



PlayStation

PAL



PlayStation®

SLES-03990

 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Extreme Ghostbusters™ & © 2002 Columbia Pictures, Inc. and Adelaide Productions, Inc. All rights reserved. Gamecode © 2002 L.S.P. All rights reserved.

UK : 3760049395419 GER : 3760049395426 FR : 3760049395402

Precautions

- This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it.
- This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®.
- Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage.
- When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up.
- When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge.
- Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth.
- Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.
- Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

PIRACY

The unauthorised reproduction of all or any game part of this product and the unauthorised use of registered trademarks are likely to constitute a criminal offence. PIRACY harms Consumers as well as legitimate Developers, Publishers and Retailers. If you suspect this game product is an unauthorised copy, or have any other information about pirate product, please call your local Customer Service number given at the back of this Manual.

See back page of this manual for Customer Service Nos. and Games Hotline Nos.

Extreme Ghostbusters™ & © 2002 Columbia Pictures, Inc. and Adelaide Productions, Inc. All rights reserved. Gamecode © 2002 L.S.P. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by L.S.P. Developed by Similis and Sprong Interactive.



SLES-03990

ENGLISH	3
FRANÇAIS	12
ITALIANO	22
ESPAÑOL	32
NEDERLANDS	44
DEUTSCH	54
CREDITS	64



Extreme Ghostbusters™



TABLE OF CONTENTS

STARTUP	4
<i>Installation</i>	4
<i>Analog Controller (DUALSHOCK®)</i>	5
<i>Light Gun Controller</i>	6
CONTROLS	6
INTRODUCTION	7
CHARACTERS	7
<i>The Extreme Ghostbusters™</i>	7
<i>Enemies</i>	8
EQUIPMENT	9
GAME MODES	9
<i>Training Mode: Headquarters</i>	9
<i>Quick Game Mode</i>	10
<i>Adventure Mode</i>	10
<i>Saving/Loading a Game</i>	10
<i>Options</i>	10
INFORMATION ON THE SCREEN	11

STARTUP

Installation

It is recommended that you refrain from inserting and removing peripherals or MEMORY CARDS while the console is turned on. Before beginning a game, check to make sure you have enough free blocks on your MEMORY CARD. The MEMORY CARD must only be insert in MEMORY CARD slot 1.

1. Install your PlayStation® (PS one®) console according to the instructions provided in the instruction manual. **Check to make sure the console is turned off before inserting or removing a disc.**

2. Insert the **Extreme Ghostbusters™** disc and close the disc cover.

3. Insert in the controllers and **TURN ON** the PlayStation® (PS one®) console.

The language selection screen will appear on boot-up. Choose your language using the directional buttons and confirm it by pressing the **X** button. When the **Extreme Ghostbusters** introductory screen appears, press **START** to go to the main menu.

INTRODUCTION

Analog Controller (DUALSHOCK®)

L2 button

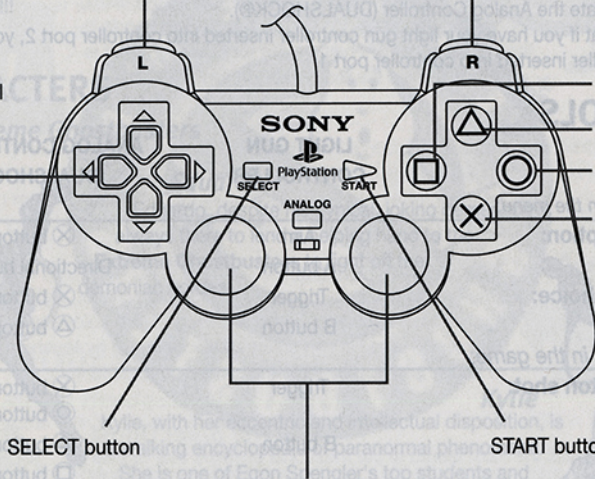
L1 button

R2 button

R1 button

Directional buttons

SELECT button



SELECT button

START button

Left / Right analog sticks

□ button

△ button

○ button

× button

Light Gun Controller

HOW TO CALIBRATE YOUR LIGHT GUN CONTROLLER

If there is a synchronized light gun connect to your Console, the Calibration Screen will be displayed automatically. You can also access the Calibration Screen from the Options Menu (Option/Gun calibration). You must calibrate your synchronized light gun in order to be able to aim accurately. If there is an Analog Controller connected, the Calibration Screen will not appear as you do not need to calibrate the Analog Controller (DUALSHOCK®). Please note that if you have your light gun controller inserted into controller port 2, you must have a controller inserted into controller port 1.

CONTROLS

Controls

The controls in the menu:

Select an option:

Scroll

Confirm a choice:

Back

The controls in the game:

Normal proton shot:

Laser shot:

Duck and recharge:

Pause:

6

LIGHT GUN CONTROLLER

Aim

A button

Trigger

B button

Trigger

B button

A button

Press and hold
the A & B buttons

ANALOG CONTROLLER (DUALSHOCK®)

⊗ button

Directional buttons

⊗ button

△ button

⊗ button

○ button

△ button

□ button

R1 button

L1 button

START button

INTRODUCTION

Highly paranormal activities have just been detected in New York. Professor Whitman at the City Museum has alerted the **Extreme Ghostbusters™** of these most disturbing phenomena. However, before they leave, Janine, the famous secretary at the **Extreme Ghostbusters** office, makes a rather strange phone call telling them to meet in a narrow alley. They quickly discover that the meeting is a trap! Mirror Demon, the evil spirit, has kidnapped and cast a spell on Janine...

