
REAL GHOSTBUSTERS

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

C64 cassette

Insérez votre cassette dans le lecteur de cassettes. Maintenez les touches SHIFT et RUN/STOP enfoncées en même temps.

C64 disquette

Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez LOAD" ",8,1 et appuyez sur RETURN.

C128

Tapez G064 puis appuyez sur RETURN. Quand le message de guidage parait sur l'écran, tapez Y puis RETURN et suivez les instructions pour le C64.

Spectrum cassette

Insérez la cassette dans votre lecteur de cassettes et tapez LOAD" " puis appuyez sur la touche ENTER Puis appuyez sur la touche PLAY du lecteur

Amstrad disquette

Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez RUN'DISC et appuyez sur ENTER.

Amstrad cassette

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyer sur la touche PLAY du lecteur.

Atari ST

Insérez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur en marche.

Amiga

Allumez l'ordinateur et attendez le message de guidage WORKBENCH, puis insérez la disquette de jeu.

COMMENT JOUER

Real Ghostbusters est un jeu à plusieurs niveaux pour un ou deux joueurs. Les joueurs contrôlent les membre de l'équipe des Ghostbusters. Le but du jeu est de se battre à travers chacun des dix niveaux, capturant et entreposant en route les fantômes. A la fin de chaque niveau se trouve un (ou plusieurs) gardien qui, quand il est vaincu, présentera au loueur lou aux joueurs) une clef qui lui permet de sortir du niveau.

Les personnages sont armés de revolvers et de rayons de proton. On peut tirer sur les créatures avec l'une ou l'autre arme, les transformant en fantômes. On peut donc supprimer les fantômes avec les rayons de proton et les entreposer dans le sac a dos du joueur. Les munitions du revolver sont illimités, mais le rayon de proton a une charge fixe, qui est montrée en haut de l'écran. Le nombre de vies qui restent et le nombre de fantômes ramassés sont montrés aussi.

En achevant la fin d'un niveau il y a un scène où les fantômes sont transférés à l'entreposage de fantômes. Un prime est attribué pour chaque fantôme.

Certains créatures et objets (par exemple, des tonneaux de pétrole, des brouettes) donnent au joueur un prime:

DIFFUSEZ L'ENERGIE VERS LE HAUT

TIREZ LA PUISSANCE VERS LE HAUT

LA PUISSANCE DE L'AURA-elle donne un bouclier pendant un certain temps. SLIMER-le fantôme amical qui plane autour de joueur, lui servant de bouclier et descendent les créatures qu'il touche.

(Ces deux dernières primes seront perdues si le joueur perd une vie.)

CONTROLE PAR CLAVIER (Amstrad et Spectrum)

	AMSTRAD		SPECTRUM	
	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 1	Joueur 2
EN HAUT	↑	Q	Q	P
EN BAS	↓	A	A	L
A GAUCHE	←	Z	Z	N
A DROITE	→	X	X	M
REVOLVER	C	(virgule de fraction décimale sur clavier)	D	H
PAUSE		ESC		ENTER

Atari ST Amiga et C64; contrôle par joystick.

Appuyez sur la touche C et déclenchez pour produire un rayon.
Spectrum joueur 1 peut aussi se servir de joystick 1.

Difficultés de chargement. . .

Nous cherchons constamment à améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons développé des niveaux élevés de contrôle de qualité pour vous apporter ce produit. Si vous rencontrez des difficultés pendant le chargement, il est improbable que la faute soit autre que le produit lui-même. Nous vous suggérons donc d'éteindre votre ordinateur et de suivre à nouveau et avec soin les instructions de chargement, en vérifiant que vous utilisez bien les instructions se rapportant à votre ordinateur et à votre logiciel. Si vous avez toujours des problèmes, consultez le manuel de l'Utilisateur que vous avez reçu avec votre ordinateur ou demandez l'avis de votre fournisseur de logiciel. Si les difficultés persistent après que vous ayez vérifié tout votre hardware, nous vous suggérons de renvoyer le jeu à la maison ou vous l'avez acheté.

Renseignements des clients / Assistance Technique 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN