

GHOSTBUSTERS™ II

© 1989 Columbia Pictures Industries, Inc.

All Rights Reserved.

FÜNF JAHRE SPÄTER ...

Die Firma Ghostbusters existiert nicht mehr. Bei ihrem letzten Auftrag ließen die Inhaber ein 100 Fuß hohes 'Marshmallow'-Männchen entstehen und zerstörten die drei obersten Stockwerke eines Wolkenkratzers, weswegen sie vor Gericht zitiert wurden. Mit der Zeit glaubten die Einwohner von New York, daß sie einer gewaltigen Täuschung zum Opfer gefallen waren.

Das Ghostbuster-Team lebt jetzt von Auftritten bei Parties und drittklassigen Fernsehprogrammen über Parapsychologie und vom Verkauf okkultur Bücher.

Es ist Winter, und das Neue Jahr ist nicht mehr fern. Dana Barrett ist mit ihrem kleinen Sohn Oscar wieder in die Stadt gezogen. Das Leben hier erscheint ihr noch paranoider als sie es in Erinnerung hatte. Sie kommt gerade vom Einkaufen und ist mit Tüten bepackt, als Oscars Kinderwagen plötzlich nach vorne ruckt. Der Bremsfeststeller löst sich. Dana greift nach dem Kinderwagen, aber er rollt aus ihrer Reichweite und bleibt stehen. Überrascht streckt Dana wieder die Hände aus, doch rollt der Kinderwagen diesmal ein ganzes Stück fort. Besorgt läuft Dana hinterher, aber der Kinderwagen fährt nun mit sich steigernder Geschwindigkeit die Straße hinunter.

Dana verfolgt den Kinderwagen, während sie Passanten um Hilfe anruft, aber jedesmal, wenn jemand nach dem Kinderwagen greifen will, weicht er aus und rollt ungehindert weiter.

Er kommt mitten auf der Straße zum Halten, ein Bus verfehlt ihn um Haaresbreite. Autos und Laster machen einen Bogen und bremsen hart, als Dana auf die Kreuzung rennt und das Baby an sich reißt. Sie hält Oscar erleichtert in den Armen und schaut dann mit der wachsenden Erkenntnis, daß das Übernatürliche wieder in ihr Leben getreten ist, auf den Kinderwagen.

Wenn etwas Seltsames in Ihrer Nachbarschaft passiert, wen rufen Sie dann?

"GHOSTBUSTERS!"

Das Ghostbusters II-Spiel stützt sich auf drei Episoden aus dem gleichnamigen Film. Er sollte Ihnen einige Hinweise und Tips zur Lösung der Rätsel geben.

VAN HORNE

Sie müssen den Ghostbuster ans Ende des Luftschachtes führen, damit er dort Schleimproben sammeln kann.

Laßen Sie den Ghostbuster nach links und rechts schwingen, damit er Gegenstände von den Seiten aufnehmen kann, wenn er diese Gegenstände mit den Füßen berührt.

Wenn ein Geist den Ghostbuster berührt, so verliert dieser den Mut; dies wird in der Anzeige unten rechts auf dem Bildschirm angegeben.

Der Ghostbuster kann seinen Mut wiedergewinnen, indem er Flaschen, die ein Elixier enthalten, von den Seiten des Luftschachtes sammelt.

Wenn das Gesicht in der Mutanzeige Entsetzen zeigt und der Streifen daneben seinen niedrigsten Stand erreicht hat, läßt der Ghostbuster das Kabel los.

Dem Ghostbuster stehen drei verschiedene Waffen zur Verfügung; diese können gewählt werden, indem die Leertaste gedrückt wird, bis die gewünschte Waffe erreicht ist:

Proton beam
PKR bomb
PKR shield

Zusätzliche PKR-Bomben und Schilde, die bestimmt benötigt werden, können von den Seitenwänden des Luftschachts gesammelt werden.

Die PKR-Bomben werden benutzt, indem der Feuerknopf zum Zielen niedergedrückt und hoch und runter bewegt wird; für die Explosion wird der Feuerknopf losgelassen.

Das Kabel selbst kann von Sägemonstern angegriffen werden, die aus den Seitenwänden kommen. Sägemonster sägen solange an dem Kabel, bis es durchreißt (eine Nahaufnahme des Kabels ist auf der rechten Seite des Bildschirms zu sehen); es sei denn, sie werden vom Ghostbuster mit einer PKR-Bombe vernichtet.

Um eine Schleimprobe mitnehmen zu können, müssen die drei Teile der Schaufel von den Seiten des Luftschachts aufgenommen werden.

C-64

Nur den Joystick benutzen, um den Ghostbuster zu steuern.

Die Leertaste schaltet zwischen den Waffen hin und her.

Drücken Sie die P-Taste für eine Spielpause.