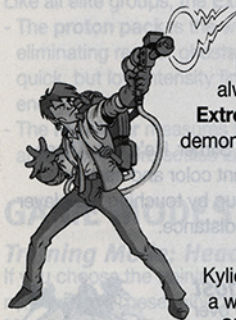
The **Extreme Ghostbusters** must act fast to save their friend and find out who is behind this latest threat!!!

CHARACTERS

The Extreme Ghostbusters

Eduardo

Eduardo, despite his cynical, joking demeanor, is always there to lend a helping hand to the **Extreme Ghostbusters** to fight off the demonic hordes.



Kylie

Kylie, with her eccentric and intellectual disposition, is a walking encyclopedia of paranormal phenomena. She is one of Egon Spengler's top students and part of the brains behind the **Extreme Ghostbusters** team.



7



Roland

Although he is not as quick as his friends, Roland has a key role on the team. He specializes in cutting-edge technology. Also, he has a strong personality and is always ready to listen to the other members of the team.



Garrett

Garrett is the most determined member of the team, despite his handicap. He thinks that playing sports is the best therapy. He has a taste for adventure and is ready to help his teammates in any situation!

Enemies

There are 4 types of enemies that frequently appear in the game.



The Regular Ghost

Don't mistake the Regular ghost as friendly Slimer. He's not. These nasty former friends of Slimer's are a different color and have an aggressive face. He can either attack close-up by touching the player or cause damage by throwing slime from a distance.

The Biker Ghost

The Biker Ghost is the most feared of the traditional enemies that fly over the area. He is lethal with his chains at close-quarters and also accurate at throwing slime from a distance. This enemy is the most difficult to eliminate due to his many life points !! His weak point is his head.



The Zombie

The Zombie is a very tough floor-bound creature. He will attempt to attack the player with his claws or slime him at long range. Sustained shooting will be the only way to stop him!

The Leprechaun

A very quick enemy, the Leprechaun is also floor-bound. He will attempt to attack the player with his cane. Although he doesn't have many life points, he is difficult to stop due to the speed with which he attacks!



EQUIPMENT

Like all elite groups, the **Extreme Ghostbusters™** have cutting-edge equipment:

- The **proton pack** is the weapon most commonly used against the ghosts. It is ideal for eliminating regular ghosts and weak bosses. They can either launch balls of protons (for quick, but low intensity fire), or proton lasers (which are more powerful, but consume a lot of energy).
- The **PK Meter** measures the intensity of ectoplasmic activity. It informs the player of approaching projectiles launched by a ghost, which allows him to duck to protect himself.

GAME MODES

Training Mode: Headquarters

If you choose the training mode, you can test and perfect your shooting skills in the various mini-games. These mini-games will test your abilities and your speed at hitting targets.

Mini-game 1 - The Shooting Stand: Spengler has built a shooting stand where ghosts appear on where ghosts appear on billboards. The player must score the most points possible in a limited amount of time. This mini-game is designed for beginners.

Mini-game 2 - Ghost trap breakdown: Ghost trap breakdown: The Ghost trap has a leak and ghosts are escaping from it. You must prevent the ghosts from escaping from the garage by walking around the walls until Spengler has the time to repair the leak. The goal is to hold out as long as possible, while more and more ghosts try to escape. When 5 ghosts have gotten out, you lose the game.

Mini-game 3 - Slime Balls: Slimer found an old tennis ball machine, which he has filled with mud. You must withstand the many waves of mud balls that Slimer throws at you. This is the most difficult mini-game, with a constant firing speed that increases with each turn.

Quick Game Mode:

If you select Quick Game Mode, you will be able to choose from among the various levels that you have already unlocked, without having to follow the adventure in chronological order. This mode will enable you to practice your shooting accuracy, improve your performance in certain levels and replay your favorite parts of the game.

Adventure Mode:

If you choose Adventure Mode, you will embark on an extraordinary adventure with the **Extreme Ghostbusters™**. As you progress through the game, you will experience intrigue, mystery and suspense. At the beginning of world 1 and 2, the player will be given objective points that he/she will have to reach to progress to another world and win a credit life.

Saving/Loading a Game:

Select SAVE to record the high scores on the memory card. You must highlight YES and confirm your choice (by pushing the \otimes button).

Select LOAD to load the data from a previously saved game. Once the load or the save is complete, pull the trigger of the gun or push the \otimes button on the controller to return to the previous screen.

Options:

This screen is the point of access to the configuration menus. Then select EXIT to return to the menu from which this mode is selected.

- DIFFICULTY: Three different levels: easy, medium, and hard.

- SOUND OPTIONS: To adjust the volume of the music and sound effects.

- CONTROLLER OPTIONS: To choose the buttons that you wish to associate with the game commands.

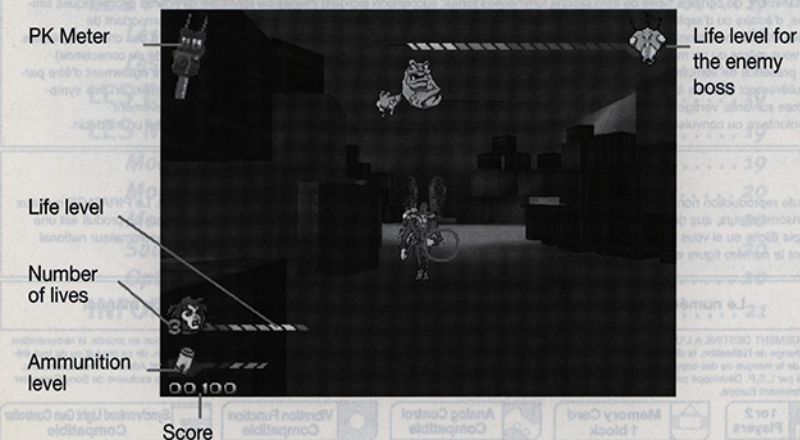
- LIGHT GUN CALIBRATION: To calibrate your light gun, aim at the target in the centre of the screen and pull the Trigger. A cross will appear on the screen. If the position of the cross corresponds accurately with your aim, the synchronized light gun has been calibrated successfully. If the cross does not appear in the correct position, repeat the process. When you have finished calibrating the light gun, press the A button or the B button to proceed to the next screen.

