

GHOSTBUSTERS[®]



SEGA[®]

Loading Instructions:

Starting Up:

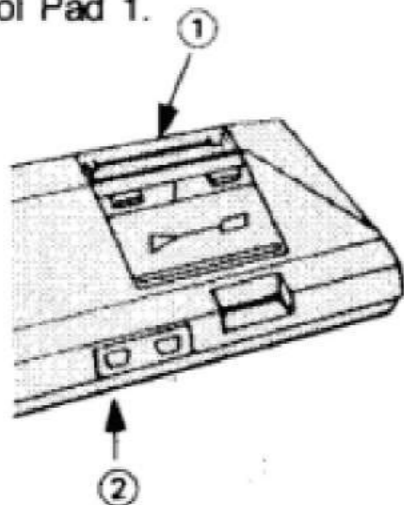
1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge in the Power Base as described in your SEGA SYSTEM manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.
4. At the title screen, to start the game, press Button 1 or Button 2.

IMPORTANT:

Always make sure that the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Mega Cartridge.

① Insert Mega Cartridge.

② Insert Control Pad 1.



Ladeanweisungen:

Inbetriebnahme:

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.
2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA SYSTEM-Anleitung in das Grundgerät ein.
3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen, um es nochmals zu versuchen.
4. Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie die Taste 1 oder die Taste 2, um das Spiel zu beginnen.

WICHTIG:

Achten Sie beim Einsetzen oder Entfernen Ihrer Mega-Kassette stets darauf, daß das Grundgerät ausgeschaltet ist.

① Mega-Kassette einsetzen.

② Steuerpult 1 anschließen.

Innan du börjar spela:

Hur du startar spelet:

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare är AVSTÄNGD.
2. För in cartridge i huvudenheten, som beskrivs i SEGA SYSTEM manualen.
3. Sätt PÅ strömbrytaren. Om ingenting händer, stäng AV strömbrytaren och ta bort cartridge. Gör om steg 1 - 3.
4. När spelets titelbild visas, tryck på knapp 1 eller 2 för att starta spelet.

OBSERVERA:

Kontrollera alltid att strömbrytaren är avstängd innan du sätter in eller tar ut en cartridge. Om du inte gör detta riskerar du att skada huvudenheten eller cartridge.

① Här sätter du in spelcartridge.

② Här sätter du in handkontroll 1.

Instructions de chargement:

Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 pour commencer une partie.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega.

- ① Introduisez la cartouche Mega.
- ② Introduisez le bloc de commande 1.

Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento:

1. Cerciórese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la base de alimentación como se describe en el manual SEGA SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.
4. En la pantalla titular, pulse el botón 1 para iniciar la partida.

IMPORTANTE:

Cerciórese siempre de que la base de alimentación esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Mega.

- ① Inserte el cartucho Mega.
- ② Inserte el Teclado de Control 1.

Istruzioni di caricamento:

Inizio:

1. Accertatevi che la Console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella Console come descritto nel manuale SEGA SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.
4. Non appena il titolo appare sullo schermo, premere il tasto 1 per dare inizio al gioco.

IMPORTANTE:

Accertatevi sempre che la Console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Mega.

- ① Inserite la cartuccia Mega.
- ② Collegate la Pulsantiera di Comando 1.

Setting up the Game

1. Push Button 1.
2. Use the Arrows to select either "NEW GAME START" or "CONTINUE START".
3. Push Button 1 again.

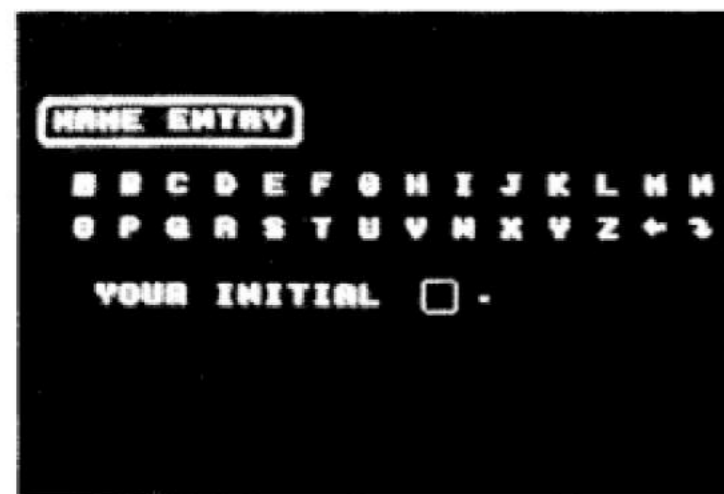
Selecting NEW GAME START—

Use this selection for your very first game. Or when you wish to enter new initials.

To enter your initials, use the Arrows to position the cursor, then press Button 1. Do this twice. Once for each letter of your initials.

Selecting CONTINUE START—

Select this when you already have a bank account with money in it. First enter your initials as described above. Then enter your account number in the same way you entered your initials.



Vorbereitung des Spiels

1. Taste 1 drücken.
2. Die Pfeile verwenden, um entweder "NEW GAME START" oder "CONTINUE START" zu wählen.
3. Taste 1 erneut drücken.

Wahl von NEW GAME START—

Diese Wahl treffen Sie für das allererste Spiel. Oder wenn Sie neue Initialen eingeben wollen.

Um Ihre Initialen (Anfangsbuchstaben des Namens) einzugeben verwenden Sie die Pfeile um die Schreibmarke entsprechend auszurichten und drücken dann Taste 1. Diesen Vorgang zweimal durchführen. Jeweils einmal für jeden Buchstaben Ihrer Initialen.

Wahl von CONTINUE START—

Treffen Sie diese Wahl, wenn Sie bereits über einen Bankkonto mit einem Guthaben verfügen. Geben Sie zunächst wie oben beschrieben Ihre Initialen ein. Danach geben Sie Ihre Kontonummer auf dieselbe Weise ein, wie Sie Ihre Initialen eingegeben haben.

Spelstart

1. Tryck på knapp 1.
2. Använd S-knappen för att välja antingen "NEW GAME START" (Start av nytt spel) eller "CONTINUE START" (Fortsätt).
3. Tryck på knapp 1 igen.

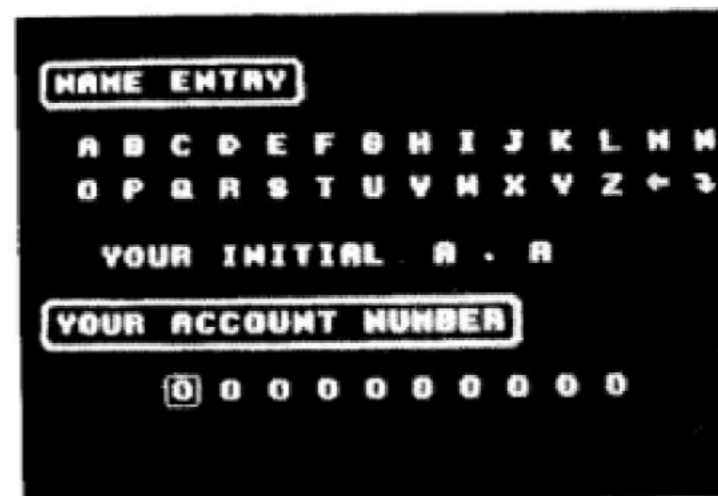
Välj NEW GAME START—

när du spelar spelet för första gången, eller när du ska skriva in nya initialer.

För att skriva in initialerna använder du S-knappen för att placera markören och trycker sedan på knapp 1. Gör detta två gånger för att skriva in båda dina initialer.

Välj CONTINUE START—

när du har ett bank-konto med insatta pengar. Skriv in initialerna som ovan och sedan skriver du in ditt kontonummer.



Préparation du jeu

1. Appuyez sur le Bouton 1.
2. Utilisez les flèches pour sélectionner au choix:
"NEW GAME START" ou
"CONTINUE START".
3. Appuyez de nouveau sur le Bouton 1.

Si vous choisissez NEW GAME START—

Utilisez cette sélection pour votre toute première partie, ou lorsque vous désirez enregistrer de nouvelles initiales.

Pour enregistrer vos initiales, utilisez les flèches pour positionner le curseur, et appuyez sur le Bouton 1. Faites ceci deux fois, une fois pour chaque initiale de votre nom.

Si vous choisissez CONTINUE START—

Utilisez cette sélection quand vous avez déjà un compte en banque avec de l'argent qui y est déposé. Enregistrez d'abord vos initiales de la façon décrite précédemment. Puis enregistrez le numéro de votre compte de la même manière que vous l'avez fait pour vos initiales.

Preparación para el juego

1. Presiona el Botón 1.
2. Emplea las Flechas para seleccionar. "INICIO NUEVO DEL JUEGO" (NEW GAME START) o "INICIO CON CONTINUACIÓN" (CONTINUE START).
3. Presiona de nuevo el Botón 1.

Selección de NEW GAME START—

Emplea esta selección para tu primera partida. O, también, cuando deseas introducir nuevas iniciales.

Para introducir tus iniciales, empleas las Flechas para situar el cursor, y presiona entonces el Botón 1. Hazlo dos veces. Una para cada letra de tus iniciales.

Selección de CONTINUE START—

Selecciona esta opción cuando ya tengas una cuenta bancaria con dinero ingresado. Introduce primero tus iniciales como se ha descrito arriba. Luego, introduce tu número de cuenta del mismo modo que introdujiste tus iniciales.

Per Iniziare il Gioco

1. Premere il Tasto 1.
2. Selezionare "NEW GAME START" o "CONTINUE START" servendosi della FRECCIA.
3. Premere nuovamente il Tasto 1.

Selezionando NEW GAME START—

Usare questa selezione per il primo gioco, oppure quando si desidera segnare nuove iniziali.

Segnare nuove iniziali usando la Freccia per regolare il cursore e premere il Tasto 1. Eseguire questo procedimento due volte. Una volta per ogni lettera delle tue iniziali.

Selezionando CONTINUE START—

Selezionare questa opzione quando avete già un conto in banca. Prima segnare le iniziali come spiegato sopra e segnare il tuo conto in banca usando lo stesso procedimento per segnare le iniziali.

What's Happening

Busting ghosts is tough. You have to have the right wheels, the right tools and a heck of a lot of nerve. That's why they've picked you to run the business.

You'll start out with \$10,000 in your bank account. You'll have to use part of this money to purchase all the things you'll need.

Then, you'll be given a map of the city. Whenever ghosts enter one of the buildings, the building will blink. And you'll have to make tracks to get there as fast as you can.

Once you reach the building, you'll use your Ion Beams to trap the ghosts. When you get all of them, the scene returns to the map and you start looking for ghosts all over again.

Sometimes you'll have to return to headquarters. To pick up a new man. To recharge your Ion Beam. Or to empty your ghost traps.

When the Marshmallow Man enters the scene, you'll have to drop everything and confront this monstrous mess. Sneak your men past him to enter the temple of Zuul.

Verlauf des Spiels

Geister zu fangen ist ein hartes Brot. Sie müssen das richtige Fahrzeug haben, die richtigen Werkzeuge und Nerven wie Drahtseile. Darum hat man Sie gewählt, diese Aufgabe zu erfüllen.

Sie fangen mit einem Guthaben von \$10 000 auf Ihrem Bankkonto an. Sie müssen einen Teil dieses Geldes dazu verwenden, alle erforderlichen Gegenstände zu kaufen.

Dann erhalten Sie eine Karte der Stadt. Jedesmal, wenn Geister in eines der Gebäude eindringen, beginnt das Gebäude zu blinken. Und Sie müssen sich auf den Weg machen und so schnell dorthin gelangen wie möglich.

Wenn Sie das Gebäude erreicht haben, müssen Sie Ihren Ionen-Strahler verwenden, um die Geister zu fangen. Wenn Sie alle eingefangen haben, schaltet die Szene wieder auf die Karte zurück und Sie fangen wieder an, nach anderen Geistern zu suchen.

In gewissen Abständen müssen Sie zum Hauptquartier zurückkehren. Z.B. um einen neuen Mann aufzunehmen, Ihren Ionen-Strahler nachzuladen oder die Geisterfallen zu leeren.

Wenn der Marshmallow-Mann auftritt, müssen Sie alle anderen Aufgaben abbrechen und sich diesem monströsen Glibberhaufen stellen. Versuchen Sie mit Ihren Männern an ihm vorbeizukommen und den Tempel von Zuul zu betreten.

Vad är det som händer?

Det är ett tufft jobb att jaga spöken. Du måste ha rätt fordon och utrustning plus nerver av stål. Det är därför dom valt dig till jobbet!

När spelet börjar, har du 10 000\$ på ditt konto. En del av dessa pengar måste du använda för att köpa nödvändig utrustning.

Sedan får du en karta över staden. När spöken går in i en byggnad, börjar den att blinka. Du måste ta dig dit snabbt!

När du kommit fram till byggnaden, använder du Ion-strålaren för att fånga spökerna. Fångar du alla, återvänder spelet till kartan och du får börja hålla ögonen öppna efter spöken igen.

Ibland måste du återvända till Högkvarteret (GHQ) för att hämta en ny man, ladda Ion-strålaren eller för att tömma spökfällan.

När Marshmallow Man kommer in på scenen, måste du släppa allt och möta denna monstruösa massa. Smyg dina män förbi och gå in i Zuuls tempel.

Que se passe-t-il?