Atari ST

Benutzen Sie nur den Joystick für die Steuerung des Ghostbusters.

Die Leertaste schaltet zwischen den Waffen hin und her.

Drücken Sie die P-Taste für eine Spielpause.

Drücken Sie die ESC-Taste, um das Spiel zu verlassen.

Amiga

Wie Atari ST

BROADWAY

Sie müssen den Ghostbusters helfen, das Museum of Art vor Beginn des Neuen Jahres zu erreichen.

Die Ghostbusters befinden sich in der Krone der Freiheitsstatue, während sie sich den Broadway hinunterbewegt. Der Feuerball wird von Ihnen gesteuert und Sie müssen die Statue und die Einwohner der Stadt vor den bösen Geistern bewahren, die auf Zerstörung aus sind.

Die Freiheitsstatue wird von Schleim angetrieben, der durch eine Glasflasche auf der unteren linken Seite des Bildschirms dargestellt ist. Jedesmal, wenn die Statue von einem Geist getroffen wird, vermindert sich der Schleimpegel.

Ihnen steht nur eine begrenzte Anzahl von Schüssen für jeden Feuerball zur Verfügung, und diese sind in der unteren Tafel dargestellt. Haben Sie keine Munition mehr, so verlischt der Feuerball und ein neuer entsteht aus der Fackel der Freiheitsstatue. Dies wiederum reduziert den Schleimpegel um die Energie, die für den neuen Feuerball benötigt wurde.

Wenn ein Feuerball einen Geist erschießt, so verwandelt sich dieser in einen Schleimtropfen, der auf den Bürgersteig fällt und dort bleibt, bis eine neue Geisterwelle auftaucht.

Der Schleimpegel der Statue kann wieder aufgefüllt werden, indem die Bevölkerung die Straße hoch und runter läuft und die Schleimtropfen aufammelt. Dazu schaltet die Leertaste zwischen rechts und links. Sobald ein Mann einen Schleimtropfen berührt, wird dieser automatisch in den Vorrat der Statue übertragen.

Die längste Spalte in der Anzeigetafel ist die Entfernung, die die Statue zurückgelegt hat.

C-64

Benutzen Sie nur den Joystick, um den Feuerball zu steuern.

Drücken Sie die Leertaste, um die Männer nach rechts oder links laufen zu lassen.

Drücken Sie die P-Taste für eine Spielpause.

Atari ST

Benutzen Sie nur den Joystick, um den Feuerball zu steuern.

Drücken Sie die Leertaste, um die Männer nach rechts oder links laufen zu lassen.

Drücken Sie die P-Taste für eine Spielpause.

Drücken Sie die ESC-Taste, um das Spiel zu verlassen.

Amiga

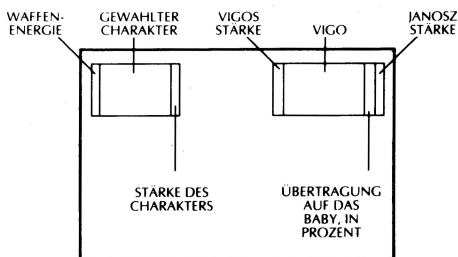
Wie Atari ST

DAS MUSEUM

Während Sie alle Ghostbusters steuern, müssen Sie das Baby Oscar retten und Vigo den Karpathier vernichten.

Wenn der Ghostbuster sich vom Dach abseilt, drücken Sie nach oben, um die Hände des Ghostbusters zu öffnen und nach unten, um die Hände zu schließen.

Um Waffen zu wechseln, platzieren Sie den Zeiger auf die gewünschte Waffe und drücken Feuer. Bewegen Sie die Waffe zu ihrer neuen Position und lassen Sie sie fallen, indem Sie nochmals Feuer drücken.



C-64

Benutzen Sie nur den Joystick, um den Ghostbuster zu steuern.

Drücken Sie die Leertaste, um den jeweiligen Ghostbuster zu wählen.

Drücken Sie die RETURN-Taste, um Zugang zum Waffenwahl-Bildschirm zu erlangen.

Atari ST

Benutzen Sie nur den Joystick, um den Ghostbuster zu steuern.

Drücken Sie die Leertaste, um den jeweiligen Ghostbuster zu wählen.

Drücken Sie die RETURN-Taste, um Zugang zum Waffenwahl-Bildschirm zu erlangen.

Amiga

Wie Atari ST.

CREDITS

Programmier-Team:

Colin Reed
Stefan Ufnowski
Andrew Oliver
Phillip Oliver
Paul Baker

Produktionscrew: Saul Marchese

Charles Cecil
Nick Dawson
Neil Jackson
Dave Cummins
Nick Goldsworthy

Grafik:

Steve Green

Musik und FX (16 bit):

Uncle Art

Musik und FX (8 bit):

David Whittaker

Spieldesign:

Anna Ufnowska
Stefan Ufnowski