- LANGUAGE SELECT: To change the game's language.

- SCREEN POSITION: To center the game's screen on your TV set.

- SAVE OPTION: To save your last game.

INFORMATION ON THE SCREEN



Précautions

- Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager.
- Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®.
- Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser.
- Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut.
- Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords.
- Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux.
- Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité.
- N'essayez jamais d'utiliser un disque félé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

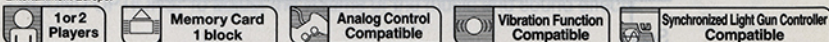
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

LE PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur national dont le numéro figure au verso de ce manuel.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

UNIQUEMENT DESTINÉ À L'USAGE PERSONNEL. La copie, l'adaptation, la location, le prêt, la distribution, l'extraction, la revente, l'utilisation en arcade, la rémunération en échange de l'utilisation, la diffusion, l'utilisation publique, l'accès ou l'utilisation sur Internet, le câble ou autre moyen de télécommunication, de ce produit ou de tout élément de la marque ou des copyrights faisant partie de ce produit est prohibée. Extreme Ghostbusters™ & © 2002 Columbia Pictures, Inc. and Adelaide Productions, Inc. Publié par L.S.P. Développé par Similis et Spring Interactive. Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. Licence exclusive de Sony Computer Entertainment Europe.



SOMMAIRE

DEMARRAGE	14
<i>Installation</i>	14
<i>Manette analogique (DUALSHOCK®)</i>	15
<i>Contrôleur light gun</i>	16
COMMANDES	16
INTRODUCTION	17
LES PERSONNAGES	17
<i>Les Extreme Ghostbusters</i>	17
<i>Les ennemis</i>	18
LES EQUIPEMENTS	19
LES MODES DE JEU	19
<i>Mode Entraînement : le Quartier Général</i>	19
<i>Mode Jeu Rapide</i>	20
<i>Mode Aventure</i>	20
<i>Sauvegarder/charger une Partie</i>	20
<i>Options</i>	20
INFORMATIONS SUR L'ECRAN	21

DEMARRAGE

Précautions

Installation

Pour utiliser le joystick analogique gauche, assurez vous que votre manette analogique (DUALSHOCK®) est bien en mode analogique (lumière rouge). Il est conseillé de ne pas insérer et de ne pas retirer de périphériques ou de MEMORY CARD (carte mémoire) lorsque la console est sous tension. Avant de commencer à jouer, vérifiez que vous avez suffisamment de blocs mémoires libres sur votre MEMORY CARD (carte mémoire). La MEMORY CARD (carte mémoire) doit être insérer dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) n°1.

1. Installez votre console PlayStation® (PS one®) conformément aux instructions données dans le manuel d'instruction. **Vérifiez que la console est éteinte avant d'insérer ou d'enlever un disque.**

2. Insérez le disque d'**Extreme Ghostbusters™** et fermez le couvercle du compartiment à disque.

3. Insérez les manettes et ALLUMEZ la console PlayStation® (PS one®)

Le menu choix de la langue apparaîtra au lancement du jeu. Choisir la langue de son choix avec les touches directionnelles et valider avec la Touche X. A l'écran de présentation d'**Extreme Ghostbusters**, presser START pour arriver au menu principal.

INTRODUCTION

Manette analogique (DUALSHOCK®)

Touche L2

Touche R2

Touche L1

Touche R1

Touches directionnelles

Touche □

Touche △

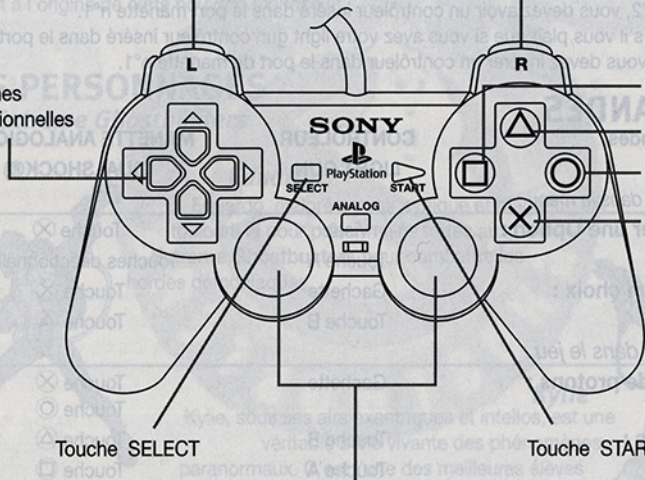
Touche ○

Touche ×

Touche SELECT

Touche START

Sticks analogiques gauche et droite



Contrôleur light gun

COMMENT CALIBRER VOTRE LIGHT GUN ?

Si votre light gun est connecté à votre console, l'écran de calibrage s'affichera automatiquement. Vous pouvez aussi accéder à cette écran dans le menu Option/Calibrage du light gun. Vous devez calibrer votre pistolet afin de pouvoir viser correctement. L'écran de calibrage n'apparaîtra pas si vous utilisez uniquement la manette analogique (DUALSHOCK®), celle-ci n'ayant pas besoin d'être calibrée. Si vous avez votre contrôleur light gun inséré dans le port de manette n°2, vous devez avoir un contrôleur inséré dans le port manette n°1. Veuillez noter s'il vous plaît que si vous avez votre light gun contrôleur inséré dans le port manette n°2, vous devez insérer un contrôleur dans le port de manette n°1.