Chasser des fantômes n'est pas facile. Vous devez avoir de bons véhicules, de bons outils et un sacré paquet de nerfs. C'est pourquoi ils vous ont choisi pour vous occuper de cette affaire.

Vous commencerez avec \$10 000 dans votre compte en banque. Vous devrez utiliser une partie de cet argent pour acheter tout ce dont vous aurez besoin.

Puis on vous donnera un plan de la ville. A chaque fois que des fantômes entreront dans l'un des immeubles, l'immeuble clignotera. Et vous devrez filer pour vous rendre sur les lieux le plus rapidement possible.

Lorsque vous aurez atteint l'immeuble, vous utiliserez vos Rayons Ioniques pour attraper les fantômes. Quand vous les aurez tous piégés, la scène reviendra sur le plan et vous recommencerez à chercher de nouveaux fantômes.

Quelquefois, il vous faudra retourner au quartier général. Pour prendre un homme supplémentaire. Pour recharger votre Canon à Ion. Ou pour vider votre piège à fantômes.

Quand le Bonhomme Guimauve entre en scène, vous devrez tout laisser en plan pour affronter ce monstre. Faufilez vos hommes derrière lui pour pénétrer dans le temple de Zuul.

¿Qué pasa?

Cazar fantasmas no es tan fácil. Hay que tener el vehículo apropiado, las herramientas adecuadas y mucha sangre fría. Por eso ellos te seleccionaron para que llevaras el negocio.

Empezarás con 10.000\$ en tu cuenta bancaria. Tendrás que usar parte de este dinero para comprar todas las cosas que te hacen falta.

Luego, recibirás un mapa de la ciudad. Siempre que un fantasma entra en un edificio, este edificio parpadeará. Deberás salir corriendo a ese edificio para llegar lo antes posible.

Una vez has llegado al edificio, emplearás tus Rayos de Iones para atrapar a los fantasmas. Cuando los tengas a todos, la escena volverá a la del mapa y deberás volver a buscar fantasmas.

A veces deberás volver a tus oficinas. Para que te acompañe otra persona. Para recargar tus Rayos de Iones. O para vaciar tus trampas de fantasmas.

Cuando el Hombre Marshmallow entra en la escena, deberás desprenderte de todo lo que llevas y enfrentarte a este monstruo. Haz pasar a tus hombres para entrar en el templo de Zuul.

Cosa sta succedendo!

Sconfiggere i fantasmi è dura. Tu hai il coltello alla parte del manico, i mezzi giusti ed in più hai un coraggio da far spavento.

Inizierai il gioco con un conto in banca di 10.000 dollari e dovrai spendere una parte di questi soldi per comprare le cose che ti saranno utili.

Allora, ti sarà data una mappa della città. Qualsiasi volta che un fantasma entra un edificio, questo lampeggerà e tu dovrai trovare il modo per entrarci il più presto possibile.

Una volta che ti trovi dentro un edificio, per intrappolare il fantasma, ti servirai dei tuoi Raggi di Ione. Quando li catturerai tutti, la scena del gioco riprende dalla mappa e ti troverai a cercare in continuazione per fantasmi.

Qualche volta dovrai tornare al quartier generale per scegliere un'altro uomo, per ricaricare i tuoi raggi di ione oppure per scaricare le tue trappole piene di fantasmi.

Quando Marshmallow Man si mette in mostra, tu dovrai scaricarti di tutto e lottare questo mostro. Fai che i tuoi uomini lo superino e riescano a entrare il tempio di Zuul.

Once you've entered Zuul, you'll have to climb the stairs — attacking Roamers as you go — and try to make it to the top.

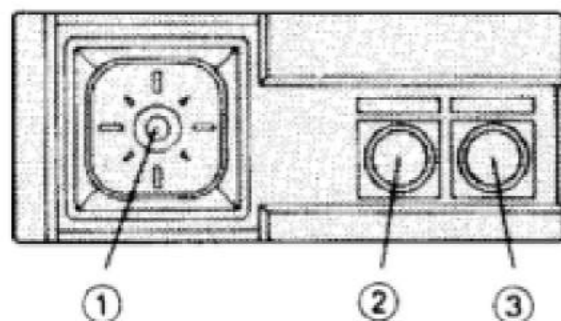
There, at the top of Zuul, you'll have one last assignment. Destroy Gorza.

With Gorza's power depleted, the rest of the ghosts will also be powerless. The city will return to normal. And your name will go down as one of the city's greatest heroes.

Taking Control

The following illustration shows you the control points on your SEGA SYSTEM control pad. Throughout this instruction book we will refer to these controls by the names indicated in this illustration.

- ① Arrow Controllers
- ② Button 1
- ③ Button 2
- ④ Up Arrow
- ⑤ Right Arrow
- ⑥ Down Arrow
- ⑦ Left Arrow



Sobald Sie Zuul betreten haben, müssen Sie die Stufen hinaufsteigen, wobei Roamer Sie auf Schritt und Tritt angreifen, und versuchen, bis zur Spitze zu gelangen.

Dort oben, auf der Spitze von Zuul erwartet Sie Ihre letzte und schwierigste Aufgabe. Zerstören Sie Gorza.

Wenn Gorzas Kraft erloschen ist, werden auch die übrigen Geister machtlos. In der Stadt kehren wieder normale Verhältnisse ein. Und Ihr Name wird als einer der größten Helden der Stadt in die Geschichte eingehen.

Steuerung

Die nachfolgende Abbildung zeigt Ihnen die einzelnen Steuerungsmöglichkeiten des Steuerungselements Ihres SEGA SYSTEMS. In dieser gesamten Spielanleitung werden wir die Bedienungselemente mit den in dieser Abbildung angegebenen Bezeichnungen benennen.

- ① Pfeile-Steuerknüppel
- ② Taste 1
- ③ Taste 2
- ④ Aufwärtspfeil
- ⑤ Rechtspfeil
- ⑥ Abwärtspfeil
- ⑦ Linkspfeil

Väl inne i templet, måste du klättra upp för trapporna och försöka ta dig till toppen, Roamers anfaller dig hela tiden!

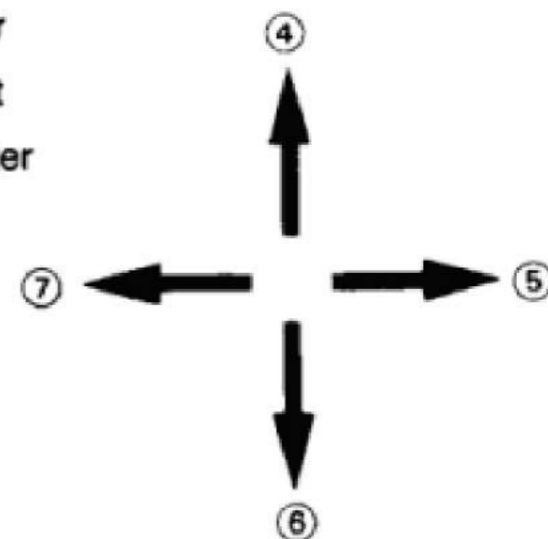
I toppen på templet finns det sista hindret — Gorza, som måste förintas.

När Gorzas makt är bruten, försvinner även spökerna. Staden blir åter normal och du blir den störste hjälten av alla!

Handkontrollen

Här visar vi hur handkontrollen fungerar. I manualen kommer vi att referera till handkontrollens användande med dom uttryck som här nedan beskrivs.

- ① Styrknappen (S-knappen)
- ② Knapp 1
- ③ Knapp 2
- ④ Pil Upp
- ⑤ Pil höger
- ⑥ Pil nedåt
- ⑦ Pil vänster



Une fois dans Zuul, vous devrez grimper les marches — en attaquant les Vagabonds au passage — et essayer d'atteindre le sommet.

Là, au sommet de Zuul, vous aurez une dernière tâche à accomplir. Détruire Gorza.

Avec la puissance de Gorza anéantie, les autres fantômes seront également sans pouvoir. La ville retournera au calme. Et votre nom ira rejoindre celui des plus grands héros.

Prendre le contrôle

L'illustration suivante vous montre les points de contrôle sur votre carte de contrôle SEGA SYSTEM. Tout au long de ce manuel, nous nous référerons à ces boutons de contrôle par les noms indiqués ci-dessous.

- ① Flèches de contrôle
- ② Bouton 1
- ③ Bouton 2
- ④ Flèche haute
- ⑤ Flèche droite
- ⑥ Flèche basse
- ⑦ Flèche gauche

Una vez has entrado en Zuul, deberás subir las escaleras, atacando Roamers a medida que avanzas, intentando llegar arriba.

Allí, arriba en Zuul, tendrás tu última misión: la de destruir a Gorza.

Después de haberle sacado el poder a Gorza, el resto de los fantasmas también quedarán sin poder. La ciudad volverá a la normalidad. Y tu nombre se recordará como el de uno de los mayores héroes de la ciudad.

Toma de control

La ilustración siguiente muestra los puntos de control de tu controlador de SEGA SYSTEM. En este manual de instrucciones nos referiremos a estos controles por los nombres indicados en esta ilustración.

- ① Controladores de flechas
- ② Botón 1
- ③ Botón 2
- ④ Flecha hacia arriba
- ⑤ Flecha para la derecha
- ⑥ Flecha hacia abajo
- ⑦ Flecha hacia la izquierda

Una volta nel tempio di Zuul, dovrai salire le scale — lottando Roamers per farti strada — cercando di riuscire a arrivare in cima.

Arrivato in cima, avrai un ultimo incarico. Distruggi Gorza.

Distruggendo Gorza anche gli altri fantasmi saranno senza forza. La città tornerà tranquilla e tu sarai ricordato come uno dei più grandi eroi della città.

Dispositivo di comando

Le seguenti illustrazioni ti mostrano i comandi della pulsantiera del SEGA SYSTEM. Attraverso questo manuale d'istruzioni, noi ci riferiremo ai nomi dei comandi con i nomi indicati in questa illustrazione.

- ① Dispositivo controllo freccia
- ② Tasto 1
- ③ Tasto 2
- ④ Freccia "Alto"
- ⑤ Freccia "Destra"
- ⑥ Freccia "Basso"
- ⑦ Freccia "Sinistra"

Money, Money, Money

Busting ghosts is big business. And, like any big business, it requires big bucks.

At the beginning of the game you can borrow up to \$10,000 — to use for purchasing cars and equipment. You'll be given your own bank account. And every time you bust a ghost, money will be added to your account.

Remember to write down your account number. You'll need it the next time you start a new game.

Who's Who

You're a Ghostbuster. Armed with a souped-up car, special ghostbusting equipment and lightning reflexes.

And you're after those ghosts. Who are armed with flying dishes, slime, laser beams and the ability to become invisible at will. Here's who's who in the world of ghosts:



Geld, Geld, Geld

Geister zu jagen ist ein großes Geschäft. Und wie jedes große Geschäft erfordert es zunächst einmal viel Kapital.

Am Beginn des Spiels können Sie bis zu \$10 000 borgen — das Geld dient zum Kauf von Fahrzeugen und Ausrüstung. Sie erhalten nun Ihr eigenes Bankkonto. Jedesmal, wenn Sie einen Geist austreiben, erhöht sich das Guthaben auf Ihrem Konto.

Denken Sie daran, Ihre Kontonummer aufzuschreiben. Sie werden sie beim nächsten Mal benötigen, wenn Sie ein neues Spiel beginnen.

Wer ist wer?

Sie sind ein Geisteraustreiber (Ghostbuster). Ausgerüstet mit einem frisierten Auto, spezieller Geisteraustreiber-Ausrüstung und blitzschnellen Reflexen.

Und nun jagen Sie Geister. Diese sind mit fliegendem Geschirr, Schleim, Laserstrahlen bewaffnet und besitzen die Fähigkeit, sich jederzeit unsichtbar zu machen. Hier nun eine Liste aus der Welt der Geister:

Pengar, Pengar och Pengar

Att jaga spöken är stora affärer. Precis som vid alla stora affärer krävs även här stora pengar.

I spelets början kan du låna upp till 10 000\$ för att kunna köpa bilar och utrustning. Du får ett eget bank-konto. Varje gång du fångar ett spöke kommer du att tjäna pengar som sätts in på ditt konto.

Glöm inte att skriva ner ditt kontonummer. Du behöver det nästa gång du ska spela.

Vem är Vem?

Du är en spökjägare, Ghostbuster. Du har en specialbil, speciella spökjägarsaker och blixtrande reflexer.

Du ska fånga spökena. Dom kan vara beväpnade med flygande tefat, slime, laserstrålar och kunskaper om hur man gör sig osynlig. Låt oss presentera spökena för dig:

De l'argent, de l'argent, de l'argent

Chasser les fantômes est une grosse affaire. Et comme toute affaire importante, cela demande beaucoup d'argent.

Au début du jeu, vous pouvez emprunter jusqu'à \$10 000 — pour acheter des voitures et des équipements. On vous donnera votre propre compte en banque. Et à chaque fois que vous attrapez un fantôme, on vous versera une somme d'argent sur votre compte.

N'oubliez pas de noter votre numéro de compte. Vous en aurez besoin la prochaine fois que vous recommencerez une partie.

Qui est Qui

Vous êtes un chasseur de fantômes. Armé d'une voiture gonflée, d'équipements spéciaux pour la chasse aux fantômes, et de réflexes rapides comme l'éclair.

Et vous en voulez aux fantômes, qui, eux, sont munis de disques volants, de matériaux visqueux, de rayons lasers et qui ont la capacité de se rendre invisibles quand ils le désirent. Voici le Qui est Qui du monde des fantômes:

Dinero, dinero, dinero

Cazar fantasmas es un buen negocio. Y, al igual que todos los buenos negocios, se necesita mucha pasta. Al principio del juego podrás tomar prestados 10.000\$ para comprar los vehículos y los equipos. Se te dará una cuenta corriente de banco, y cada vez que caces un fantasma, se añadirá dinero a tu cuenta.

Recuerda que deberás escribir el número de cuenta. Lo necesitarás la próxima vez que empieces a jugar.

Quién es quién

Tú eres un Cazafantasmas. Armado con un vehículo preparado, equipo especial para cazar fantasmas y reflejos muy rápidos.

Tú vas detrás de estos fantasmas, que están armados con platos voladores, babas, rayos láser, y la habilidad de ser invisibles a voluntad. Aquí veremos quién es cada cual en el mundo de los fantasmas:

Denaro, denaro, denaro

Sconfiggere i fantasmi è un'impresa per niente facile e come tutti i grossi affari, ci vogliono molti soldi.

All'inizio del gioco, tu puoi prendere in prestito 10.000 dollari che ti serviranno per comprare macchine ed equipaggiamento. Ti sarà dato un conto in banco personale ed ogni volta che sconfiggerai un fantasma il tuo conto in banca aumenterà.

Ricordati di prendere nota del tuo conto in banca, ti sarà utile quando inizierai un un'altro gioco.

Chi è?

Tu sei un Ghostbuster. Possiedi una macchina elaborata, equipaggiamento speciale per sconfiggere fantasmi e riflessi luminosi.

Tu sei alla ricerca di quei fantasmi, armati di dischi volanti, viscidume, raggi laser e sei in grado di diventare invisibile. Ecco, ti trovi a giocare a "Chi è" nel mondo dei fantasmi:

① **ROAMERS**

They like to hit the streets. And throw dishes.

② **MARSHMALLOW MAN**

A result of all the ghosts pooling their efforts. To make one gargantuan monster.

③ **SLIMERS**

Friends of the ROAMERS. But a lot faster.

④ **MASTER OF THE KEY**

This one has the key to Zuul.

⑤ **GATEKEEPER**

This one takes care of things back at Zuul.

⑥ **GORZA:**

This one's in charge of all of them. Armed with deadly laser beams, he's more dangerous than any of them.

①



① **ROAMERS**

Sie verstecken sich gern in den Straßen. Und sie werfen Geschirr.

② **MARSHMALLOW-MANN**

Er ist das Ergebnis der vereinten Kräfte aller Geister. Sie bilden ein riesiges, gigantisches und glibberiges Monster.

③ **SLIMERS**

Freunde der ROAMERS. Aber sie sind viel schneller.

④ **MASTER OF THE KEY**

Dieser Herr über den Schlüssel verwaltet den Schlüssel zu Zuul.

⑤ **GATEKEEPER**

Dieser Torwächter achtet auf die Dinge, die im Zuul vorgehen.

⑥ **GORZA:**

Er ist der Herr über alle. Bewaffnet mit tödlichen Laserstrahlen ist er viel gefährlicher als jeder andere seiner Kumpanen.

③



① **ROAMERS**

Dom finns på gatorna och kastar tefat.

② **MARSHMALLOW MAN**

När spökerna samlar sina krafter, blir dom en gigantisk varelse.

③ **SLIMERS**

Vänner till ROAMERS. Men snabbare.

④ **MASTER OF THE KEY**

Han här nyckeln till Zuul.

⑤ **GATEKEEPER**

Sköter om Zuul.

⑥ **GORZA:**

Det här är chefen över dom alla. Han är beväpnad med dödliga laserstrålar. Detta är den farligaste av dom alla!

②



- ① **LES VAGABONDS**
Ils aiment errer dans les rues, et lancer des disques.
- ② **LE BONHOMME GUIMAUVE**
Le résultat des efforts combinés de tous les fantômes, pour créer un monstre gargantuesque.
- ③ **LES VISQUEUX**
Les amis de VAGABONDS, mais beaucoup plus rapides.
- ④ **LE MAÎTRE DES CLÉS**
Celui-ci a la clé de Zuul.
- ⑤ **LE GARDIEN**
Celui-là est en charge de Zuul.
- ⑥ **GORZA:**
Il est le chef de tous les autres. Armé de rayons lasers mortels, il est plus dangereux que n'importe quel autre.

④



- ① **ROAMERS**
Les gusta ir por la calle y tirar platos.
- ② **HOMBRE MARSHMALLOW**
Un resultado de la unión de todos los esfuerzos de los fantasmas, creando así a un monstruo fofo.
- ③ **SLIMERS**
Son amigos de los ROAMERS, pero mucho más rápidos.
- ④ **MAESTRO DE LA LLAVE**
Es el que tiene la llave de Zuul.
- ⑤ **LA VIGILANTE DE LAS PUERTAS**
Es la que se encarga de las cosas en Zuul.
- ⑥ **GORZA:**
Es el que se encarga de todos los demás. Armado con rayos láser mortales, es el más peligroso de todos.

⑤



- ① **ROAMERS**
A loro piace mostrarsi nelle strade e lanciare dischi volanti.
- ② **MARSHMALLOW MAN**
È la forza di tutti i fantasmi uniti insieme per creare un mostro gigantesco.
- ③ **SLIMERS**
Amici dei ROAMERS, ma molto più veloci.
- ④ **PROPRIETARIO DELLA CHIAVE**
Lui ha in possesso la chiave di Zuul.
- ⑤ **CUSTODE**
Lei è quella che si preoccupa delle cose a Zuul.
- ⑥ **GORZA:**
Lui è il capo del gruppo. Armato di raggi laser mortali, lui è il più pericoloso di tutto il gruppo.

⑥



What's What

Good ghostbusters must be familiar with the tools of the trade. And they must know which equipment is the most important to obtain when funds are limited.

Here's what you can buy with your hard-earned money. But remember, fancy equipment is no substitute for a quick eye and a steady hand.

Cars

ECONOMY:

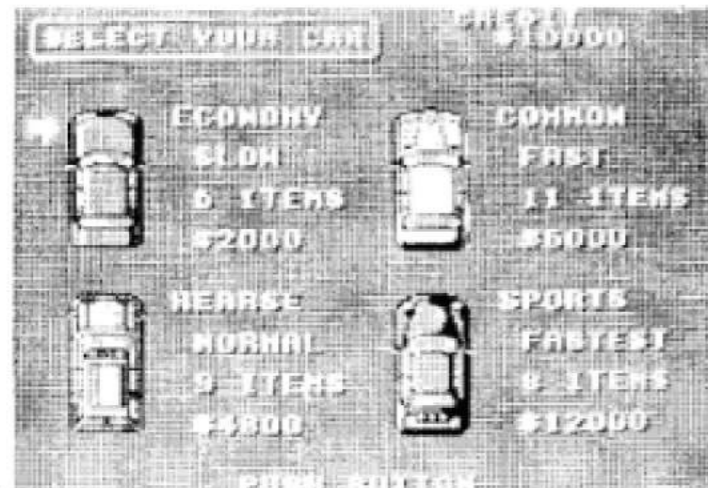
Holds up to six tools. Very light. Slips a long way when hit.

..... \$2,000

HEARSE:

Holds up to nine tools. Medium weight. Slips some when hit.

..... \$4,800



Ausrüstung

Gute Geisteraustreiber müssen mit den Werkzeugen ihres Geschäfts hervorragend vertraut sein. Und sie müssen wissen, welche Ausrüstungsgegenstände am wichtigsten sind, wenn das Geld knapp ist.

Hier nun eine Liste dessen, was Sie mit Ihrem sauer verdienten Geld kaufen können. Aber denken Sie daran, eine aufgemotzte Ausrüstung ist kein Ersatz für ein schnelles Auge und eine ruhige Hand.

Autos

ECONOMY:

Zum Transport von bis zu sechs Werkzeugen. Sehr leicht. Rutscht lange Zeit zurück, wenn es getroffen wird.

..... \$2 000

HEARSE:

Zum Transport von bis zu neun Werkzeugen. Mittleres Gewicht. Gleitet etwas zurück, wenn es getroffen wird.

..... \$4 800

Vad är Vad?

Bra spökjägare måste vara kunniga i alla saker som rör spökjakt. Dom måste även veta vilka saker som är dom mest viktiga vid spökjakter, speciellt när plånboken är tunn!

Låt oss visa vad du kan köpa för dina surt förvärvade pengar. Men kom ihåg att flott utrustning inte kan ersätta ett snabbt öga och en stadig hand.

Bilar

ECONOMY:

Lastar max 6 saker. Mycket lätt. Blir den påkörd sladdar den långt.

..... \$2 000

HEARSE:

Lastar max 9 saker. Inte så lätt. Sladdar inte så långt om den blir påkörd.

..... \$4 800

Quoi est Quoi

Les chasseurs de fantômes doivent être familiarisés avec les outils du commerce. Et ils doivent savoir quels équipements sont les plus importants à acquérir quand les fonds sont limités.

Voici ce que vous pouvez acheter avec l'argent durement gagné. Mais souvenez-vous, des équipements sophistiqués ne remplacent pas un œil vif et une main ferme.

Les voitures

ECONOMIQUE:

Contient jusqu'à six outils. Très légère.
Projetée loin quand on la heurte.
..... \$2 000

CORBILLARD:

Contient jusqu'à neuf outils. Poids moyen.
Projetée moyennement quand on la heurte.
..... \$4 800

Qué es cada cosa

Los cazafantasmas deben estar familiarizados con las herramientas de trabajo. Deben saber el equipo que es el más importante comprar cuando hay poco dinero.

A continuación verás lo que puedes comprar con el dinero que tanto te ha costado ganar. Pero, recuerda, no por muy caro que sea un equipo significa que puede sustituir a la rapidez de la vista o a una mano rápida.

Vehículos

ECONOMY:

Tiene cabida para seis herramientas.
Es muy ligero.
Patina mucho cuando choca.
..... 2.000\$

HEARSE:

Tiene cabida para nueve herramientas.
Peso medio.
Patina un poco cuando choca.
..... 4.800\$

Che cosa è?

Essere un buon Ghostbuster vuole dire essere familiari in commercio e saper quale equipaggiamento è quello che renderà di più quando si hanno pochi soldi.

Questo è quello che puoi comprare con i soldi che ti sei sudato, ma ricorda, l'equipaggiamento non è tutto, occhi aperti e mano salda.

Macchine

ECONOMICA:

Regge fino a sei attrezzi. Molto leggera.
Quando colpita scivola molto lontana.
..... \$2.000

CARRO FUNEBRE:

Regge fino a nove attrezzi. Peso medio.
Quando colpita scivola un pò.
..... \$4.800

COMMON:

Holds up to eleven tools. Heavy.
Only slips a little when hit.

..... \$6,000

SPORTS:

Holds up to eight tools. Very heavy.
Hardly slips at all when hit.

..... \$12,000

How to choose your car.

1. Using the Arrow Controller, point to the car you want.
2. Press Button 1 or 2 to make your final selection.

How to drive your car.

Use the Arrow Controller.

COMMON:

Zum Transport von bis zu elf Werkzeugen. Schwer. Gleitet nur geringfügig zurück, wenn es getroffen wird.

..... \$6 000

SPORTS:

Zum Transport von bis zu acht Werkzeugen. Sehr schwer. Gleitet kaum zurück, wenn es getroffen wird.

..... \$12 000

Auswahl Ihres Autos.

1. Verwenden Sie den Pfeile-Steuerknüppel, und zielen Sie auf das Auto Ihrer Wahl.
2. Drücken Sie Taste 1 oder 2, um Ihre Wahl zu bestätigen.

Steuerung Ihres Autos.

Verwenden Sie den Pfeile-Steuerknüppel.

COMMON:

Lastar max 11 saker. Tung.
Sladdar mycket lite om den blir påkörd.

..... \$6 000

SPORTS:

Lastar upp till 8 saker. Mycket tung.
När den påkörs sladdar den knappast alls.

..... \$12 000

Hur du väljer bilar.

1. Använd S-knappen och peka på den bil du vill ha.
2. Tryck på knapp 1 eller 2 när du bestämt dig.

Hur du kör bilen.

Använd S-knappen.

NORMALE:

Contient jusqu'à sept outils. Lourde.
A peine projetée quand on la heurte.

..... \$6 000

DE SPORTS:

Contient jusqu'à huit outils. Très lourde.
Bouge à peine quand on la heurte.

..... \$12 000

Comment choisir votre voiture.

1. En utilisant le Contrôleur à flèches, pointer sur la voiture choisie.
2. Appuyer sur le Boutón 1 ou 2 pour faire la sélection finale.

Comment conduire votre voiture.

Utilisez le Contrôleur à flèches.

COMMON:

Tiene cabida para once herramientas. Es pesado.

Patina muy poco cuando choca.

..... 6.000\$

SPORTS:

Tiene cabida para ocho herramientas. Es muy pesado.

Casi no patina cuando choca.

..... 12.000\$

Cómo seleccionar el vehículo.

1. Empleando el Controlador de Flechas, señala el vehículo que deseas.
2. Presiona el Botón 1 o 2 para hacer tu selección final.

Cómo conducir el vehículo.

Emplea el Controlador de Flechas.

ORDINARIA:

Regge fino a undici attrezzi. Pesante.
Quando colpita scivola pochissimo.

..... \$6.000

SPORTIVA:

Regge fino a otto attrezzi. Molto pesante.

Quando colpita non scivola affatto.

..... \$12.000

Come scegliere la tua macchina.

1. Usa il dispositivo di Controllo Freccia e puntalo il direzione della macchina che vuoi scegliere.
2. Premere il Tasto 1 o 2 per verificare la selezione.

Come guidare la tua macchina.

Usa il dispositivo di Controllo Freccia.

Equipment

PK ENERGY DETECTOR:

Lets you know ahead of time when a building you're near is going to be hit by ghosts. The color of the building will change to purple.
..... \$400

MARSHMALLOW SENSOR:

Tells you if the Marshmallow Man is coming to a building near you by changing the color of the building to white.
..... \$800

IMAGE INTENSIFIER:

Ghost images become clearer.
..... \$800

SUPER PK ENERGY DETECTOR:

Works just like the regular PK ENERGY DETECTOR, only better. Because it works for the entire city. No matter *where* you are.
..... \$1,200

SUPER MARSHMALLOW SENSOR:

Works just like the regular MARSHMALLOW SENSOR. Except that you don't have to be near the building.
..... \$2,000

Ausrüstungsgegenstände

PK ENERGY DETECTOR:

Dieser Detektor für übernatürliche Energiefelder informiert Sie im voraus darüber, wenn ein in Ihrer Nähe befindliches Gebäude in Kürze von Geistern heimgesucht wird. Das Gebäude verfärbt sich dunkelrot.
..... \$400

MARSHMALLOW SENSOR:

Dieser Sensor verrät, wenn der Marshmallow-Mann zu einem Gebäude in Ihrer Nähe kommt, indem sich das Gebäude weiß verfärbt
..... \$800

IMAGE INTENSIFIER:

Dieser Bildverstärker läßt die Geisterbilder klarer erscheinen.
..... \$800

SUPER PK ENERGY DETECTOR:

Dieser arbeitet praktisch genauso wie der normale PK ENERGY DETECTOR, lediglich mit verstärkter Leistung. Er ist in der gesamten Stadt wirksam, unabhängig davon, wo Sie sich gerade befinden.
..... \$1 200

SUPER MARSHMALLOW SENSOR:

Arbeitet praktisch genau so wie der normale MARSHMALLOW SENSOR. Sie haben lediglich den Vorteil, daß Sie sich nicht in der Nähe des Gebäudes befinden müssen.
..... \$2 000

Utrustning

PK ENERGY DETECTOR:

Låter dig i förväg veta vilket hus som kommer att hemsökas av spöken. Färgen på ett hus som ska hemsökas ändras till rosa när du kör förbi.
..... \$400

MARSHMALLOW SENSOR:

Talar om för dig att Marshmallow Man kommer att komma till ett hus nära dig. Husfärgen ändras till vitt.
..... \$800

IMAGE INTENSIFIER:

Spökerna syns klarare.
..... \$800

SUPER PK ENERGY DETECTOR:

Fungerar som den vanliga PK detektorn, fast bättre. Den fungerar över hela staden oavsett där du är.
..... \$1 200

SUPER MARSHMALLOW SENSOR:

Fungerar som den valiga sensorn, fast är starkare. Fungerar alltså på långt håll.
..... \$2 000

Equipements

DÉTECTEUR D'ÉNERGIE PK:

Vous fait savoir à l'avance quand un immeuble proche de vous va être envahi par des fantômes. La couleur de l'immeuble se changera en violet.

..... \$400

DÉTECTEUR DE BONHOMME GUIMAUVE:

Vous indique si le bonhomme Guimauve s'approche d'un immeuble près de vous en changeant la couleur de l'immeuble en blanc.

..... \$800

INTENSIFIEUR D'IMAGE:

Les images de fantômes deviennent plus nettes.

..... \$800

SUPER DÉTECTEUR D'ÉNERGIE PK:

Fonctionne comme le DÉTECTEUR D'ÉNERGIE PK normal, mais en mieux. Car il marche pour la ville entière, quel que soit l'endroit où vous êtes.

..... \$1 200

SUPER DÉTECTEUR DE BONHOMME GUIMAUVE:

Fonctionne exactement comme le DÉTECTEUR DE BONHOMME GUIMAUVE normal. Mais vous n'avez pas besoin d'être près de l'immeuble.

..... \$2 000

Equipo

DETECTOR DE ENERGIA PK:

Te permitirá saber de antemano el edificio cercano en el que entrará un fantasma. El color del edificio cambiará a violeta.

..... 400\$

SENSOR DE MARSHMALLOW:

Te dirá si el Hombre Marshmallow viene a un edificio cercano cambiando el color del edificio a blanco.

..... 800\$

INTENSIFICADOR DE IMAGENES:

Las imágenes de los fantasmas se hacen más claras.

..... 800\$

SUPERDETECTOR DE ENERGIA PK:

Funciona como el DETECTOR DE ENERGIA PK normal, pero mejor. Porque funciona para toda la ciudad, sin importar *dónde* tú te encuentres.

..... 1.200\$

SUPERSENSOR DE MARSHMALLOW:

Funciona como el SENSOR DE MARSHMALLOW normal, pero no hará falta que estés cerca del edificio.

..... 2.000\$

Equippaggiamento

PK DETETTORE D'ENERGIA:

Ti avvertirà in anticipo se l'edificio a cui ti trovi vicino è preso di mira dai fantasmi. Il colore dell'edificio diventerà color porpora.

..... \$400

TRACCIA MARSHMALLOW:

Ti avverte se Marshmallow Man si sta avvicinando all'edificio vicino a te cambiando il colore dell'edificio in bianco.

..... \$800

INTENSIFICATORE D'IMMAGINE:

L'immagine del fantasma diventa più nitida.

..... \$800

SUPER PK DETETTORE D'ENERGIA:

È come il PK DETETTORE D'ENERGIA normale, ma di uso più vasto. È possibile usarlo in qualsiasi parte della città. Non importa dove ti trovi.

..... \$1.200

SUPER TRACCIA MARSHMALLOW:

È come il TRACCIA MARSHMALLOW normale, ma non è necessario che tu debba essere vicino all'edificio.

..... \$2.000

GHOST VACUUM:

Use this to scarf up stray ghosts while you're driving.

..... \$600

GHOST BAIT:

Use it to attract ghosts to your area. And to prevent them from uniting to form a Marshmallow Man. The good thing about this stuff is that you can use it over and over — up to five times.

..... \$400

GHOST TRAP:

You can use this to capture ghosts. Then you've got to take it back to headquarters to empty it.

..... \$500

HIGH CAPACITY TRAP:

Works like the regular GHOST TRAP. But you can capture three times as many ghosts before you have to empty it.

..... \$2,500

GHOST VACUUM:

Dient zum Aufsaugen von streunenden Geistern während der Fahrt.

..... \$600

GHOST BAIT:

Dient zum Anlocken von Geistern in Ihrem Gebiet. Ferner dient die Waffe dazu, die Geister daran zu hindern, einen Marshmallow-Mann zu bilden. Der Vorteil dieser Waffe ist, daß Sie sie immer wieder benutzen können — bis zu fünfmal.

..... \$400

GHOST TRAP:

Sie können diese Geisterfalle dazu verwenden, Geister zu fangen. Dann müssen Sie zum Hauptquartier zurückfahren und die Falle entleeren.

..... \$500

HIGH CAPACITY TRAP:

Diese Falle arbeitet wie die normale GHOST TRAP. Aber Sie können dreimal mehr Geister fangen, ehe Sie die Falle entleeren müssen.

..... \$2 500

GHOST VACUUM:

Används för att suga upp spöken som du träffar på gatorna.

..... \$600

GHOST BAIT:

Attraherar spöken i ditt område och hindrar dem från att bilda en Marshmallow Man. Du kan använda detta flera gånger.

..... \$400

GHOST TRAP:

Används för att fånga spöken i. Du måste sedan ta den till Högkvarteret (GHQ) för att tömma den.

..... \$500

HIGH CAPACITY TRAP:

Fungerar som en vanlig fälla, men har högre kapacitet. Du kan fånga 3 gånger så många spöken i den innan den måste tömmas.

..... \$2 500

ASPIRATEUR DE FANTÔMES:

Utilisez-le pour attraper des fantômes égarés pendant que vous conduisez.

..... \$600

APPÂT À FANTÔMES:

Utilisez-le pour attirer des fantômes dans votre voisinage. Et pour les empêcher de se regrouper pour former un Bonhomme Guimauve. Le bon point de cet outil, c'est que vous pouvez l'utiliser plusieurs fois — jusqu'à cinq fois.

..... \$400

PIÈGE À FANTÔMES:

Vous pouvez l'utiliser pour capturer les fantômes. Mais vous devez ensuite retourner au quartier général pour le vider.

..... \$500

PIÈGE GRANDE CAPACITÉ:

Fonctionne comme le PIÈGE À FANTÔMES normal, mais vous pouvez capturer trois fois plus de fantômes avant de devoir le vider.

..... \$2 500

ASPIRADORA DE FANTASMAS:

Empléala para aspirar fantasmas perdidos mientras conduces.

..... 600\$

CEBOS PARA FANTASMAS:

Empléalos para atraer a los fantasmas a la zona en la que tú estás y para evitar que se unan para formar un Hombre Marshmallow. Lo bueno de estos cebos es que puedes emplearlos muchas veces — hasta cinco veces.

..... 400\$

TRAMPA DE FANTASMAS:

Podrás emplearla para cazar fantasmas. Luego deberás llevarla a tus oficinas para vaciarla.

..... 500\$

TRAMPA DE GRAN CAPACIDAD:

Funciona como la TRAMPA DE FANTASMAS normal, pero podrás cazar tres veces fantasmas antes de tener que ir a vaciarla.

..... 2.500\$

ASPIRAFANTASMI:

Usalo per aspirare fantasmi randaggi mentre guidi la macchina.

..... \$600

ABBOCCA FANTASMI:

Usalo per attirare fantasmi nella tua area e per evitare che si uniscano per diventare un Marshmallow Man. La cosa migliore è che puoi usare questo espediente in continuazione — fino a cinque volte.

..... \$400

TRAPPOLA PER FANTASMI:

Usala per catturare i fantasmi. Dopo dovrai tornare al quartier generale per vuotarla.

..... \$500

TRAPPOLA DI GRANDE CAPACITÀ:

È come una TRAPPOLA PER FANTASMI normale, ma può catturare tre volte in più di quella normale prima che debba vuotarla.

..... \$2.500

LASER CONFINEMENT SYSTEM:

With this handy little item you don't have to keep running back to headquarters every time you fill your traps. The ghosts will automatically enter LASER CONFINEMENT and your traps will be perpetually empty.

..... \$8,000

SUPER ION BEAM:

This makes your ghost-killing Ion Beams last a lot longer.

..... \$3,000

GHOST PARALYSIS SYSTEM:

Use this to slow the ghosts down.

..... \$3,500

TURBO CHARGER:

Because this makes your car run faster, you can get to the scene of the crime much faster.

..... \$4,500

SUPER GHOST VACUUM:

A souped-up version of the regular GHOST VACUUM.

..... \$3,200

DEFENSIVE WALL:

This is a great item for dire emergencies. Place it in the middle of the road to keep ghosts, gatekeepers and key masters from passing through. But use it wisely. Because it only works once in each game.

..... \$1,500

LASER CONFINEMENT SYSTEM:

Mit diesem praktischen kleinen Gerät können Sie es sich ersparen, ständig zum Hauptquartier zurückfahren zu müssen, wenn Ihre Geisterfallen voll sind. Die Geister werden automatisch in das LASER CONFINEMENT eingesperrt und Ihre Fallen sind ständig leer.

..... \$8 000

SUPER ION BEAM:

Mit diesem Gerät hält Ihr geistervernichtender Ionenstrahler wesentlich länger.

..... \$3 000

GHOST PARALYSIS SYSTEM:

Dieses Gerät dient zur Paralyisierung der Geister und macht sie langsam.

..... \$3 500

TURBO CHARGER:

Der Turbolader macht Ihr Fahrzeug viel schneller und Sie können viel schneller zum Tatort gelangen.

..... \$4 500

SUPER GHOST VACUUM:

Eine verstärkte Version des normalen GHOST VACUUM.

..... \$3 200

DEFENSIVE WALL:

Dies ist eine wunderbare Einrichtung für äußerste Notfälle. Stellen Sie die Schutzmauer auf die Mitte der Straße und verhindern Sie, daß Geister, Gatekeepers und Key Masters durchkommen können. Aber setzen Sie sie mit Bedacht ein. Denn sie wirkt in jedem Spiel nur einmal.

..... \$1 500

LASER CONFINEMENT SYSTEM:

Med denna behändiga lilla apparat behöver du inte springa tillbaka till Högkvarteret varje gång du vill tömma fällorna. Spökerna förs automatiskt iväg till HK och dina fällor är alltid användbara.

..... \$8 000

SUPER ION BEAM:

Denna sak gör att din spökdödande Ion strålare räcker längre.

..... \$3 000

GHOST PARALYSIS SYSTEM:

Saktar ner spöken.

..... \$3 500

TURBO CHARGER:

Gör att din bil går mycket fortare och kan därför ta dig till brottsplatsen mycket snabbare.

..... \$4 500

SUPER GHOST VACUUM:

En specialversion av den vanliga Ghost vacuumen som har hög effekt.

..... \$3 200

DEFENSIVE WALL:

Ett utmärkt skydd vid akuta faror. Placeras mitt i vägen och håller spöken, gatekeepers och keymastern på avstånd. Används dock förståndigt. Fungerar endast 1 gång.

..... \$1 500

SYSTÈME D'EMPRISONNEMENT LASER:

Avec ce petit appareil très pratique, vous n'avez plus besoin de rentrer précipitamment au quartier général à chaque fois que vos pièges sont pleins. Les fantômes iront automatiquement en EMPRISONNEMENT LASER et vos pièges seront toujours vides.

..... \$8 000

SUPER RAYON IONIQUES:

Il fait durer vos Rayons Ioniques tueurs de fantômes plus longtemps.

..... \$3 000

SYSTÈME PARALIEUR DE FANTÔMES:

Utilisez-le pour ralentir les fantômes.

..... \$3 500

TURBO CHARGEUR:

Parce qu'il rend votre voiture plus rapide, vous pouvez arriver sur les lieux du crime beaucoup plus vite.

..... \$4 500

SUPER ASPIRATEUR DE FANTÔMES:
Une version gonflée de l'ASPIRATEUR DE FANTÔMES normal.

..... \$3 200

MUR DE PROTECTION:

C'est un outil fantastique pour les situations d'extrême urgence. Placez-le au milieu de la route pour empêcher les fantômes, les gardiens et les maîtres des clés de passer. Mais utilisez-le avec sagesse. Parce qu'il ne fonctionne qu'une fois par partie.

..... \$1 500

SISTEMA DE CONFINACION DE LASER:

Con este útil instrumento no será necesario que vayas cada vez a las oficinas para vaciar las trampas. Los fantasmas entrarán automáticamente en la CONFINACION DE LASER y tus trampas estarán siempre vacías.

..... 8.000\$

SUPERRAYO DE IONES:

Hará que tus Rayos de Iones matafantasmas te duren mucho más.

..... 3.000\$

SISTEMA DE PARALIZACION DE FANTASMAS:

Empléalo para aminorar la velocidad de los fantasmas.

..... 3.500\$

TURBOALIMENTADOR:

Gracias a él tu vehículo correrá más, y podrás llegar a la escena del crimen con mayor rapidez.

..... 4.500\$

SUPERASPIRADORA DE FANTASMAS:
Es una versión mejor de la ASPIRADORA DE FANTASMAS normal.

..... 3.200\$

PARED DEFENSIVA:

Es una herramienta muy buena para emergencias. Ponla en medio de la carretera para que no pasen los fantasmas, los vigilantes de puertas, y maestros de llave. Pero empléala con la cabeza, porque sólo funciona una vez en cada juego.

..... 1.500\$

LIMITATORE LASER:

Con questo piccolo dispositivo non avrai il bisogno di tornare al quartier generale pre vuotare le trappole. I fantasmi subiranno automaticamente il LIMITATORE LASER e le tue trappole saranno continuamente vuote.

..... \$8.000

SUPER RAGGIO ALLO IONIO:

Questo, fa si che il tuo amazzafantasmi RAGGIO IONE duri di più.

..... \$3.000

PARALIZZA FANTASMI:

Usalo per rallentare i fantasmi.

..... \$3.500

TURBO CHARGER:

Perchè questo dà più potenza alla tua macchina, tu puoi arrivare sulla scena con maggiore tempestività.

..... \$4.500

SUPER ASPIRAFANTASMI:

Elaborata versione dell'ASPIRAFANTASMI.

..... \$3.200

MURO DI DIFESA:

Questo particolare è utile particolarmente i caso di emergenza estrema. Piazzalo al centro della strada per non far passare i fantasmi, i custodi ed i possessori della chiave, ma usalo intelligentemente, perchè lo puoi usare solo una volta per gioco.

..... \$1.500

How to choose your equipment

1. Using the Arrow Controller, move the forklift to the tool you want.
2. Press Button 1 to put the tool on the forklift.
3. Using the Arrow Controller again, move the forklift back to your car.
4. Press Button 1 again to move the tool from the forklift into your car.
5. Repeat the above sequence to choose another tool.
6. When you are finished selecting all your tools, press Button 2 to start the game.

How to use your equipment.

Press Button 2.

Auswahl Ihrer Ausrüstung

1. Verwenden Sie den Pfeil-Steuerknüppel und bewegen Sie den Gabelstapler zu dem Werkzeug, das Sie haben möchten.
2. Drücken Sie Taste 1 um das Werkzeug auf den Gabelstapler zu laden.
3. Verwenden Sie den Pfeil-Steuerknüppel erneut, um den Gabelstapler zurück zu Ihrem Fahrzeug zu fahren.
4. Drücken Sie Taste 1 erneut, um das Werkzeug vom Gabelstapler in Ihr Fahrzeug zu laden.
5. Wiederholen Sie die oben beschriebenen Bedienungsschritte, um ein weiteres Werkzeug auszuwählen.
6. Wenn Sie alle Werkzeuge ausgewählt haben, drücken Sie Taste 2 um das Spiel zu beginnen.

Verwendung Ihrer Ausrüstung.

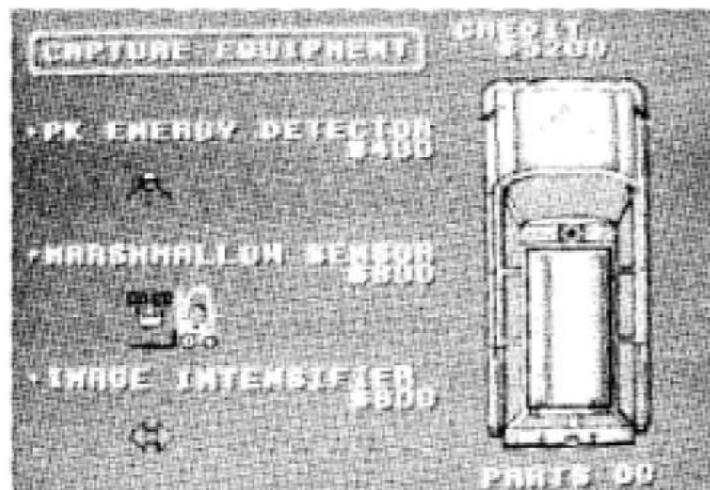
Drücken Sie Taste 2.

Hur du väljer utrustning

1. Använd S-knappen och flytta trucken till den sak du önskar köpa.
2. Tryck på knapp 1 för att ta upp saken med trucken.
3. Använd S-knappen igen och flytta trucken till din bil.
4. Tryck på knapp 1 igen och flytta saken från trucken till bilen.
5. Gör om det ovanstående för att välja en annan sak.
6. När du valt klart, trycker du på knapp 2 för att starta spelet.

Hur du använder utrustningen.

Tryck på knapp 2.



Comment choisir votre équipement

1. En utilisant le Contrôleur à flèches, déplacez le chariot élévateur vers l'outil que vous voulez.
2. Pressez le Bouton 1 pour mettre l'outil sur le chariot.
3. En utilisant le Contrôleur à flèches encore une fois, ramenez le chariot vers votre voiture.
4. Pressez le Bouton 1 de nouveau pour mettre l'équipement du chariot dans votre voiture.
5. Répétez cette séquence pour choisir un autre outil.
6. Quand vous avez terminé de choisir tous vos outils, appuyez sur le Bouton 2 pour commencer la partie.

Comment utiliser vos équipements.

Appuyez sur le Bouton 2

Cómo seleccionar el equipo

1. Empleando el Controlador de Flechas, mueve la grúa a la herramienta que deseas.
2. Presiona el Botón 1 para poner la herramienta en la grúa.
3. Empleando de nuevo el Controlador de Flechas, mueve la grúa a tu vehículo.
4. Presiona de nuevo el Botón 1 para pasar la herramienta del montacargas a tu vehículo.
5. Repite la secuencia de arriba para seleccionar otra herramienta.
6. Cuando hayas terminado de seleccionar herramientas, presiona el Botón 2 para empezar el juego.

Cómo emplear el equipo.

Presiona el Botón 2.

Come scegliere il tuo equipaggiamento

1. Usa il dispositivo di Controllo Freccia e muovi il carrello a forca in posizione dell'attrezzo che vuoi scegliere.
2. Premere il Tasto 1 per caricare l'attrezzo sul carrello a forca.
3. Usa ancora il dispositivo di Controllo Freccia e porta il carrello a forca vicino alla tua macchina.
4. Premere ancora il Tasto 1 per caricare l'attrezzo nella tua macchina.
5. Ripetere lo stesso procedimento per scegliere un altro attrezzo.
6. Quando hai finito di scegliere gli attrezzi, premere il Tasto 2 per dare avvio al gioco.

Come usare il tuo equipaggiamento.

Premere il Tasto 2.

The Shop

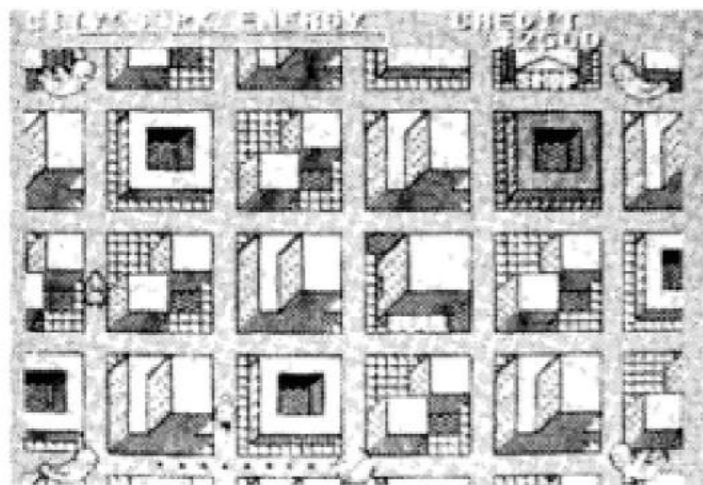
In the portion of the map, you'll notice The Shop. It's always open. So if you wish to purchase any equipment mid-game, just go to The Shop.

GHQ (Ghostbusters Headquarters)

From time to time throughout the course of the game, you'll need to return to Ghostbusters Headquarters. You'll find it in the lower left-hand portion of the map.

Return to GHQ when:

- You've lost Ion Beam power.
- Your ghost traps are full.
- You have only one man left.



Der Laden

An einer Stelle der Landkarte werden Sie die Buchstaben THE SHOP (der Laden) bemerken. Er ist stets geöffnet. Wenn Sie während des Spiels also weitere Ausrüstungsteile erwerben wollen, gehen Sie einfach in den Laden.

GHQ (Hauptquartier der Ghostbusters)

Von Zeit zu Zeit müssen Sie während des Spiels zum Hauptquartier der Ghostbusters zurückkehren. Es befindet sich in der linken unteren Ecke der Karte.

Kehren Sie zum GHQ zurück, wenn:

- Die Leistung Ihres Ionenstrahlwerfers erschöpft ist.
- Ihre Geisterfalle voll ist.
- Sie nur noch einen einzigen Mann übrig haben.

Affären

På spelbilden med kartan kommer du att i övre högra hörnet se affären, SHOP. Vill du köpa något, kör du bara dit. Affären är öppen jämt.

GHQ Högkvarteret

Under spelets gång måste du ibland åka till högkvarteret. Den ligger i nedre vänstra hörnet på kartan.

Återvänd till GHQ när du:

- Förlorat Ion strålarens krafter.
- När spökfällorna är fulla.
- Du bara har en man kvar.

Le magasin

Dans un coin du plan, vous apercevrez Le magasin. Il est toujours ouvert. Donc si vous voulez acheter n'importe quel équipement en milieu de partie, il vous suffit d'aller au Magasin.

GHQ (Quartier général des chasseurs de fantômes)

De temps en temps pendant la partie, vous devrez retourner au Quartier général des chasseurs de fantômes. Vous le trouverez dans la partie inférieure gauche du plan.

Retournez au GHQ quand:

- Vos Rayons Ioniques ont perdu de leur puissance.
- Vos pièges à fantômes sont pleins.
- Vous n'avez plus qu'un seul homme.

La tienda (The Shop)

En la parte del mapa, verás que THE SHOP está siempre abierta. Por lo tanto, si deseas comprar alguna herramienta a mitad del juego, corre a la tienda THE SHOP.

GHQ (Oficinas de los Cazafantasmas)

De vez en cuando durante el juego, deberás volver a las Oficinas de los Cazafantasmas. La encontrarás en la parte inferior izquierda del mapa.

Vuelve a GHQ cuando:

- Hayas gastado la potencia del Rayo de Iones.
- Tus trampas de fantasmas estén llenas.
- Sólo te quede un hombre.

Il Negozio

Nella porzione della mappa, noterai IL NEGOZIO. È sempre aperto, quindi, se vuoi acquistare degli attrezzi disponibili a metà-gioco, entra IL NEGOZIO.

GHQ (Quartiere Generale dei Ghostbusters)

Di volta in volta, attraverso il corso del gioco, avrai bisogno di tornare al Quartiere Generale dei Ghostbusters. Lo troverai nella parte inferiore sinistra della mappa.

Ritorna al GHQ quando:

- Quando il tuo RAGGIO IONE ha perduto potenza.
- Quando le tue trappole sono piene.
- Quando ti rimane un uomo solo.

PK Energy Level Meter

As more and more ghosts infiltrate the city, they raise the level of PK (Psycho-Kinetic) energy. So keep an eye on the PK Energy Level Meter (located in the upper left-hand section of the screen). It will give you a good idea of who's winning. You or the ghosts.

As the PK energy level goes up, the meter will change from blue to yellow to red. The following events cause the PK level to increase:

- The passage of time.
- When Roamers enter the temple of Zuul.
- When ghosts leave a building before you have a chance to get them.

Four Games In One

GHOSTBUSTERS is actually four games in one. Each one requires a little different strategy. Slightly different skills. And a thorough knowledge of your controller.

PK-Energiemeßgerät

Wenn mehr und mehr Geister in die Stadt eindringen, steigt der Pegel der PK (Psycho-Kinetik)-Energie. Behalten Sie daher das Meßgerät PK ENERGY (das sich im oberen linken Teil des Bildschirms befindet) im Auge. Hierdurch erhalten Sie einen guten Überblick, wer die Oberhand gewinnt. Sie oder die Geister.

Wenn der Pegel der PK-Energie steigt, verändert sich die Farbe des Meßgeräts von blau zu gelb und schließlich zu rot. Die folgenden Ereignisse führen dazu, daß der PK-Pegel ansteigt:

- Zeitablauf.
- Wenn ROAMERS in den Tempel von Zuul eindringen.
- Wenn Geister ein Gebäude verlassen, ehe Sie Gelegenheit hatten, sie zu fangen.

Vier Spiele in einem

In GHOSTBUSTERS vereinen sich praktisch vier Spiele. Jedes dieser Spiele verlangt eine geringfügig andere Strategie, geringfügig andere Fähigkeiten und eine genaue Kenntnis Ihrer Steuerelemente.

PK-kraftsmätaren (PK Energy Level Meter)

När allt fler spöken infiltrerar staden ökar den psyko-kinetiska (PK) nivån. Håll därför ett öga på mätaren i övre vänstra hörnet. Den ger dig en aning om hur det går för dig.

När PK nivån går upp, ändrar mätaren färg från blå till gul och till sist rött. Följande saker gör att PK nivån stiger:

- Hur mycket tid som går.
- När ROAMERS kommer in i templet.
- När spöken lämnar en byggnad innan du hunnit fram och fångat dom.

Fyra spel i ett

GHOSTBUSTERS är egentligen fyra spel i ett. Var och en behöver något olika strategier och kunskaper. Hantera Handkontrollen på rätt sätt!

Indicateur de niveau d'énergie PK

Au fur et à mesure que les fantômes envahissent la ville, ils élèvent le niveau de PK (Énergie Psychokinétique). Ayez donc à l'œil l'Indicateur de niveau d'énergie PK (situé dans la partie supérieure gauche de l'écran). Il vous donnera une bonne idée du vainqueur. Vous ou les fantômes.

Quand le niveau d'énergie PK augmente, l'indicateur change de couleur, du bleu au jaune puis au rouge. Les événements suivants augmentent le niveau PK:

- Le temps qui passe.
- Quand des Vagabonds entrent dans le temple de Zuul.
- Quand des fantômes quittent un immeuble avant que vous n'ayiez pu les attraper.

Quatre jeux en un

GHOSTBUSTERS est en fait quatre jeux en un seul. Chacun demande une stratégie légèrement différente. Des qualités légèrement différentes. Et une connaissance parfaite de votre contrôleur.

Medidor del nivel de energía PK

A medida que entran más fantasmas en la ciudad, aumenta el nivel de energía PK (psicoquinética). Deberás mirar el MEDIDOR DEL NIVEL DE ENERGÍA PK (PK ENERGY LEVEL METER) (situado en la parte superior izquierda de la pantalla). Te dará una idea de quién está ganando. Tú o los fantasmas.

A medida que aumenta el nivel de energía PK, el medidor cambiará de azul a amarillo y a rojo. Los eventos siguientes hacen que aumente el nivel de energía PK:

- El paso del tiempo.
- Cuando los ROAMERS entran en el templo de Zuul.
- Cuando los fantasmas salen de un edificio antes de que hayas podido cazarlos.

Cuatro juegos en uno

GHOSTBUSTERS es en realidad cuatro juegos en uno. Cada uno requiere una estrategia un poco distinta. Técnicas un poco diferentes. Y un conocimiento completo de tu controlador.

Misura di Livello di Energia PK

Come, più e più fantasmi entrano la città, loro fanno aumentare il livello di energia PK (Psica-Cinetica). Quindi attenzione alla MISURA DI LIVELLO DI ENERGIA PK (locata sulla parte superiore-sinistra dello schermo). Questo ti schiarirà le idee su chi sta vincendo. Tu, oppure i fantasmi.

Con l'aumentare d'energia, il colore della misura cambierà da blu, giallo e rosso. Le cause di aumento della misure sono:

- Il trascorrere di tempo.
- Quando i ROAMERS entrano il tempio di Zuul.
- Quando i fantasmi riescono a uscire l'edificio prima che tu abbia la possibilità catturarli.

Quattro Giochi In Uno

GHOSTBUSTERS sono in realtà quattro giochi in uno. Ognuno richiede una strategia di gioco un pò'differente, differente abilità e la conoscenza completa dei comandi.

1. Search & Destroy

Search your map for blinking buildings. When you see one, head for it.

Once you get to the building:

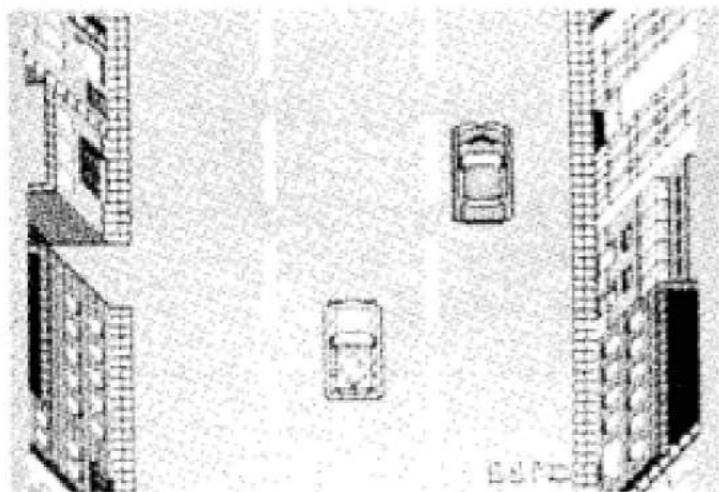
1. Place the player in front of the building.
2. Press the Up Arrow.
3. Press Buttons 1 and 2 to get both ghostbusters out of the car.

Busting Ghosts

1. Use the Arrows to position the ghostbusters.
2. Press Button 2 to shoot the Ion Beams.
3. Try to trap the ghosts *in between* the two Ion Beams.
4. Then press Button 2 again to catch them.

Note:

When you've trapped all the ghosts in the building, the scene will return to the map.



1. Suchen und Zerstören

Suchen Sie auf Ihrer Karte nach blinkenden Gebäuden. Wenn Sie eins sehen, steuern Sie darauf zu.

Wenn Sie zum Gebäude gelangen:

1. Stellen Sie Ihren Spieler vor das Gebäude.
2. Drücken Sie den Aufwärtspfeil.
3. Drücken Sie die Tasten 1 und 2, um beide Geisteraustreiber aus dem Fahrzeug aussteigen zu lassen.

Austreiben von Geistern

1. Verwenden Sie die Pfeile um die Geisteraustreiber zu positionieren.
2. Drücken Sie Taste 2 um Ionenstrahlen abzuschießen.
3. Versuchen Sie, die Geister *zwischen* den beiden Ionenstrahlen zu fangen.
4. Dann drücken Sie Taste 2 erneut, um sie zu fangen.

Hinweis:

Wenn Sie alle Geister im Gebäude gefangen haben, kehrt die Szene zur Karte zurück.

1. Sök upp & förinta

Leta efter blinkande byggnader. Ser du en, sätt fart mot den!

När du kommer fram:

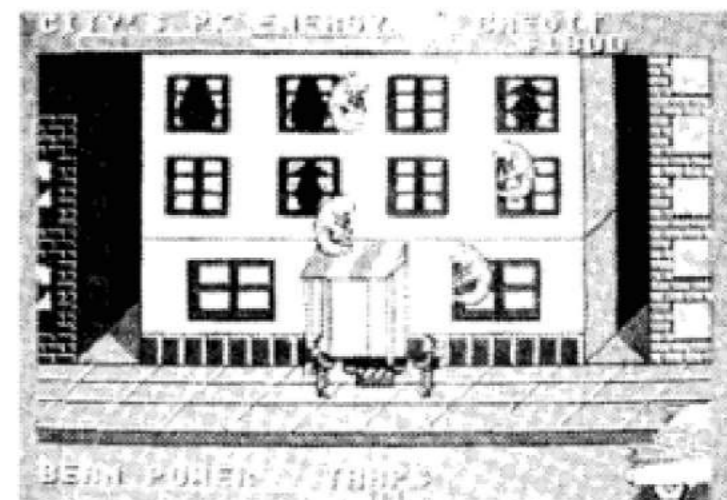
1. Placera spelaren framför byggnaden.
2. Tryck S-knappen uppåt.
3. Tryck på knapp 1 & 2 för att få ut båda spökjägarna ur bilen.

Fånga spökena

1. Ställ spökjägarna på rätt ställe med S-knappen.
2. Tryck på knapp 2 för att skjuta ut Ionenstrålen.
3. Försök att fånga spökena *mellan* Ionenstrålarna.
4. Tryck på knapp 2 igen för att fånga dem.

Obs!

När alla spökena i huset fångats, återgår spelbilden till kartan igen.



1. Cherchez et détruisez

Cherchez sur votre plan les immeubles qui clignotent. Quand vous en voyez un, rendez-vous y.

Une fois sur place:

1. Mettez le joueur en face de l'immeuble.
2. Appuyez sur la Flèche haute.
3. Pressez les Boutons 1 et 2 pour que les deux chasseurs de fantômes sortent de la voiture.

Chasser les fantômes

1. Utilisez les Flèches pour positionner les chasseurs.
2. Pressez le Bouton 2 pour tirer les Rayons Ioniques.
3. Essayez de piéger les fantômes *entre* les deux Rayons Ioniques.
4. Puis pressez le Bouton 2 de nouveau pour les attraper.

Note:

Quand vous aurez attrapé tous les fantômes dans l'immeuble, l'écran reviendra au plan.

1. Búsqueda y destrucción

Busca en tu mapa los edificios que parpadean. Cuando veas uno, corre hacia allí.

Una vez has llegado al edificio:

1. Pon al jugador delante del edificio.
2. Presiona la Flecha hacia arriba.
3. Presiona los Botones 1 y 2 para que los dos cazafantasmas salgan del vehículo.

Caza de fantasmas

1. Emplea las Flechas para situar a los cazafantasmas.
2. Presiona el botón 2 para disparar los Rayos de Iones.
3. Intenta atrapar a los fantasmas *entre* los dos Rayos de Iones.
4. Presiona entonces el Botón 2 para cazarlos.

Nota:

Cuando hayas atrapado a todos los fantasmas del edificio, la escena volverá a la del mapa.

1. Cercali e Annientali

Guarda sulla mappa per edifici che lampeggiano. Quando ne trovi uno, vacci.

Quando ti trovi dentro un edificio:

1. Piazza il giocatore di fronte all'edificio.
2. Premere il tasto FRACCIA ALTO (UP).
3. Premere i Tasti 1 e 2 per far uscire i ghostbusters dalla macchina.

Per annientare i Fantasmi

1. Usa la Freccia per mettere in posizione i ghostbusters.
2. Premere il Tasto 2 per sparare Raggi Ione.
3. Cerca di intrappolare i fantasmi in maniera che rimangano intrappolati *fra* i due Raggi Ione.
4. Premere nuovamente il Tasto 2 per catturarli.

Nota:

Quando hai catturato tutti i fantasmi dentro l'edificio, la scena di gioco riprenderà dalla mappa.

2. Sneaking Past The MARSHMALLOW MAN

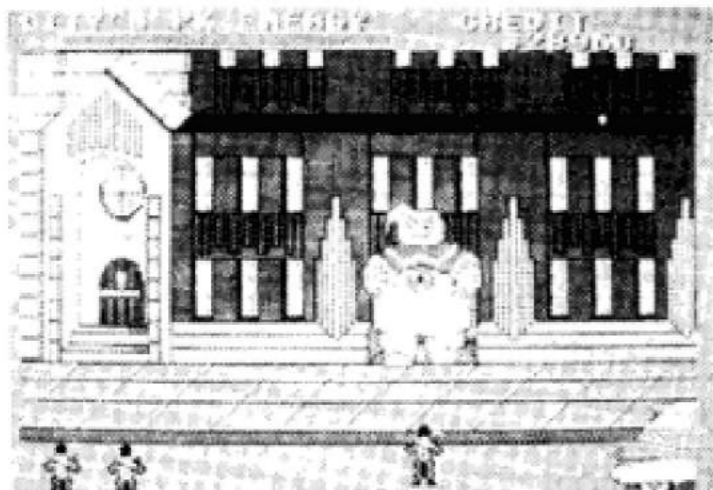
If you have more than \$10,000 at the time the PK energy meter turns to red, you'll go on to confront the Marshmallow Man.

In order to get into the temple of Zuul, you'll need to sneak at least two out of three ghostbusters past this gargantuan guard. Here's how to do it.

Using all eight positions of the Arrow Controller, maneuver your men, one by one, past the Marshmallow Man.

Note:

Don't try to go through his legs. It's impossible. Go for the sides instead.



2. Umgehen des MARSHMALLOW-MANN

Wenn Sie mehr als \$10 000 auf dem Konto haben, wenn das PK-Energiemeßinstrument rot wird, werden Sie mit dem Marshmallow-Mann konfrontiert.

Um in den Tempel von Zuul zu gelangen, müssen Sie mindestens zwei Ihrer drei Ghostbusters an diesem gigantischen Wächter vorbeischmuggeln. Sie werden nun erfahren wie.

Verwenden Sie alle acht Positionen des Pfeil-Steuerknüppels und manövrieren Sie Ihre Männer jeweils einzeln am Marshmallow-Mann vorbei.

Hinweis:

Versuchen Sie nicht, zwischen seinen Beinen hindurchzukriechen. Dies ist unmöglich. Versuchen Sie stattdessen, an den Seiten vorbeizukommen.

2. Smit förbi MARSHMALLOW MAN

Har du mer än \$10 000 när PK-mätaren visar rött, går du vidare för att möta Marshmallow Man.

För att komma in i Templet Zuul, måste du smita in med minst två utav tre spökjägare. Jägarna måste förbi väktaren i dörren. Så här gör du:

Använd S-knappens alla åtta riktningar och styr dina män, en efter en, förbi Marshmallow Man.

Obs!

Försök inte att smita in mellan hans ben. Det går inte. Sikta på sidorna istället.

2. Se faufileur derrière le Bonhomme Guimauve

Si vous avez plus de \$10 000 au moment où l'indicateur d'énergie PK passe au rouge, vous devrez affronter le Bonhomme Guimauve.

Pour entrer dans le temple de Zuul, au moins deux chasseurs de fantômes sur trois devront se faufileur derrière ce garde gigantesque. Voici ce qu'il faut faire.

En utilisant toutes les huit positions du Contrôleur à flèches, manœuvrez vos hommes, un par un, pour qu'ils se glissent derrière le Bonhomme Guimauve.

Note:

N'essayez pas de passer entre ses jambes. Ce n'est pas possible. Essayez plutôt sur les côtés.

2. Para pasar por el HOMBRE MARSHMALLOW

Si tienen más de 10.000\$ en el momento en que el medidor de energía PK se vuelve rojo, irás a enfrentarte con el Hombre Marshmallow.

Para entrar en el templo de Zuul, deberás hacer pasar por lo menos dos de los tres cazafantasmas por este monstruo fofo. Aquí verás como se hace.

Empleando las ocho posiciones del Controlador de Flechas, maniobra a tus hombres, uno por uno, para pasar por el Hombre Marshmallow.

Nota:

No intentes pasar entre sus patas. Es imposible. Pasa por los lados.

2. Per superare Marshmallow Man

Se hai più di \$10.000 quando la misura di energia PK diventa rossa, dovrai vedertela con Marshmallow Man.

Allo scopo di entrare il tempio di Zuul, tu dovrai superare questa guardia spaventosa da almeno due ghostbuster in tre che ne mandi. Ecco come farcela.

Usa tutte le otto posizioni del dispositivo di Controllo Freccia, manovra i tuoi uomini uno per uno e supera Marshmallow Man.

Nota:

Non cercare di passarlo in mezzo alle gambe. È impossibile. Cerca, invece, di superarlo dai fianchi.

3. Climbing The Stairs Of Zuul

The stairs leading up to Zuul are infested with nasty Roamers. They'll try to slime you. And even throw plates at you. Don't let them.

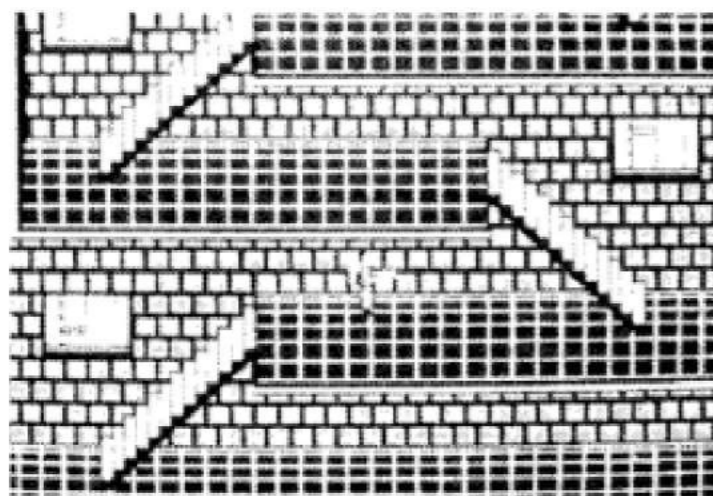
If you get even one of your players to the top of the stairs, you'll be able to go on to confront Gorza.

To move your players:

Use all eight positions on the Arrow Controller.

To shoot ghosts with your Super Ion Beam:

1. Press Button 1 for diagonal shots.
2. Press Button 2 for side shots.



3. Besteigen der Treppen von Zuul

Die Treppen, die zu Zuul führen, sind mit häßlichen ROAMERS infiziert. Sie werden versuchen, Sie einzuschleimen. Und sie werfern sogar Geschirr nach Ihnen. Lassen Sie dies nicht zu.

Wenn Sie wenigsten einen Ihrer Spieler bis zur Spitze der Treppen bringen, sind Sie in der Lage, Gorza zu bekämpfen.

Um Ihre Spieler zu bewegen:

Verwenden Sie alle acht Positionen des Pfeil-Steuerknüppels.

Um Geister mit Ihrem Super-Ionenstrahl abzuschießen:

1. Drücken Sie Taste 1 für diagonale Schüsse.
2. Drücken Sie Taste 2 für seitliche Schüsse.

3. Klättra upp i Zuuls trappor

Trapporna som leder upp till Zuul är fulla av elaka ROAMERS. Dom försöker att slima dig och rent av kasta tefat på dig. Tillåt inte det!

Om du så bara lyckas få upp en av dina spelare till toppen av trapporna, kommer du att kunna möta Gorza.

Hur du flyttar dina spelare:

Använd S-knappens alla åtta riktningar.

Hur du skjuter spöken med din Super Ion-strålar:

1. Tryck på knapp 1 för diagonala skott.
2. Knapp 2 används för skott åt sidorna.

3. Grimper les marches de Zuul

Les escaliers menant à Zuul sont infestés de méchants Vagabonds. Ils vont essayer de vous couvrir de bave, et même de vous jeter des assiettes. Ne les laissez pas faire.

Si un seul même de vos joueurs arrive au sommet des marches, vous pourrez confronter Gorza.

Pour bouger vos joueurs:

Utilisez toutes les huit positions du Contrôleur à flèches.

Pour descendre les fantômes avec votre Super Canon Ionique:

1. Appuyez sur le Bouton 1 pour les tirs en diagonale.
2. Appuyez sur le Bouton 2 pour les tirs de côté.

3. Subida de las escaleras de Zuul

Las escaleras que llevan a Zuul están repletas de malos ROAMERS. Intentarán babearte y te tirarás platos. No se lo permitas.

Si haces llegar a uno de tus hombres arriba de las escaleras, podrás enfrentarte a Gorza.

Para mover a tus hombres:

Emplea las ocho posiciones del Controlador de Flechas.

Para matar fantasmas con tu Superrayo de Iones:

1. Presiona el Botón 1 para tiros en diagonal.
2. Presiona el Botón 2 para tiros laterales.

3. Per Salire le Scale Di Zuul

Le scale che ti porteranno da Zuul sono infestate di ROAMERS maligni. Loro, cercheranno di attaccarti e cercheranno anche di lanciarti dischi volanti. Non permetterglielo.

Se riuscirai a mandare anche un solo giocatore in cima alle scale, avrai la possibilità di lottare con Gorza.

Per muovere i giocatori:

Usa le otto posizioni sul dispositivo di Controllo Freccia.

Per sparare Super Raggi Ione:

1. Premere il Tasto 1 per sparare diagonalmente.
2. Premere il Tasto 2 per sparare lateralmente.

4. Destroying GORZA

Congratulations! You've made it to the last leg of the job. Now all you have to do is destroy Gorza. Which is easier said than done. Here's how to do it:

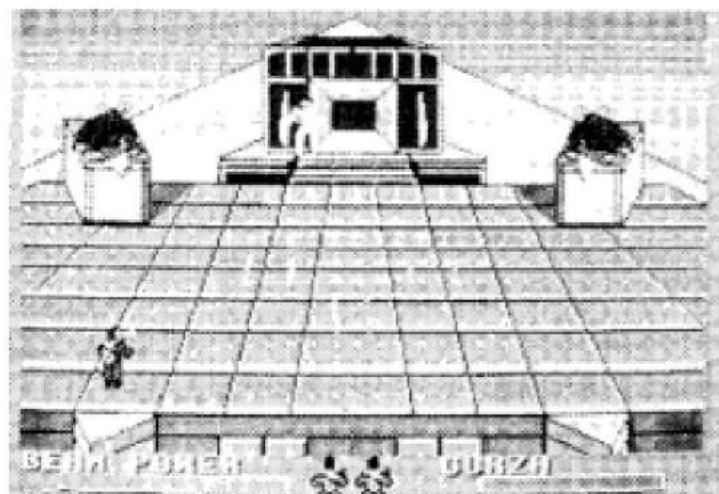
1. Use the Arrows to move your ghostbuster.
2. Use Buttons 1 and 2 to shoot your Super Ion Beams.

Oops. Try Again.

In each of the above sections of the game, the rules for ending the game are a little different.

In the 1st Part:

The game is over when the PK Energy Meter turns red and you don't have more than \$10,000 in your account.



4. Zerstören von GORZA

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben den letzten Teil Ihrer Aufgabe erreicht. Nun haben Sie nichts weiter zu tun, als Gorza zu zerstören. Aber das ist leichter gesagt als getan. Und so gehen Sie vor:

1. Verwenden Sie die Pfeile um Ihre Ghostbusters zu bewegen.
2. Verwenden Sie Tasten 1 und 2, um Ihre Super-Ionenstrahlen abzuschießen.

Huch, das war wohl nichts! Versuchen Sie's noch einmal

In jedem der oben beschriebenen Abschnitte des Spiels sind die Regeln zum Spielende geringfügig unterschiedlich.

Im ersten Teil:

Das Spiel ist zu Ende, wenn das PK-ENERGY Meßinstrument rot wird und Sie nicht mehr als \$10 000 auf Ihrem Konto haben.

4. Förinta GORZA

GRATTIS! Du har klarat nästan allt! Det enda som återstår är att förinta Gorza. Men det är lättare sagt än gjort. Så här gör du:

1. Använd S-knappen för att flytta din spökjägare.
2. Använd knapp 1 & 2 för att avfira din Super Ion strålar.

Ojoj . . . Försök igen!

I samtliga av ovanstående delar av spelet är reglerna lite olika hur spelet slutar.

I första delen:

Spelet är slut när PK-energimätaren visar rött och du INTE har mer än \$10 000 på ditt konto.

4. Detruire GORZA

Félicitations! Vous avez réussi à arriver jusqu'ici. Maintenant, la seule chose qu'il vous reste à faire est de détruire GORZA. Ce qui est plus facile à dire qu'à faire. Voici comment il faut s'y prendre:

1. Utilisez les Flèches pour bouger votre chasseur de fantômes.
2. Utilisez les Boutons 1 et 2 pour tirer avec votre Super Canon Ionique.

Oh là là! Essayez encore une fois.

Dans chacune des sections du jeu qui ont été décrites, les règles pour finir la partie sont légèrement différentes.

Dans la 1ère section:

Le jeu est terminé quand l'Indicateur d'énergie PK tourne au rouge et que vous n'avez pas plus de \$10 000 sur votre compte.

4. Destrucción de GORZA

¡Felicidades! Has llegado a la última parte del trabajo. Ahora, todo lo que deberás hacer será destruir a Gorza. Lo que es más fácil decirlo que hacerlo. He aquí cómo hacerlo:

1. Emplear las Flechas para mover a tus cazafantasmas.
2. Emplea los Botones 1 y 2 para disparar tus Superrayos de Iones.

Mala suerte. Inténtalo de nuevo.

En cada una de las secciones anteriores del juego, las reglas para terminar el juego son un poco distintas.

En la primera parte:

El juego se termina cuando el medidor PK ENERGY METER se vuelve rojo y tú no tienes más de 10.000\$ en tu cuenta corriente.

4. Per sconfiggere GORZA

Congratulazioni! Sei riuscito ad arrivare alla fase finale del gioco. Adesso, la sola cosa che ti rimane da fare è quella di sconfiggere Gorza. Cosa più facile da dire che da fare. Ecco come fare:

1. Usa la Freccia per muovere il tuo ghostbuster.
2. Usa il Tasto 1 e 2 per sparare Super Raggi Ione.

Ohh...No!! Riprova.

In ogni parte del gioco, sopra menzionate, le regole per finire il gioco sono un pò' diverse.

Nella 1ma. Parte:

È game over quando la Misura di Energia PK diventa rossa ed il tuo conto in banca è inferiore a \$10.000.

In the 2nd Part:

The game is over when two ghostbusters have been touched by the Marshmallow Man.

In the 3rd Part:

The game is over when three ghostbusters are touched by ROAMERS or SLIMERS or hit by flying plates.

In the 4th Part:

The game is over when all three ghostbusters have been killed. This can happen in any of the following ways:

- The Ion Beam loses power.
- A ghostbuster's hit by Gorza's beam.
- A ghostbuster's hit by the Gatekeeper or the Master of the Key.

Im zweiten Teil:

Das Spiel ist vorüber, wenn zwei Ghostbuster vom Marshmallow-Mann berührt worden sind.

Im dritten Teil:

Das Spiel ist vorbei, wenn drei Ghostbuster von ROAMERS oder SLIMERS berührt worden oder von fliegendem Geschirr getroffen worden sind.

Im vierten Teil:

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle drei Ghostbusters getötet worden sind. Dies kann auf folgende Art und Weise geschehen:

- Der Ionenstrahlwerfer verliert seine Leistung.
- Ein Ghostbuster wird von Gorzas Strahl getroffen.
- Ein Ghostbuster wird vom Gatekeeper oder dem Master of the Key getroffen.

I andra delen:

När två spökjägare har träffats av Marshmallow Man är spelet slut.

I tredje delen:

När tre spökjägare träffas av ROAMERS eller SLIMERS eller träffas av flygande tefat.

I fjärde delen:

Spelet är slut när alla tre spökjägarna dödas. Detta kan ske på vilket som helst av de tre följande sätten:

- Ion strålaren förlorar kraften.
- En spökjägare träffas av Gorzas stråle.
- En spökjägare träffas av Gatekeepern eller Keymastern.

Dans la 2ème section:

Le jeu est terminé quand deux chasseurs de fantômes ont été touchés par le Bonhomme Guimauve.

Dans la 3ème section:

Le jeu est terminé quand trois chasseurs de fantômes ont été touchés par des Vagabonds ou des Visqueux ou heurtés par des assiettes volantes.

Dans la 4ème section:

Le jeu est terminé quand tous les trois chasseurs de fantômes ont été tués. Ceci peut arriver de n'importe laquelle des manières suivantes:

- Le Canon Ionique perd de la puissance.
- Un chasseur est touché par le rayon de Gorza.
- Un chasseur est touché par le Gardien ou par le Maître des Clés.

En la segunda parte:

El juego se termina cuando el Hombre Marshmallow toca a dos cazafantasmas.

En la tercera parte:

El juego se termina cuando Roamers o Slimers tocan a tres cazafantasmas o cuando éstos reciben el impacto de platos voladores.

En la cuarta parte:

El juego se termina cuando han muerto los tres cazafantasmas. Esto puede pasar en una de las formas siguientes:

- El Rayo de Iones pierde potencia.
- Un rayo de Gorza alcanza a un cazafantasmas.
- El vigilante de las puertas o el Maestro de la Llave dispara y acierta a un cazafantasmas.

Nella 2da. Parte:

È game over quando due ghostbusters vengono toccati da Marshmallow Man.

Nella 3za. Parte:

È game over quando tre ghostbusters vengono toccati dai ROAMERS, dai SLIMERS oppure quando vengono colpiti dai dischi volanti.

Nella 4ta. Parte:

È game over quando tutti e tre i ghostbusters vengono uccisi. Questo può accadere nei modi seguenti:

- Quando il Raggio Ione perde potenza.
- Quando un ghostbuster viene colpito dai raggi di Gorza.
- Quando un ghostbuster viene colpito dal Custode o dal Possessore della Chiave.

Know The Score

In Ghostbusters, your "score" is added to — or subtracted from — your bank account. Here's how it works:

Money added to your account:

When you prevent ghosts from transforming into a Marshmallow Man
..... \$2,000
When you vacuum up a ROAMER
..... \$200

Money subtracted from your account:

While you are touching the Gatekeeper and the Master of the Key
..... \$10 per time unit
When your car slips all the way back
..... \$1,000

When the Marshmallow Man attacks a building
..... \$4,000

When you purchase an item from The Shop
..... \$400 — \$8,000
(See Car and Equipment.)

Berechnung der Punktzahl

IN GHOSTBUSTERS wird Ihre "Punktzahl" jeweils zu Ihrem Bankkonto addiert oder davon abgezogen. Dies geschieht wie folgt:

Geld, das Ihrem Konten zugeschlagen wird:

Wenn es Ihnen gelingt, Geister daran zu hindern, sich in einen Marshmallow-Mann zu verwandeln
..... \$2 000
Wenn Sie einen ROAMER aufsaugen
..... \$200

Geld, das von Ihrem Konto abgezogen wird:

Während Sie den Gatekeeper und den Master of the Key berühren
..... \$10 pro Zeiteinheit
Wenn Ihr Fahrzeug ganz zurückrutscht
..... \$1 000

Wenn der Marschmallow-Mann ein Gebäude angreift
..... \$4 000

Wenn Sie einen Gegenstand im Laden einkaufen
..... \$400 bis \$8 000
(Siehe Fahrzeuge und Ausrüstung.)

Poängen

I GHOSTBUSTERS läggs din "poäng" till eller dras ifrån ditt bank-konto. Så här fungerar det:

Du får pengar till kontot:

När du hindrar spöken att ändra skepnad till en Marshmallow Man
..... \$2 000
När du suger upp en ROAMER
..... \$200

Pengar dras från kontot när du:

Nuddar Gatekeepern eller Keymastern
..... \$10 per tidsenhet
När din bil sladdar hela vägen
..... \$1 000

När Marshmallow Man anfaller ett hus
..... \$4 000

När du köper saker i affären
..... \$400 — \$8 000
(Se bilar och utrustning.)

Connaître le score

Dans Ghostbusters, votre "score" est additionné à — ou soustrait de — votre compte en banque. Voici comment cela fonctionne:

Argent versé sur votre compte:

Quand vous empêchez des fantômes de se transformer en un Bonhomme Guimauve

..... \$2 000

Quand vous aspirez un Vagabond

..... \$200

Argent soustrait de votre compte:

Pendant que vous touchez le Gardien ou le Maître des Clés

..... \$10 par unité de temps

Si votre voiture est projetée très fort en arrière

..... \$1 000

Quand le Bonhomme Guimauve attaque un immeuble

..... \$4 000

Quand vous achetez quelque chose au Magasin

..... \$400 — \$8 000

(vous référer au paragraphe Voiture et Équipements.)

Aprende la puntuación

En GHOSTBUSTERS, tu "puntuación" se añade o se resta en tu cuenta corriente bancaria. Aquí verás cómo funciona:

Dinero añadido a tu cuenta:

Cuando evitas que los fantasmas se transformen en un Hombre Marshmallow
..... 2.000\$

Cuando aspiras a un ROAMER

..... 200\$

Dinero se resta de tu cuenta:

Mientras tocas al Vigilante de las Puertas o al Maestro de la Llave

..... 10\$ por unidad de tiempo

Cuando tu vehículo patina por completo

..... 1.000\$

Cuando el Hombre Marshmallow ataca un edificio

..... 4.000\$

Cuando compras un artículo de la tienda THE SHOP

..... 400\$ — 8.000\$
(Mira Vehículo y Equipos.)

Impara il Punteggio

In Ghostbusters, il tuo "punteggio" sarà aumentato, oppure diminuito, dal tuo conto in banca. Ecco come funziona:

Denaro aggiunto al tuo conto in banca:

Quando eviti che i fantasmi si trasformino in Marshmallow Man

..... \$2.000

Quando aspiri un ROAMER

..... \$200

Denaro sottratto dal tuo conto in banca:

Mentre tocchi il Custode oppure il Possessore della Chiave

..... \$10 per ogni volta.

Quando la tua macchina scivola indietro

..... \$1.000

Quando Marshmallow Man attacca un edificio

..... \$4.000

Quando acquisti un attrezzo nel NEGOZIO

..... \$400 — \$8.000

(Vedi Macchina ed Equipaggiamento.)

Helpful Hints

- Be selective in purchasing your equipment. You'll quickly learn which items are worth the money. And which ones aren't.
- Learn to maneuver the Ion Beams quickly and accurately. It's the only way to beat these guys.
- If you purchase both regular and High Capacity Ghost Traps, the High Capacity traps will be used first.
- Look for the Marshmallow Man when the PK Energy Meter turns to red.

Nützliche Hinweise

- Sein Sie bei der Auswahl Ihrer Ausrüstung wählerisch. Sie werden rasch feststellen, welche Gegenstände Ihr Geld wert sind. Und welche nicht.
- Lernen Sie, den Ionenstrahl rasch und genau zu steuern. Es ist der einzige Weg, wie Sie Ihre Widersacher in Schach halten können.
- Wenn Sie sowohl normale Geisterfallen (GHOST TRAPS) und solche mit großer Kapazität erwerben, werden die Fallen mit großer Kapazität zuerst benutzt.
- Achten Sie auf den Marschmallow-Mann, wenn das PK-ENERGY-Meßinstrument rot wird.

Speltips

- Var noga när du köper utrustningen. Du kommer att snabbt lära dig vilka saker som är prisvärda och vilka inte är det.
- Lär dig att snabbt manövrera Ion strålen. Det är ett vinnande tips.
- Köper du både vanliga och High capacity traps, används dom vanliga först när High capacity trapsen är fulla.
- Se upp med Marshmallow Man när PK-mätaren blir röd.

Suggestions utiles

- Soyez sélectifs quand vous achetez vos équipements. Vous apprendrez vite quels sont les équipements qui valent ce que vous avez payé. Et ceux qui ne le valent pas.
- Apprenez à manœuvrer les Rayons Ioniques rapidement et avec précision. C'est le seul moyen de battre ces individus.
- Si vous achetez à la fois les Pièges à fantômes normaux et à Grande Capacité, ceux à Grande Capacité seront utilisés en premier.
- Cherchez le Bonhomme Guimauve quand l'Indicateur d'énergie PK passe au rouge.

Consejos utiles

- Selecciona bien los equipos que deseas comprar. Aprenderás con rapidez los artículos que vale la pena comprar y los que no vale la pena comprar.
- Aprende a maniobrar con rapidez y precisión los Rayos de Iones. Es la única manera de ganar a estos fantasmas.
- Si compras las TRAMPAS DE FANTASMAS de gran capacidad, primero se usarán las Trampas de Gran Capacidad.
- Busca al Hombre Marshmallow cuando el medidor PK ENERGY METER se vuelva rojo.

Consigli Utili

- Attenzione a come acquisti il tuo equipaggiamento. Imparerai subito quali attrezzi vale la pena di comprare e quali non vale la pena di comprare.
- Impara a manovrare il Raggio Ione velocemente ed accuratamente. È l'unica maniera per poter sconfiggere questi sgagliozzi.
- Se acquisti trappole normali e Trappole per Fantasmi di Grande Capacità, usa prima quelle di Grande Capacità.
- Cerca Marshmallow Man quando la MISURA di ENERGIA PK diventa rossa.

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

- ① Do not get wet!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- * Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!
 - When wet, completely dry before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.



BEHANDLUNG DER SEGA-CARD UND DER MEGA-CARTRIDGE

Die SEGA-CARD und die MEGA-CARTRIDGE sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!
- * Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA-CARD kleben!
 - Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.



HUR DU SKÖTER SEGA CARD OCH CARTRIDGES

SEGA Card och Cartridges är endast avsedda till att användas tillsammans med Sega Master System.

Försiktighetsåtgärder

- ① Aktas för fukt och vatten!
 - ② Får ej vikas!
 - ③ Får ej utsättas för stötar!
 - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
 - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
 - ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
 - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- * Var speciellt försiktig med att inte göra åverkan på SEGA Card!
 - Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
 - Om spelet blir smutsigt—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
 - Efter användandet så lägg tillbaka spelet i fodralet.

MANIPULATION DE LA CARTE SEGA ET DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTE SEGA et la CARTOUCHE MEGA sont conçues exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
 - ② Ne pas plier!
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
 - ④ Ne pas mettre au soleil!
 - ⑤ Ne pas abîmer!
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- * Ne rien coller sur la carte SEGA!
 - Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.



MANEJO DE LA TARJETA SEGA Y EL CARTUCHO MEGA

La tarjeta SEGA y el cartucho MEGA están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
 - ② ¡No doblarlo!
 - ③ ¡No darle golpes violentos!
 - ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
 - ⑤ ¡No dañarlo o rayarlo!
 - ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - ⑦ ¡No exponerlo a líquidos corrosivos!
- * ¡Tener especial cuidado en no pegar nada en la tarjeta SEGA!
 - Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Después de usarlo, colóquelo en su funda.

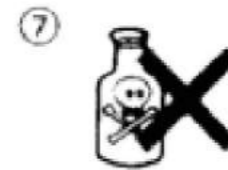


PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA SEGA CARD E MEGA CARTRIDGE

La SEGA CARD e la MEGA CARTRIDGE sono destinate esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Evitare i colpi violenti!
 - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
 - ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
 - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!
- * In particolare non attaccare niente alla SEGA CARD!
 - Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.



SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA[®]

Printed in Japan