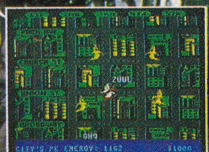


GH**OST**BUSTERS™

THE COMPUTER GAME
BY DAVID CRANE

電腦遊戲



魔 鬼 尅 星

GHOSTBUSTERS

一、遊戲簡介：

魔鬼尅星是根據 1984 年全美電影賣座第一名的同名電影 GHOSTBUSTERS 所改編而成的電腦遊戲。在遊戲中承續了電影的情節，讓諸位玩者能夠直接帶入電影之中，成為拯救世界的英雄。

電影的情節是敘述紐約市州立大學靈異研究所的三位研究員由於學校中止對其研究的補助，此三位靈異專家面臨失業的苦惱。於是他們利用僅有的房屋為抵押，向銀行貸款做為購買各項電子儀器、交通工具的資本，正式掛起招牌從事前所未有的行業——代客抓鬼，只要您家或各公共場所有鬧鬼的傾向，便可打電話給——GHOSTBUSTERS。

隨著地獄的客滿，鬼魂四處充斥，魔鬼尅星也因此大發鬼財名聲四播，該市的環境保護局官員認為魔鬼尅星招搖撞騙，以鬼斂財，便前往 GHOSTBUSTERS 總部取締，將魔鬼尅星總部裏的原子貯鬼裝置電源切斷，結果一時鬼魂四散，紐約市大亂，很明顯所謂的大審判時代就要來臨了，紐約市民紛紛向市府請願，市府基於民情終於再度請求魔鬼尅星重新武裝，為全市人民的生命奮鬥。

此外，紐約市中心有一幢以鈦為建材的特殊建築物，此建築物是二次世界大戰結束後由一位靈魂學者兼建築師所設計建築而成。他有感於當時世風日下，對於世界產生厭惡、反感，因此建築此一大廈做為魔鬼的大本營，用以吸引魔王勾叟來毀滅世界，如今只要 Gatekeeper 和 Key Master 在大樓頂會合，便可打開魔鬼大本營（ZUUL）引導魔王降世，也就是大審判的開始。

Gatekeeper 和 Key Master 會合的刹那，ZUUL 的大門也打開了，魔王勾叟的法力無邊，魔鬼尅星連吃敗仗命在旦夕之間，勾叟在消滅魔鬼尅星之前給了魔鬼尅星一項選擇的權力—選擇以何種形態來審判世人，在陰差陽錯的情況下，魔鬼尅星選擇了一向為孩童心目中最為和藹可親的水兵娃娃來消滅世人，水兵娃娃的威力無窮，毀壞了數十幢大廈；在緊要關頭，魔鬼尅星決定冒着生命危險將他們的雷射光束交叉以發揮極致能量，邪不勝正，水兵娃娃被擊成碎片隨風四散，從此天下太平。

在遊戲中您便是魔鬼尅星，一方面要努力捉鬼賺錢買更好的汽車、工作設備，另一方面又必須阻止門房 Gatekeeper 和主宰 Key Master 到 ZUUL 會合，遊戲與電影的情節充分配合，將電影延續到電腦遊戲中，相信看過 GHOSTBUSTERS 電影的玩者，必能知道您的職責所在，很快的對於遊戲駕輕就熟，而未觀賞過此一電影的玩者也可藉本說明書得知遊戲的來龍去脈，認識一部廣受歡迎的電影，進而帶入此科幻的世界。



GHOSTBUSTERS 是 Activision Home Computer Software 公司為 Apple 電腦設計的第一個電腦遊戲，該公司一向為 Atari 和 Commodore 64 設計電腦遊戲，如今亦為 Apple II 設計電腦遊戲，保持一貫 Atari 型遊戲的特色，畫面、音響均極為出色，可列為 Apple II 電腦遊戲 A 級之作，作者為 DAVID CRANE。

二、遊戲基本配備：

1. Apple II+，Apple IIe 或 Apple IIc 至少 48K 主機記憶容量。
2. 磁碟機一部。
3. 監視器一部，以彩色監視器效果較佳。
4. 搖桿 JOYSTICK 一支。



ACTIVISION®

David Crane's

GHOSTBUSTERS™

© 1984 Activision, Inc.