COMMANDES

Les Commandes

Les contrôles dans le menu :

Sélectionner une Option :

Scroll :

Confirmer un choix :

Retour :

Les contrôles dans le jeu :

Tir normal de protons :

Tir de lasers :

Se protéger & recharger :

Pause:

16

CONTRÔLEUR LIGHT GUN

Visez

Touche A

Gachette

Touche B

Gachette

Touche B

Touche A

Touche C

Maintenir appuyé

les touches A et B

MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®)

Touche X

Touches directionnelles

Touche X

Touche △

Touche X

Touche ○

Touche △

Touche □

Touche R1

Touche L1

Touche START

INTRODUCTION

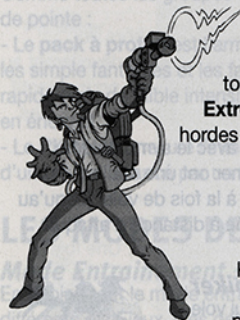
De fortes activités paranormales viennent d'être détectées à New York. Le professeur Whitman du musée de la ville avertit les **Extreme Ghostbusters™** de ces phénomènes des plus inquiétants. Mais avant leur départ, Janine, la célèbre secrétaire du bureau des **Extreme Ghostbusters**, leur passe un appel téléphonique plutôt étrange et leur donne rendez-vous dans une ruelle étroite. Le rendez-vous se transforme bien vite en véritable traquenard ! Mirror Demon, spectre maléfique, a enlevé et envouté Janine ... Les **Extreme Ghostbusters** doivent maintenant agir vite pour délivrer leur amie et découvrir qui est à l'origine de cette nouvelle menace !!!

LES PERSONNAGES

Les Extreme Ghostbusters

Eduardo

Eduardo, malgré son air cynique et blagueur, est toujours là pour prêter mains fortes aux **Extreme Ghostbusters** pour combattre les hordes démoniaques.



Kylie

Kylie, sous ses airs excentriques et intellos, est une véritable bible vivante des phénomènes paranormaux. C'est l'une des meilleures élèves d'Egon Spengler et l'un des cerveaux de l'équipe **Extreme Ghostbusters**.



17



Roland

Bien que moins rapide que ses coéquipiers, Roland occupe une place majeure au sein de l'équipe. C'est le spécialiste des technologies de pointes. De plus, il a une forte personnalité et reste à l'écoute des autres membres de l'équipe.

Garrett

Garrett est le plus déterminé de tous malgré son handicap. Il considère le sport comme la meilleure des thérapies. Il a soif d'aventure et est prêt à aider ses coéquipiers quelle que soit la situation !



Les ennemis

Il y a 4 types d'ennemis qui apparaissent fréquemment dans le jeu.



Le fantôme normal

Il ne faut pas confondre le fantôme normal avec le sympathique Slimer. Ces anciens méchants amis de Slimer ont une couleur différente et un visage agressif. Il essayera à la fois de voler jusqu'au joueur et de le toucher ou lui lancer du slime à distance d'attaque.

Le fantôme biker

Le fantôme biker est le plus redoutable des ennemis classiques qui vole au-dessus de la zone. Il peut taper le joueur avec ses chaînes quand il est près, mais aussi lancer du slim à distance. Cet ennemi est le plus difficile à tuer car il possède de nombreux points de vie.



Le Zombie

Le Zombie se déplace à pied et est très coriace. Des tirs soutenus permettront d'en venir à bout. Il tentera de toucher le joueur avec ses griffes ou de lui lancer du slime. Un tir nourrit sera la seule façon de l'arrêter.

Le Leprechaun

Adversaire très rapide, le leprechaun se déplace également à pied. Il tentera d'attaquer le joueur avec son bâton. Le leprechaun n'a pas beaucoup de points de vie, mais est vraiment très difficile à atteindre du fait de sa vitesse de déplacement.



LES EQUIPEMENTS

Comme toutes les groupes d'élites, les **Extreme Ghostbusters™** possèdent un équipement de pointe :

- Le **pack à proton** est l'arme la plus utilisée contre les spectres. Elle est idéale pour éradiquer les simple fantômes et les faibles boss. Elle peut soit projeter des balles de protons (pour un tir rapide mais de faible intensité), soit des lasers de protons (plus puissants mais très gourmands en énergie).
- Le **PK Meter** mesure l'intensité de l'activité ectoplasmique. Il informe le joueur de l'approche d'un projectile lancé par un fantôme, ce qui lui permet de se baisser pour se protéger.

LES MODES DE JEU

Mode Entraînement : le Quartier Général

En choisissant le mode entraînement, vous pourrez tester et perfectionner votre tir sur différents mini-jeux. Ces derniers vous jugeront sur vos capacités et votre rapidité à toucher les cibles.

Mini-jeu 1 - le Tir sur cible : Spengler a construit un stand de tir où les fantômes apparaissent sur des cibles en carton. Le joueur devra obtenir le plus de points pendant une période de temps limitée. Ce mini-jeu est conçu pour les débutants.

Mini-jeu 2 – la fuite du piège à fantôme : Le piège à fantôme des Extreme Ghostbusters semble avoir un problème et tous les fantômes s'en échappent! Vous devez empêcher les fantômes de s'enfuir du garage en attendant que Spengler ait pu procéder à une réparation. Le but est de tenir le plus longtemps possible alors que de plus en plus de fantômes tentent de s'échapper. Quand 5 fantômes sont sortis, vous avez perdu la partie.

Mini jeu 3 – les balles de Slime : Slimer a trouvé une vieille machine d'entraînement de tennis qu'il a remplie de slime. Vous devrez résister aux nombreuses vagues de balles de slime que Slimer vous projette. C'est le plus difficile des mini-jeux, avec une vitesse de tir fixe qui s'accroît à chaque tour.

Mode Jeu Rapide

Si vous sélectionnez le **Mode Jeu Rapide**, vous aurez la possibilité de choisir parmi les différents niveaux que vous aurez déjà débloqués et cela sans devoir suivre l'ordre chronologique de l'aventure. Ce mode vous permettra de vous entraîner à la précision de tir, d'améliorer vos performances sur certains niveaux et de revivre vos passages préférés du jeu.

Mode Aventure

En choisissant le **Mode Aventure**, vous vous embarquez dans une aventure hors du commun avec les **Extreme Ghostbusters™**. Intrigues, mystères et suspense se dévoileront au fur et à mesure de votre progression. Au début des mondes 1 et 2, le joueur aura pour objectif à atteindre un certain nombre de points pour progresser au niveau suivant et obtenir des vies supplémentaires.

Sauvegarder/charger une Partie

Sélectionnez SAUVEGARDER pour enregistrer les scores élevés sur carte mémoire. Vous devrez mettre OUI en surbrillance et valider pour confirmer votre choix (touche \otimes). Sélectionnez CHARGER pour charger les données préalablement sauvegardées. Une fois le chargement ou la sauvegarde terminée, appuyez sur la détente du pistolet ou la touche \otimes de la manette pour retourner à l'écran précédent.

Options:

Cet écran vous permet l'accès aux menus de configuration. Sélectionnez ensuite EXIT (QUITTER) pour retourner au menu de sélection de ce mode.

- **DIFFICULTE :** trois niveaux différents : facile, intermédiaire et difficile.
- **OPTIONS SONORE :** pour régler le volume de la musique et le volume des sons.
- **OPTIONS DU CONTRÔLEUR :** pour configurer votre manette analogique (DUALSHOCK®).
- **CALIBRAGE DU LIGHT GUN :** pour calibrer votre light gun, vous devrez viser la cible au centre de l'écran et appuyer sur la gachette. Une croix apparaîtra à l'écran. Si la position de la croix correspond exactement avec votre visée, le light gun a été parfaitement calibré. Si la croix n'apparaît pas au bon endroit, répétez la manipulation. Quand vous aurez fini le calibrage, appuyez sur le bouton A ou B pour atteindre l'écran suivant.
- **CHOISISSEZ VOTRE LANGUE :** pour changer la langue du jeu.
- **POSITION DE L'ECRAN :** pour repositionner l'image du jeu au centre de votre téléviseur.
- **OPTION DE SAUVEGARDE :** pour mémoriser votre dernière partie.

INFORMATIONS SUR L'ECRAN

PK Meter

Niveau de vie

Nombre de vies

Niveau de munition



Niveau de vie du boss ennemi

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poiché potrebbe danneggiarsi. ● Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. ● Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. ● Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. ● Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. ● Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. ● Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. ● Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poiché potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

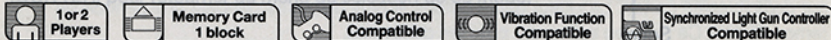
● Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. ● Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. ● Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. ● Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte o dell'intero gioco e l'utilizzo non autorizzato di marchi registrati costituiscono un reato punibile dalla legge. La PIRATERIA lede sia i consumatori che i legittimi sviluppatori, editori e dettaglianti. Se sospettate che questo gioco sia stato copiato illegalmente o venite a conoscenza di informazioni riguardanti copie illegali di un prodotto, chiamate il numero del servizio clienti indicato sul retro di questo manuale.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

SOLO PER USO DOMESTICO. Sono proibiti la copia, l'adattamento, il noleggio, il prestito, la distribuzione, l'estrazione, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'addebito per l'uso, la trasmissione televisiva, l'esecuzione pubblica e la trasmissione, l'accesso o l'uso via Internet, cavo o altri mezzi di telecomunicazione, di questo prodotto o di opere tutelate dal marchio registrato o dai diritti d'autore che facciano parte di questo prodotto. Extreme Ghostbusters™ & © 2002 Columbia Pictures, Inc. and Adelaide Productions, Inc. Pubblicato da L.S.P. Sviluppato da Similis e Sproing Interactive. Programmi libreria © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. concessi su licenza esclusiva a Sony Computer Entertainment Europe.



INDICE

AVVIO	24
Installazione	24
Controller analogico (DUALSHOCK®).....	25
Controller light gun	26
COMANDI	26
INTRODUZIONE.....	27
I PERSONAGGI	27
Extreme Ghostbusters™	27
Gli avversari	28
LE ATTREZZATURE.....	29
LE MODALITÀ DI GIOCO	29
Modalità di allenamento: il Quartier Generale	29
Modalità Gioco rapido:	30
Modalità Adventure:	30
Salvare/caricare una partita:	30
Opzioni	30
INFORMAZIONI SULLO SCHERMO.....	31

AVVIO

Installazione

Per utilizzare la levetta analogica sinistra, assicurarsi che il controller analogico (DUALSHOCK®) sia in modalità analogica (spia rossa).

Si consiglia di non inserire o estrarre periferiche o MEMORY CARD mentre la console è accesa. Prima di iniziare a giocare, verificare la presenza di un numero sufficiente di blocchi memoria liberi sulla MEMORY CARD. La MEMORY CARD deve essere inserita nel relativo ingresso N°1.

1. Installare la console PlayStation® (PS one®) in base alle istruzioni fornite nella guida. Assicurarsi che la console sia spenta prima di inserire o estrarre un disco.
2. Inserire il disco **Extreme Ghostbusters™** e richiudere il coperchio del cassetto del disco.
3. Collegare i controller e ACCENDERE la console PlayStation® (PS one®).

Il menu per la selezione della lingua verrà visualizzato all'avvio del gioco. Scegliere lingua desiderata con i tasti direzionali e confermare con il Tasto **X**. Dalla schermata di presentazione **Extreme Ghostbusters**, premere **START** (avvio) per accedere al menu principale.

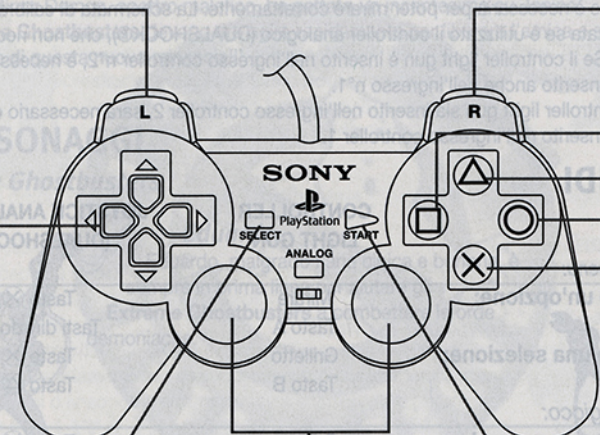
INTRODUZIONE

Controller analogico (DUALSHOCK®)

Tasto L2

Tasto L1

Tasto
direzionale



Tasto SELECT

Tasto START

Levette analogiche
sinistra e destra

Tasto R2

Tasto R1

Tasto □

Tasto △

Tasto ○

Tasto X

Controller light gun

CALIBRAZIONE DELLA LIGHT GUN

Se la vostra light gun è connessa alla console, verrà visualizzata automaticamente la schermata di calibrazione. È inoltre possibile accedere a questa schermata dal menu Opzioni/Calibrazione light gun.

La calibrazione è necessaria per poter mirare correttamente. La schermata di calibrazione non viene visualizzata se è utilizzato il controller analogico (DUALSHOCK®), che non necessita di calibrazione. Se il controller light gun è inserito nell'ingresso controller n°2, è necessario che un controller sia inserito anche nell'ingresso n°1.

Nel caso il controller light gun sia inserito nell'ingresso controller 2, sarà necessario che un controller sia inserito nell'ingresso controller 1.

COMANDI

I comandi

I controlli di menu:

Selezionare un'opzione:

Scorrere:

Confermare una selezione:

Ritorno:

I controlli di gioco:

Fuoco protonico normale:

Laser:

Protegersi e ricaricare:

Pausa:

26

**CONTROLLER
LIGHT GUN**

Mirare

Tasto A

Grilletto

Tasto B

Grilletto

Tasto B

Tasto A

Tasto C

Tenere premuti
i tasti A e B

**JOYSTICK ANALOGICO
(DUALSHOCK®)**

Tasto X

Tasti direzionali

Tasto X

Tasto A

Tasto X

Tasto O

Tasto A

Tasto □

Grilletto R1

Grilletto L1

Tasto START

INTRODUZIONE

A New York è stata rilevata una notevole attività paranormale. Il professor Whitman, del museo municipale, ha avvertito gli **Extreme Ghostbusters™** di questi inquietanti fenomeni. Prima del loro arrivo, però, ricevono da Janine, la celebre segretaria dell'ufficio degli **Extreme Ghostbusters**, una chiamata piuttosto strana, con la quale la ragazza dà loro appuntamento in una viuzza nascosta. L'appuntamento si trasforma immediatamente in una vera e propria trappola! Mirror Demon, spettro malefico, ha gettato un incantesimo su Janine...

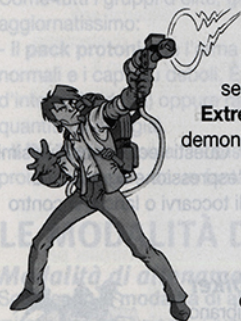
Gli **Extreme Ghostbusters** devono ora agire rapidamente per liberare l'amica e scoprire quale sia l'origine di questa nuova minaccia!!!

I PERSONAGGI

Extreme Ghostbusters

Eduardo

Eduardo, malgrado l'aria cinica e burlona, è sempre in prima linea per aiutare gli **Extreme Ghostbusters** a combattere le orde demoniache.



Kylie

Kylie, dietro i modi eccentrici e intellettuali, è una vera e propria bibbia vivente dei fenomeni paranormali. È uno dei migliori allievi di Egon Spengler, nonché la mente della squadra **Extreme Ghostbusters**.





Roland

Sebbene meno svelto dei propri colleghi, Roland occupa un posto di rilievo all'interno della squadra. È lo specialista delle ultimissime tecnologie. Inoltre, ha una forte personalità e la capacità di ascoltare gli altri membri della squadra.

Garrett

Garrett è il più determinato di tutti, malgrado il suo handicap. Considera lo sport come la migliore terapia.

Ha sete di avventura ed è pronto ad aiutare i colleghi in qualunque situazione!



Gli avversari

Nel gioco ricorrono 4 tipi di avversari.



FantasmI normali

Da non confondere con il simpatico Slimer. Questi vecchi e cattivissimi amici Slimer hanno un diverso colore e un'espressione aggressiva. Tenteranno di avvicinarsi a voi volando e di toccarvi o lanciarvi contro palle di slime a distanza ravvicinata.

Il fantasma biker

Il fantasma biker è il più temibile degli avversari "classici" che si librano sulla zona. Può colpire il giocatore con le sue catene, quando è abbastanza vicino, ma anche lanciare slime a distanza. È l'avversario più difficile da eliminare perché è dotato di numerosi punti vita.



Gli zombie

Gli zombie si spostano a piedi e sono estremamente coriacei. Sarà possibile eliminarli con dei colpi prolungati. Gli zombie tenderanno di toccarvi con le loro grinfie oppure di lanciare dello slime. L'unico modo di fermarlo è un colpo secco.

Il Leprechaun

Avversario estremamente rapido, si sposta anch'esso a piedi. Tenterà di attaccarvi con il suo bastone. Non ha molti punti vita, ma è veramente difficile da raggiungere a causa della velocità con cui si sposta.



LE ATTREZZATURE

Come tutti i gruppi d'elite, gli **Extreme Ghostbusters™** possiedono un equipaggiamento aggiornatissimo:

- Il **pack protonico** è l'arma più utilizzata contro gli spettri. È ideale per eliminare i fantasmi normali e i capi più deboli. È in grado di proiettare proiettili protonici (per un colpo rapido ma d'intensità ridotta) oppure raggi laser protonici (più potenti ma che necessitano di grandi quantità di energia).
- Il **PK Meter** misura l'intensità dell'attività ectoplasmica. Informa il giocatore dell'arrivo di un proiettile lanciato da un fantasma, consentendogli di abbassarsi e di proteggersi.

LE MODALITÀ DI GIOCO

Modalità di allenamento: il Quartier Generale

Scegliendo la **modalità di allenamento**, potrete mettere alla prova e perfezionare la vostra mira in vari mini-giochi. Questi ultimi vi daranno un'idea delle vostre capacità e della rapidità con cui colpite il bersaglio.

Mini-gioco 1 - tiro al bersaglio: Spengler ha costruito un campo di tiro al bersaglio dove i fantasmi appaiono su bersagli di cartone. Il giocatore dovrà totalizzare il maggior numero di punti in un periodo di tempo limitato. Questo mini-gioco è pensato per i principianti.

Mini-gioco 2 - l'unità di contenimento non funziona: L'unità di contenimento degli Extreme Ghostbusters sembra avere qualche problema e tutti i fantasmi stanno scappando! Dovete impedire ai fantasmi di scappare dal garage in attesa che Spengler riesca a effettuare le riparazioni necessarie. Lo scopo del gioco è resistere il più a lungo possibile mentre i fantasmi tentano di scappare. La partita è persa quando cinque fantasmi riescono a uscire.

Mini-gioco 3 - le palle di slime: Slimer ha trovato una vecchia macchina sparapalle da tennis e l'ha riempita di slime. Dovrete resistere alle numerose raffiche di palle di slime sparate da Slimer. È il più difficile tra i vari giochi, con una velocità di tiro costante che aumenta a ogni turno.

Modalità Gioco rapido:

Se avete selezionato la **Modalità Gioco rapido**, avrete la possibilità di scegliere tra i diversi livelli già sbloccati, senza necessità di seguire l'ordine cronologico dell'avventura. Tale modalità vi consentirà di perfezionare la vostra precisione di tiro, di migliorare le vostre prestazioni su alcuni livelli e di rivivere i passaggi preferiti del gioco.

Modalità Adventure:

Scegliendo la **Modalità Adventure**, vivrete un'avventura fuori dal comune insieme agli **Extreme Ghostbusters™**. Intrighi, misteri e suspense sempre più complessi si riveleranno man mano che procederete nel gioco. All'inizio dei livelli 1 e 2, avrete per obiettivo il raggiungimento di un certo numero di punti per passare al livello successivo e ottenere vite supplementari.

Salvare/caricare una partita:

Selezionare **SALVARE** per memorizzare i punteggi più alti sulla memory card. Evidenziare **S** e confermare per convalidare la scelta (tasto \otimes).

Selezionare **CARICARE** per caricare i dati salvati in precedenza. Una volta terminato il caricamento o il salvataggio, premere il grilletto della pistola o il tasto \otimes del controller per tornare alla schermata precedente.

Opzioni:

Questa schermata consente di accedere ai menu di configurazione. Selezionare quindi EXIT (ESC) per tornare al menu di selezione della modalità.

- **LIVELLO DI DIFFICOLTÀ:** tre livelli diversi: facile, intermedio e difficile.

- **OPZIONI AUDIO:** per regolare il volume della musica e degli effetti sonori

- **OPZIONI CONTROLLER:** per configurare il controller analogico (DUALSHOCK®).

- **CALIBRAZIONE LIGHT GUN:** per calibrare la vostra light gun, è necessario collocare il bersaglio al centro dello schermo e premere il grilletto. Sullo schermo verrà visualizzata una croce. Se la croce si sovrappone esattamente al mirino, la light gun è calibrata esattamente. Se la croce non viene visualizzata nella posizione corretta, ripetere l'operazione. Terminata la calibrazione, premere il tasto A o B per accedere alla schermata successiva.

- **SCEGLIERE LA LINGUA DESIDERATA:** per modificare la lingua di gioco.

- **POSIZIONE DELLO SCHERMO:** per centrare l'immagine rispetto allo schermo del televisore.

- **OPZIONE DI SALVATAGGIO:** per memorizzare l'ultima partita giocata.

