gebäuden, die auf Ihrem Bildschirm direkt überhalb der Straße liegen, drücken Sie den Knopf am Steuerknüppel; für Gebäude, die unterhalb der Straße liegen, ziehen Sie den Steuerknüppel zurück und drücken dann den Knopf.

ENDE DES SPIELS: DER TEMPEL DES ZUUL

Das Spiel kann auf drei Arten enden:

1. Wenn Sie nicht mehr verdient haben, als Ihr Anfangsguthaben war, und der Torwächter (Gatekeeper) und der Schlüsselmeister (Keymaster) sich beim Tempel des Zuul zusammentun.
2. Wenn Sie ausreichend Kredit verdient haben, der Torwächter und der Schlüsselmeister sich beim Tempel des Zuul zusammengenommen haben, Sie aber nicht in der Lage sind, zwei Ihrer drei Ghostbuster in den Eingang des Tempels zu bringen.
3. Wenn Sie erfolgreich die Spitze von Zuuls Tempel erreichen, indem Sie zwei Ghostbuster in seinen Eingang bringen.

DIE STRASSEN

Lenken Sie Ihr Fahrzeug auf vorbeikommende Streuner zu (wenn Sie welche eingetrennen haben) und drücken Sie den Knopf am Steuerknüppel, um sie aufzusaugen. Dadurch verhindern Sie, daß die Streuner Zuuls Tempel erreichen. Für jeden Streuner, der Zuuls Tempel erreicht, erhöht sich das PK-Energieniveau für die Stadt jeweils um 100.

EINFANGEN DER GESPENSTER

Wenn Sie am Ort des Alarms ankommen, verfahren Sie mit Ihrem Steuerknüppel folgenderweise:

- Steuern Sie den ersten Ghostbuster auf die Mitte des Gebäudes zu und drücken Sie den Knopf, um die Falle zu legen. Dann bewegen Sie ihn ganz nach links auf Ihrem Bildschirm, drehen ihn zur Falle und drücken den Knopf nochmal.
- Jetzt erscheint der zweite Ghostbuster. Lenken Sie ihn ganz nach rechts auf Ihrem Bildschirm, drehen Sie ihn zur Falle hin und drücken Sie den Knopf am Steuerknüppel. Beide Ghostbuster werden nun ihre tragbaren Negativ-Ionisationsgeräte aktivieren.
- Dann bewegen Sie Ihre Ghostbuster zur Mitte, um den Schleimer zwischen den Strahlen einzufangen. Lassen Sie die Strahlen aber auf keinen Fall, ich wiederhole: **AUF KEINEN FALL** sich überschneiden.
- Sobald Sie den Schleimer über die Falle gebracht haben, drücken Sie den Knopf. Die Falle wird ihn dann schnappen. (Sind Sie aber genau! Sie wissen ja, was passiert, wenn Sie ihn verpassen.)
- Jeder gefangene Schleimer erhöht Ihr Guthaben. Die Summe Ihres Guthabens ist auf dem Bildschirm immer angezeigt.

WICHTIGE SICHERHEITSTIPS

- Während des Spieles können Sie durch Drücken der Leertaste jederzeit einen Lagebericht bekommen.
- Jeder Schleimer, der Ihnen auskommt, erhöht das PK-Energieniveau der Stadt um 300.
- Hüten Sie sich vor dem grauisigen Marshmallow-Monster. Sobald eine **MARSHMALLOW-WARNING (MARSHMALLOW ALERT)** unten auf Ihrem Bildschirm blinkt, sind die Streuner dabei schnellstens zum Bilden des Marshmallow-Man zusammenzulaufen. Sie müssen dann sofort durch Drücken der "B"-Taste einen Batzen Köder loslassen, bevor er irgendwelche Gebäude ramponiert.

DISTRIBUTORS DISTRIBUTEURS VERTRIEBSSTELLEN DISTRIBUTORI DISTRIBUIDORES

AUSTRALIA

Activision, Inc.

Drawer #7286

Mountain View, CA 94039

BELGIUM

Ariola Benelux, N.V.

Blemendreeflaan 3

Avenue des allees fleuries 3
1810 Wemmel, Brussels

CANADA

Activision, Inc.

Drawer #7286

Mountain View, CA 94039

FRANCE

Activision France

9, Ave Matigon

75008 Paris

GREECE

Electro-Industrial Hellas SA

P.O. Box 4174

102 10 Athens

HONG KONG

Wongs Kong King Ltd.

59 King Yip Street

2nd Floor King Yip Factory Bldg.

Kwun Tong

Kowloon

INDONESIA

P.T. Standard Video Rama

Jalan Industri No. 19

P.O. Box 3535 Jkt.

Jakarta Pusat

ITALY

Miwa Trading SRL

Centro Direzionale Milanofiori

Strada 7 — Palazzo T1

20089 Rozzano (Milano)

LATIN AMERICA/CARIBBEAN

Denko International

P.O. Box 592974 AMF

Miami, Florida 33159

THE NETHERLANDS

Ariola Benelux, B.V.

Kenastraat 1-3

2001 MV Haarlem

SINGAPORE

Mycos Distributors

P.O. Box 58

MacPherson Rd. Post Office

Singapore, 1334

SOUTH AFRICA

Frank & Hirsch

P.O. Box 1803

Johannesburg 2000

SPAIN

Proein, S.A.

Velazquez, 10

5° Dcha

Madrid-1

SWITZERLAND

Elepro AG

Wiesenstrasse 2

CH-8374 Dussnang

UNITED KINGDOM

Activision U.K., Inc.

15 Harley House,

Marylebone Road

Regent Park,

London N.W.1 5HE

WEST GERMANY

Ariola Eurodisc GmbH

Steinhauser Strasse 3

D-8000 Munich