Designed by Robert McNally

Ghostbusters™ is a trademark of
Columbia Pictures Industries, Inc.

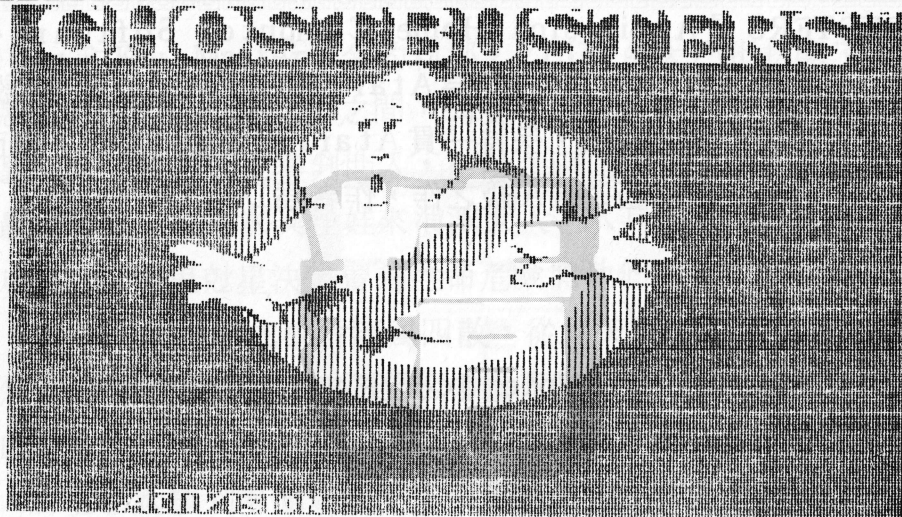
Ghostbusters logo © 1984
Columbia Pictures Industries, Inc.

All Rights Reserved.

Ghostbusters music and lyrics

written by Ray Parker Jr.

© 1984 Golden Torch Music Corp.
and Raydiola Music Corp.



三、啓始遊戲：

首先將GHOSTBUSTERS程式磁碟片置入磁碟機中，打開主機電源，隔一會兒螢幕上即出現魔鬼尅星標誌的抬頭畫頁及音樂，壓下任何按鍵即進入遊戲之中。

四、進行遊戲：

一開始螢幕上出現了發自政府的一封求援電報，要求夙富威望的魔鬼尅星您出動為全市人民消滅日益增多的地獄遊魂。

1 銀行帳號：

首先螢幕上會要求您在電腦簽上您的姓名。請注意，這姓名非常重要，在遊戲的初次啓始，每位玩者都是身無分文，然而爲了購買基本的捉鬼設備，交通車必須向銀行融

資貸款，而銀行也會欣然借您美金一萬元，任由您花費使用，購買您覺得需要的器材來抓鬼賺錢。

若是遊戲結束後，您賺的錢超過一萬元美金，足以用來償還貸款，銀行便會認為您的信用良好，於是會給您一個八位數字的帳號，帳號內的款項便是此次遊戲結束後您所賺得的款項。

請將您在本遊戲中所使用的名字連同銀行所給予的帳號紀錄下來，下一次重玩遊戲時，您可以使用同一個名字，當電腦詢問您有無帳號（Account）時，鍵入“Y”壓下RETURN鍵，然後將上一回得到的帳號給予電腦，自然您便會擁有您前一次賺得的金錢數目。

GHOSTBUSTERS
FOR PROFESSIONAL
PARANORMAL
INVESTIGATIONS
AND ELIMINATIONS
-WE'RE READY TO BELIEVE YOU-
TO FORM A GHOSTBUSTERS FRANCHISE
IN YOUR CITY PLEASE STATE YOUR
NAME- LAST, FIRST; SIR. KAO.
DO YOU HAVE AN ACCOUNT? Y
WHAT IS YOUR ACCOUNT NUMBER? 43553400

