

CAZAFANTASMAS II

LOS CINCO ULTIMOS AÑOS...

¡Los Cazafantasmas ya no existen! El último trabajito que hicieron consistió en inflar un Hombre Gominola de más de treinta y tres metros y liquidarse los últimos tres pisos que sobresalían de todos los edificios de la ciudad, por lo que fueron demandados. Los ciudadanos de Nueva York pensaron, cuando pasó el tiempo, que habían sido víctimas de una broma descomunal.

El equipo Cazafantasmas ahora se gana la vida alquilándose para fiestas, para apariciones por las tiendas de libros antiguos y en programas de misterio en televisión.

Ahora es invierno. El día de Año Nuevo está a la vuelta de la esquina. Dana Barrett ha vuelto a vivir en la ciudad con su bebé, Oscar. La ciudad parece incluso mucho más frenética que cuando ella se fue. Dana vuelve de la tienda cargada de comestibles, cuando el cochecito en el que va Oscar comienza a deslizarse hacia adelante. Los frenos se han soltado solos. Ella se lanza hacia el asa del cochecito, pero éste se mueve hacia delante para quedarse justo fuera de su alcance, y se para. Sorprendida por el movimiento, intenta agarrar el asa de nuevo, pero esta vez el cochecito se va incluso más allá. Alarmada,

Dana empieza a correr hacia él, pero el cochecito continúa rodando calle abajo, aumentando de velocidad por momentos.

Dana persigue al cochecito por toda la calle gritando a los peatones que pasan para que la ayuden, pero cada vez que alguien intenta detenerlo, el cochecito se desvía y continúa su camino.

De repente se para en seco en medio de la calle y un autobús pasa casi rozándolo. Los coches y los camiones tienen que esquivarlo y pegar grandes frenazos para no atropellarlo. Dana corre hasta la intersección y coge a su bebé. Lo abraza muy fuerte profundamente aliviada. Entonces mira hacia el cochecito dándose cuenta de que lo sobrenatural ha vuelto a entrar en su vida.

Cuando hay algo extraño en tu barrio, ¿a quién vas a llamar?

“¡CAZAFANTASMAS!”

El juego de Cazafantasmas tiene tres secuencias principales de la película. Si ves la película, te será de gran ayuda para desenredar algunos rompecabezas.

INSTRUCCIONES DE CARGA

C64 cassette

Mete la cinta en tu cassette. Mantén apretada la tecla SHIFT y pulsa RUN/STOP.

C64 disco

Mete el disco en la unidad. Teclea LOAD"8",8,1 y pulsa RETURN.

C128

Teclea GO64 y entonces pulsa RETURN. Teclea Y cuando la pantalla te lo indique y después RETURN. Sigue entonces las instrucciones apropiadas para el C64.

Spectrum cassette

Mete la cinta en tu cassette, teclea LOAD"" y entonces pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Si estás usando un ordenador 128K, entonces usa el CARGADOR.

Amstrad disco

Carga el juego con RUN"DISK (ENTER).

Amstrad cinta

Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Atari ST

Mete el disco A en la unidad A y enciende el ordenador.

Amiga

Enciende el ordenador y espera a la indicación de WORKBENCH. Entonces mete el disco A en la unidad Df:0.

MSX

Carga: RUN"CAS: (+Enter).

Cada vez que perdemos todas las vidas y créditos se deberá rebobinar la cinta y cargar la primera fase.

Los controles por defecto son:

- O, P, Q, A, SPACE (o joystick).
- ENTER (cambia arma, saca cazafantasmas, selecciona personaje).
- Q (elige armamento en la tercera fase).
- H (pausa).
- F1 (aborta).

INSTRUCCIONES DE CAZAFANTASMAS II

Van Horne

Todas las versiones

Debes de guiar al Cazafantasmas al final del pozo para recoger una muestra de barro.

Muévete a la izquierda y a la derecha para coger objetos de los lados del pozo haciendo que los pies del Cazafantasmas toquen el suelo para recoger los objetos.

Cuando un fantasma toca a un Cazafantasmas, perderá coraje. Esto se muestra en el indicador de la parte inferior derecha de la pantalla.

El coraje se puede recuperar recogiendo botellas de elixir de los lados del pozo.

Cuando la cara que hay en el indicador del coraje aparezca aterrorizada y la barra que está próxima a ésta esté en su punto más bajo, entonces el Cazafantasmas se caerá del cable.

Hay tres armas disponibles para el Cazafantasmas, y se pueden seleccionar pulsando la barra espaciadora para circular alrededor de ellas: Rayo de protones, Bomba PKR y Escudo PKR.

Se pueden conseguir bombas y escudos PKR extras recogéndolos de los lados de las paredes del pozo. Cógelos porque los necesitarás.

La manivela del cable puede ser atacada por monstruos que aparecerán en las paredes de los lados. Los monstruos sierra cortarán el cable hasta que se suelte (se puede ver el cable a la derecha de la pantalla), a menos que el Cazafantasmas los destruya con una bomba PKR.

Para recoger una muestra de barro se deben de recoger las tres partes de una pala plegable de los lados del pozo.

Broadway

Todas las versiones

Debes de ayudar a Cazafantasmas a llegar al Museo de Arte antes de que nazca el nuevo año.

Cazafantasmas están en la corona de la Estatua de la Libertad mientras ésta se abre camino hacia Broadway. Tú controlas la bola de fuego y debes de proteger a la estatua y a la población de la ciudad de los malvados fantasmas que intentarán destruirlos. Cada vez que la estatua sea golpeada por un fantasma, el barro disminuirá.

Tú sólo tienes un número limitado de golpes por cada bola de fuego, y éstos se muestran en la parte inferior del panel. Cuando te quedas sin golpes, la bola de fuego muere y la antorcha de la estatua genera una nueva. Esta, a su vez, reduce la cantidad de barro en la estatua a causa de la energía que se necesita para crear una nueva.

Cuando la bola de fuego golpea a un fantasma, se convierte en una gotita de barro. Las gotas siempre caen en el pavimento, donde permanecen hasta que aparece una nueva ola de fantasmas.

El barro de la estatua se puede reponer enviando a la población de acá para allá por la carretera para recogerlo. Para esto se usa la

barra espaciadora, que intercambia entre izquierda y derecha. Tan pronto como un hombre toca una gotita de barro, se transfiere automáticamente al nivel de reserva.

La barra más larga, que está en el panel de la puntuación, indica la distancia que ha viajado la estatua.

C64

Usa el joystick sólo para controlar la bola de fuego. Pulsa la barra espaciadora para hacer que el hombre camine a izquierda o derecha.

Spectrum

Controles del teclado:

Z: Izquierda.

X: Derecha.

J: Arriba.

N: Abajo.

K: Fuego.

Se puede usar joystick Kempston o Sinclair para controlar la bola de fuego.

Pulsa la barra espaciadora para hacer caminar al hombre a la izquierda o a la derecha.

Pulsa "P" para poner el juego en pausa.

Amstrad

Todos los juegos se pueden jugar con joystick o teclado. Teclas como en el Spectrum.

Atari ST

Usa el joystick sólo para controlar la bola de fuego.

Pulsa la barra espaciadora para hacer que el hombre camine a la derecha o a la izquierda.

Pulsa "P" para poner el juego en pausa.

Pulsa "ESC" para abandonar el juego.

Amiga

Como el Atari ST.

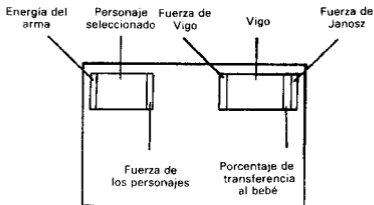
El Museo

Todas las versiones

Controlando a cada uno de los Cazafantasmas debes de rescatar al bebé Oscar y destruir a Vigo el Cárpatos.

Cuando salga por el techo, empuja hacia arriba para cerrar las manos de Cazafantasmas y empuja hacia abajo para abrirlas.

Para cambiar armas pon el cursor sobre un arma y pulsa fuego. Mueve el arma a su nueva posición y suéltala pulsando fuego de nuevo.



C64

Usa el joystick para controlar a cada Cazafantasmas.

Pulsa la barra espaciadora para seleccionar a cada Cazafantasmas.

Pulsa RETURN para acceder a la pantalla de selección de arma.

Spectrum

Controles en el teclado:

Z: Izquierda.

X: Derecha.

J: Arriba.

N: Abajo.

K: Fuego.

Usa el joystick Kempston o Sinclair para controlar a cada Cazafantasmas.

Pulsa la barra espaciadora para seleccionar a cada Cazafantasmas.

Pulsa RETURN para acceder a la pantalla de selección de arma.

Amstrad

Todos los juegos se pueden jugar con joystick o teclado. Teclas como en el Spectrum.

Atari ST

Usa un joystick para controlar a cada Cazafantasmas.

Pulsa la barra espaciadora para acceder a la pantalla de selección de arma.

Amiga

Como en el Atari ST.

CREDITOS

Equipo de programación: Colin Reed, Stefan Ufnowski, Andrew Oliver, Philip Oliver y Paul Baker.

Gráficos: Steve Green.

Música y FX: 16 bit-Uncle Art.

© 1989 Columbia Pictures Industries, Inc.
All Rights Reserved.