ACTIVISION

GHOSTBUSTERS
FOR PROFESSIONAL
PARANORMAL
INVESTIGATIONS
AND ELIMINATIONS

-WE'RE READY TO BELIEVE YOU-

TO FORM A GHOSTBUSTERS FRANCHISE
IN YOUR CITY PLEASE STATE YOUR
NAME- LAST, FIRST; LEE

DO YOU HAVE AN ACCOUNT? N

IN THAT CASE, WELCOME TO YOUR NEW
BUSINESS. AS A NEW FRANCHISE OWNER
THE BANK WILL ADVANCE YOU \$10000
FOR EQUIPMENT. USE IT WISELY...
GOOD LUCK.

ACTIVISION

若是您在遊戲中沒賺到一萬元美金以上，或是您使用了新的名稱，或是您初次玩本遊戲，當電腦詢問您有無帳號時，只要鍵入“N”，銀行便會借給您一萬元的美金。再若，您在第二次的遊戲中所賺得的金錢數額超過先前帳號內的金額時，銀行又會另行給您一個新帳號，以待下次繼續使用。

在此，筆者可以給諸位玩家幾個筆者的帳號：

- ①帳號 71712400 為美金 17900 元。
- ②帳號 01345500 為美金 20100 元。
- ③帳號 20545700 為美金 21000 元。

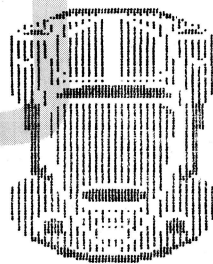
筆者在遊戲中所使用的名字是 A，您只要使用 A 這個名稱，分別使用上述各個帳號便會有各個帳號內的金錢數額。

當然，各位玩者最好能有自己專屬的姓名及帳號，否則老是以別人的名字來玩遊戲，總是不光榮之事，各位加油了！

2. 購買交通工具：

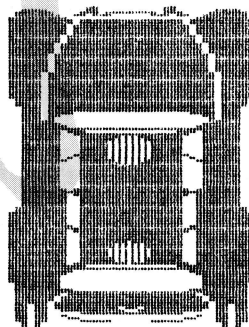
在此有四種性能，價格各不相同的汽車供您選擇購買。

- ① COMPACT 小型金龜車
售價美金 2,000 元
一次可載運 5 項裝備
最高時速 75 英哩



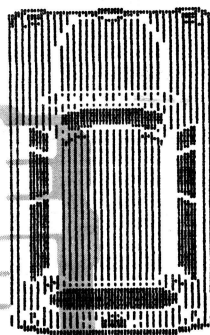
- ② 1963 HEARSE 1963 年出廠的福斯牌靈車

售價美金 4,800 元
一次可載運 9 項裝備
最高時速 90 英哩



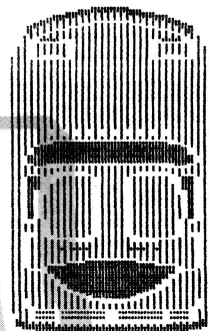
③ STATION WAGON 警用囚車

售價美金 6,000 元
一次可載運 11 項裝備
最高時速 110 英哩



④ HIGH-PERFORMANCE 保時捷跑車

售價美金 15,000 元
一次可載運 7 項裝備
最高時速 160 英哩



依價格的不同，最主要的差別在於其奔行的速度，尤其是第 4 類的跑車較之第一型的金龜車在速度上即有明顯的差異，在購車時可以用數字鍵 1 2 3 4 來選擇，之後壓下 **RETURN** 鍵，若是金錢足夠便順利成交，否則得再重新選購。

CAPTURE EQUIPMENT:

GHOST BAIT



TRAPS --REQUIRED--



GHOST VACUUM



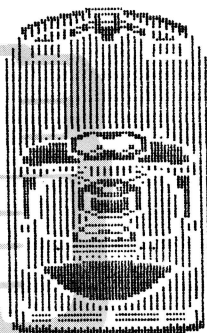
CREDIT

2400

\$400

\$600

\$500



USE JOYSTICK TO CONTROL FORKLIFT.
TYPE: 1-3 FOR MORE CHOICES, E TO END.

ACTIVISION

3. 探測、捕捉器材：

探測、捕捉鬼魂的器材共有 7 種，每一種各有其作用，價格也不相同，在螢幕右上角 CREDIT 欄內的反白數字即是目前您身上尚餘的金錢數額。可以壓下數字鍵 1 2 3 來輪流顯示 7 項物品的簡介，用搖控桿移動人員去運載這些器材，以按鈕取放這些器材。

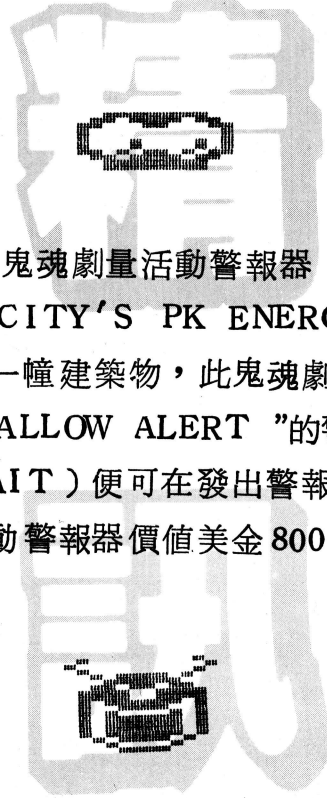
① PK ENERGY DETECTOR 鬼魂活動量探測器

此探測器可以測出目前鬼魂活動的情況，定價美金 400 元。




② IMAGE INTENSIFIER 鬼魂顯影觀測機

鬼魂顯影觀測機定價美金 800 元，買了此觀測機可使您與鬼魂做直接接觸時能夠將鬼魂看得較為清楚。



③ MARSHMALLOW SENSOR 鬼魂劇量活動警報器

當城市內鬼魂活動量 (CITY'S PK ENERGY) 的指數超過 4,500 時，勾叟會變出水兵娃娃來毀壞一幢建築物，此鬼魂劇量活動警報器會在水兵娃娃出現的刹那發出 "MARSHMALLOW ALERT" 的警報，若是您另外買有下一項捕鬼誘導波 (GHOST BAIT) 便可在發出警報的同時壓下  鍵，將水兵娃娃的能量抵消，鬼魂劇量活動警報器價值美金 800 元。

ACTIVISION



④ GHOST BAIT 捕鬼誘導波

捕鬼誘導波定價美金 400 元，為一功能極大的利器，在鬼魂活動較為緩和時，可用來吸引鬼魂到魔鬼尅星的車旁，然後用真空吸鬼器將鬼吸住。當城市內鬼魂活動量到達 5,000 開始，每增加 1,000 水兵娃娃即會出現，每當水兵娃娃要出現的一刹那，可用捕鬼誘導波將水兵娃娃的能量抵消。但請注意，每次出動任務捕鬼誘導波只能使用三次，用完第三次便需回 GHOSTBUTER 總部補充能源。



⑤ TRAPS 捕鬼盒

捕鬼盒是必備的工具，沒有它魔鬼尅星無法出動，每一個捕鬼盒定價美金 600 元，它也是唯一可同時購買多個的裝備，只要您的車子裝載的下，便可視您金錢及需要購買多少個，一般只需 2 ~ 3 個便夠使用。捕鬼盒用於大廈前的捕鬼行動中，若是全部用完，螢幕下方會指示您回魔鬼尅星的總部（GBHQ）將鬼魂釋出集中貯藏。


⑥ GHOST VACUUM 真空吸鬼器

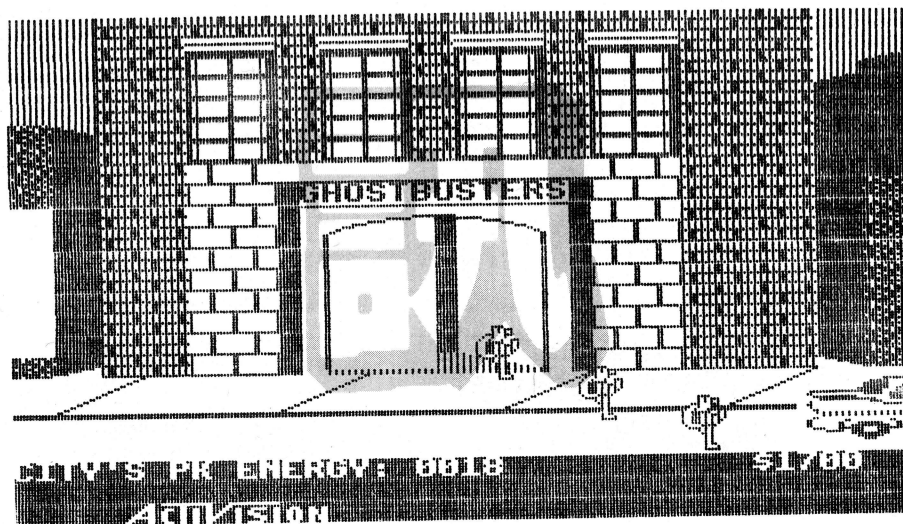
真空吸鬼器定價美金 500 元，用以吸收路邊的遊魂，由於路上的鬼魂會向 ZUUL 集中，每個鬼魂進入 ZUUL 將導致城市內鬼魂活動量增高 100 點的指數。使用真空吸鬼器能將鬼魂吸住化解其能量，以緩和城市內鬼魂活動量的增加。

⑦ PORTABLE LASER CONFINEMENT SYSTEM 攜帶型儲鬼系統

攜帶型儲鬼系統定價美金 8,000 元，為最昂貴的捕鬼裝置。不過有了它，捕鬼盒 TRAPS 只需買一個即可，每次捕鬼盒捉到鬼魂後即自動將鬼魂填入此儲鬼系統。而不必顧慮到車上已無捕鬼盒，必須回總部一趟。

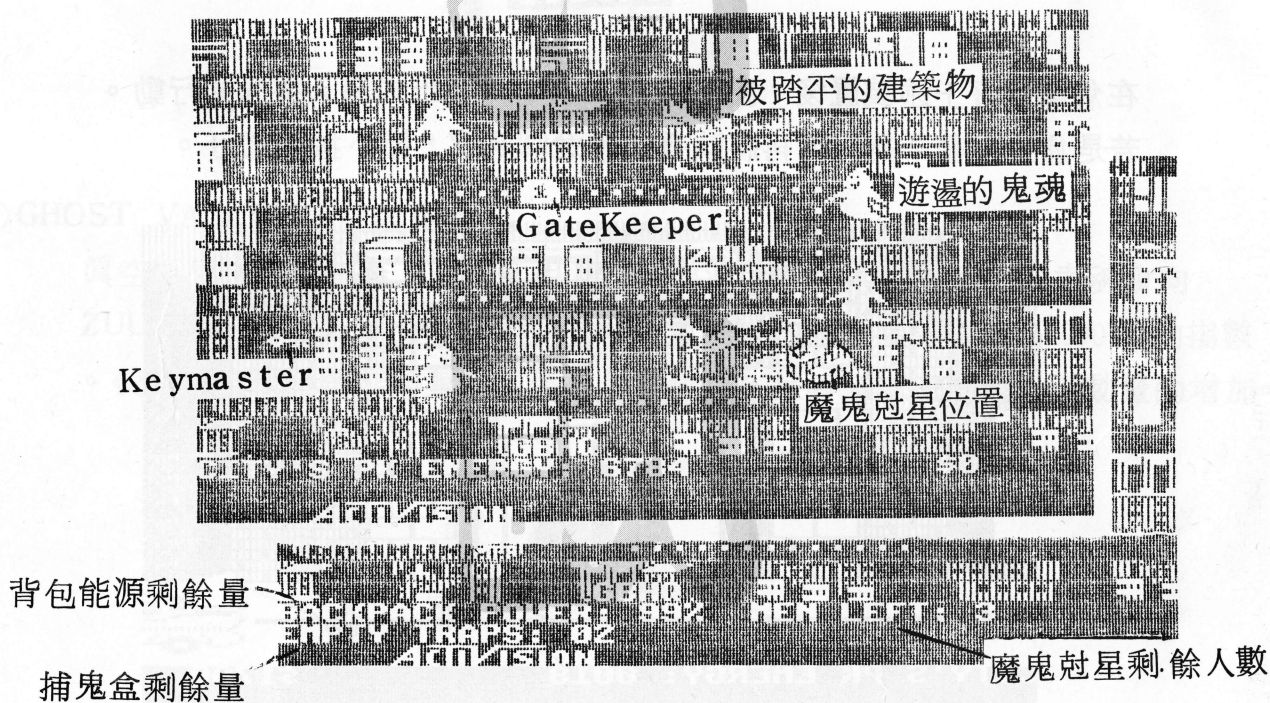


在您選購好上述裝置後，壓下  鍵即結束採購正式進入捉鬼的行動。
若是您的錢額不夠，可再將該項裝備送回原處，壓下按鈕即可。



4. 抓鬼行動：

進入紐約市後，螢幕上即顯現出市區的鳥瞰圖，魔鬼尅星的總部位於螢幕下方的GBHQ位置，魔鬼大本營ZUUL位於螢幕中央，鬼魂由四方朝向ZUUL集中，每隻遊魂進入ZUUL後，城市內鬼魂活動量CITY'S PK ENERGY指數即升高100點。



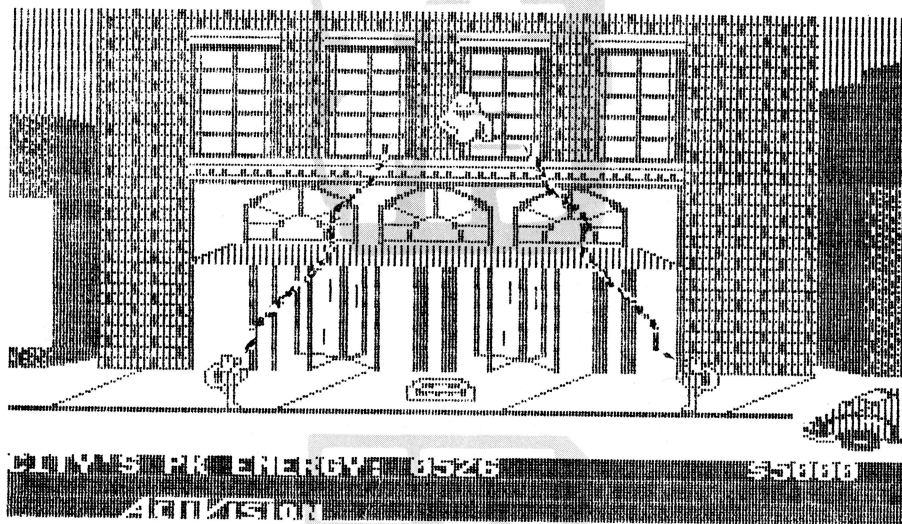


① 半路捉鬼：

在城市鳥瞰圖螢幕上，您的位置所在以魔鬼尅星的圓形標誌來代表，可以用搖桿移動您的位置到任一幢搖晃中的建築物旁，在彩色監視器上可以很明顯的看到鬧鬼的建築物四周被橘紅色的影子所包圍，而將要鬧鬼的建築物則是被紫色所圍住。您必須立即駕車趕往鬧鬼的大廈捉鬼，在途中若是遇到鬼魂可以將它壓住，以避免鬼魂進入 ZUUL。

車子到達鬧鬼的大廈旁，將搖控桿朝向此大廈，然後壓下按鈕，螢幕隨即變換成您所駕駛的裝備車。奔馳於大馬路上。此刻，汽車所跑的路段長短與先前在鳥瞰圖上所走的距離及汽車性能有關，鳥瞰圖上走的路線越長，相對的您駕車的路段也會越長，而途中會遇上您在鳥瞰圖上所壓住的鬼魂，這時候只要有汽車的任一角落

與它相接觸，壓下按鈕鬼魂便會被真空吸鬼器所捕獲，如此便能夠暫時阻止鬼魂進入魔鬼大本營。



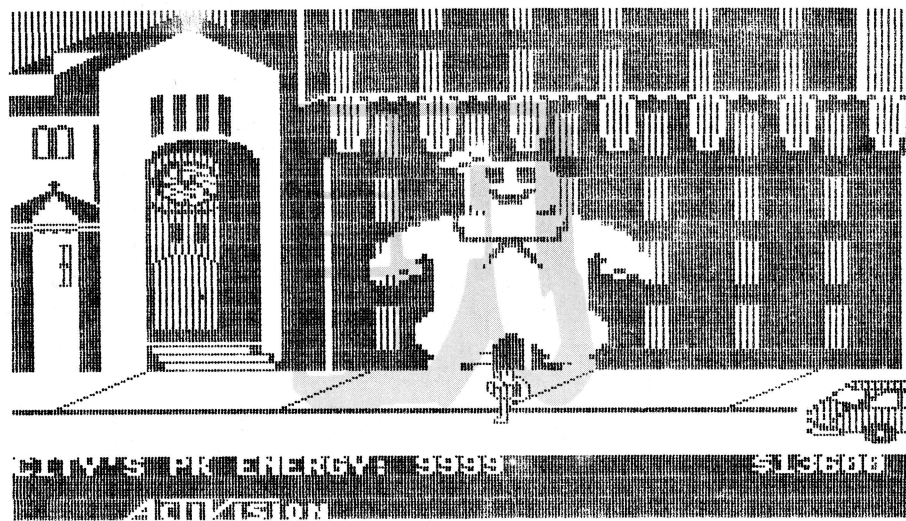
②短兵相接：

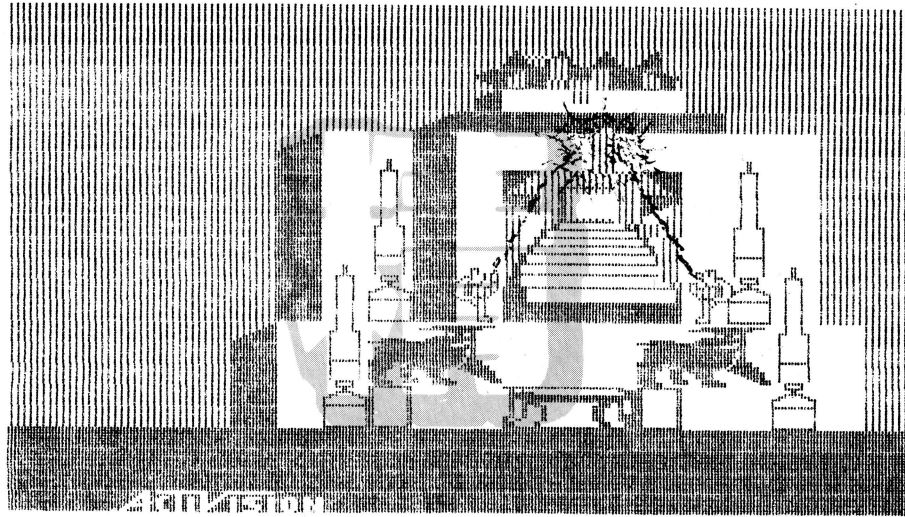
汽車到達鬧鬼的建築物，可以看到一隻鬼魂上下四處遊動，首先必需控制拿著捕鬼盒的第一位魔鬼尅星，將捕鬼盒放在適當的位置，壓下按鈕，再將第一位魔鬼尅星的臉朝向右邊，壓下按鈕後第二位魔鬼尅星也跟着出現。在適當時機壓下按鈕，兩位魔鬼尅星便會發射雷射光束把鬼魂困住，再次找到適合的時候壓下按鈕，捕鬼盒即射出一道雷射引力將鬼魂吸住拖進盒內。若是雷射引力沒能吸住鬼魂，鬼

魂便會向兩位魔鬼尅星中的一位襲擊，造成傷亡的事件。等到三位魔鬼尅星中的任兩位被鬼擊傷，螢幕下方即會顯示出一道通知您回總部的電報，若不回去補充人員便無法繼續進行捉鬼的行動。

背在魔鬼尅星身上的能源背包，每使用一段時間後便得回總部補充能量，否則能量不足雷射光束射擊不出，您可以壓下SPACE BAR 隨時查驗背包裏的雷射能源存量。

每使用捕鬼盒捉到一隻鬼魂，可以得到100～300美元的報酬，等到城市內鬼魂活動量的指數增加到5,000時，勾叟會派出水兵娃娃到紐約市踏平一幢建築物。每毀壞一幢大廈，您將因未盡到消滅魔鬼的責任而被罰款美金4,000元。





隨着鬼魂的增加，當城市內鬼魂活動量（CITY'S PK ENERGY）的指數到達 9,999 時，而您所賺得的金錢數額又超過了向銀行貸款的錢數，便有機會直接面對水兵娃娃，您可以看到水兵娃娃守着魔鬼大本營 ZUUL 的門口，您必須帶領兩位魔鬼尅星從水兵娃娃的跨下通過。若是此刻車上有三位魔鬼尅星，您便有三次嘗試的機會，不然，您就只有兩次的機會了。假如您成功的通過了水兵娃娃這一關，可以看到一幅動畫，魔鬼尅星搭上電梯直往樓頂，然後用雷射光束交叉將 ZUUL 摧毀。最後，銀行又給您一個新的帳號，裏面有更多的錢，可以讓您購買更完備的裝備來應付更多的魔鬼。

五特殊功能鍵：

1. **CTRL** - **T**：可以增快螢幕上文字的出現速度。
2. **CTRL** - **R**：重新啓始遊戲。
3. **CTRL** - **S**：聲音開關。
4. **SPACE BAR**：檢視人員裝置存量。

GHOST BAIT



5. **B** 鍵：可以放出捕鬼誘導波。但是您必須購有捕鬼誘導波方能有作用。
6. **ESC** 鍵：暫停遊戲。

六提 示：

1. 在鳥瞰圖幕時，儘量將從四周擁到的鬼魂壓過，如此可暫時把鬼魂定住，等到螢幕進入汽車駕幕時，您將會遇到先前被魔鬼尅星標誌鎖住的鬼魂，雖然此刻用真空吸鬼機把鬼魂吸住並無獎金的增加，然而此舉可減緩城市內鬼魂活動指數的增高。
2. 在大廈樓下捉鬼時，務必將鬼魂捉住，否則一經脫逃非但我方人員將被擊傷而且城市內鬼魂活動指數將一下子提高 300 點。
3. 每有建築物鬧鬼，請儘量提早趕到，若是延誤較久的時間，往往等您趕到鬼魂已被逃脫，白白浪費許多的時間。



4. 從水兵娃娃將要出現一直到城市內鬼魂活動之指數到達9,999，這期間您最多可以利用捕鬼誘導波GHOST BAIT將水兵娃娃的能量抵消5次，也就是您能由此賺到10,000元美金。因此，要想多賺點錢，只有在這之前多捉幾隻鬼魂，以及利用每次遊戲結束後銀行新給您的帳號慢慢累加，至於您能夠賺到多少錢，筆者竭誠的希望您能夠以電話告知。

P. M. Lee

精訊
廣角
資訊 Best Data Information

1985. 3. 2.

ACTIVISION

精 訊 資 訊 有 限 公 司
廣 角

台北市重慶北路一段22號六樓(慶福大樓六樓)

電 話：5114012·5713657