INFORMAZIONI SULLO SCHERMO

PK Meter

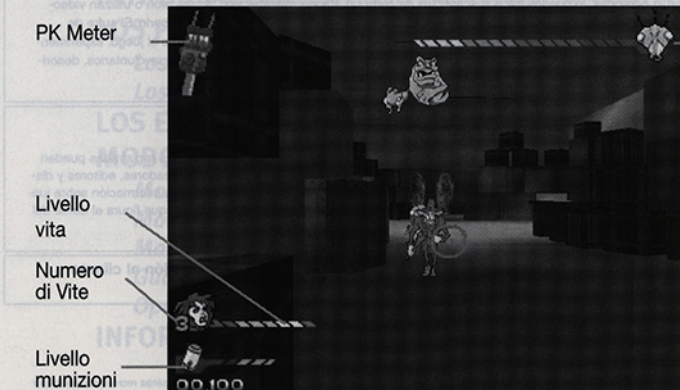
Livello di vita
del capo
avversario

Livello
vita

Numero
di Vite

Livello
munizioni

Punteggio



Precaución

- Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse.
- Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa.
- Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®.
- Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba.
- Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos.
- Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave.
- No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad.
- No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

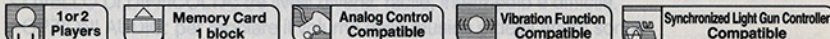
- Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola.
- No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco.
- Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla.
- Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto, y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica, no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Ud. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

SÓLO PARA USO PRIVADO. Se prohíbe la copia, adaptación, alquiler, préstamo, distribución, extracción, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión, exhibición pública y transmisión, acceso o uso por Internet, por cable o por cualquier otro medio de telecomunicación, de este producto o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que forme parte de él sin la autorización pertinente. Extreme Ghostbusters™ & © 2002 Columbia Pictures, Inc. and Adelaide Productions, Inc. Editado por L.S.P. Desarrollado por Similis y Sproing Interactive. Programas biblioteca © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. con licencia exclusiva para Sony Computer Entertainment Europe.



INDICE

INICIO	34
Instalación	34
Mando analógico (DUALSHOCK®)	35
Controlador light gun.	36
COMANDOS	36
INTRODUCCIÓN	37
LOS PERSONAJES	37
Los Extreme Ghostbusters™	37
Los enemigos	38
LOS EQUIPAMIENTOS	39
MODOS DE JUEGO	39
Modo de Entrenamiento: El Cuartel General	39
Modo Juego Rápido:	40
Modo Aventura:	40
Guardar /cargar una Partida:	40
Opciones:	40
INFORMACIÓN EN PANTALLA	41

INICIO

Precaución

Este disco compacto contiene software para la consola PlayStation®2. Nunca lo utilice en otra máquina, porque

Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation®2 para el mercado europeo, y no debe usarse en una consola para fuera de Europa. Para garantizar un correcto funcionamiento, desmonte el disco de la consola PlayStation®2, e inserte el disco en la PlayStation®2 con la cara impresa hacia arriba.

Instalación

Para utilizar el joystick analógico izquierdo, asegurarse que su mando analógico (DUALSHOCK®) está efectivamente en modo analógico (luz roja).

Se recomienda no insertar y no retirar periféricos o MEMORY CARD (tarjeta de memoria) cuando la consola está encendida. Antes de empezar a jugar, comprobar que tiene suficientes bloques de memorias libres en su MEMORY CARD (tarjeta de memoria). La MEMORY CARD (tarjeta de memoria) debe insertarse en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) nº1.

1. Instalar su consola PlayStation® (PS one®) conforme a las instrucciones dadas en el manual de instrucciones. Comprobar que la consola está apagada antes de introducir o sacar un disco.

2. Insertar el disco de **Extreme Ghostbusters™** y cerrar la tapa del compartimiento de disco.

3. Insertar los mandos y ENCENDER la consola PlayStation® (PS one®).

El menú de elección del idioma debe aparecer al iniciar el juego. Elegir el idioma deseado con los botones de dirección y validar con el Botón **X**. En la pantalla de presentación de **Extreme Ghostbusters** pulsar el botón START para ir al menú principal.

INTRODUCCIÓN

Controlador light gun

Mando analógico (DUALSHOCK®)

Botón L2

Botón L1

Botón de dirección

Botón SELECT

Sticks analógicos izquierdo y derecho

Botón R2

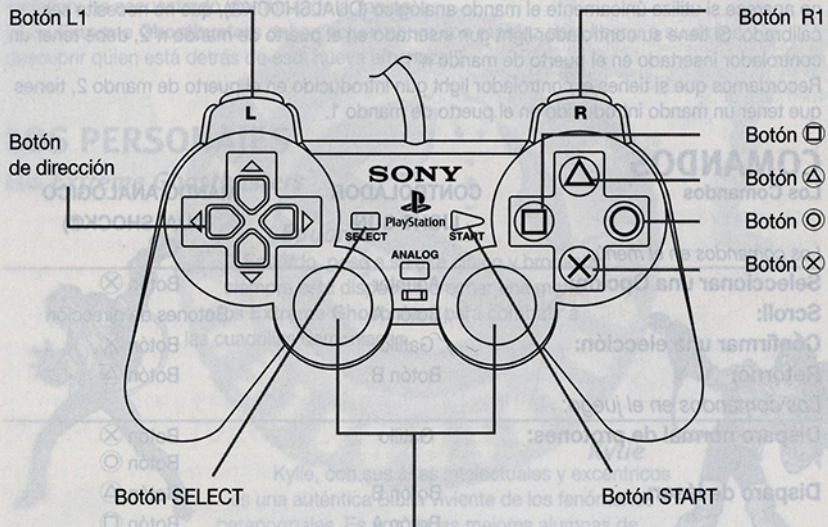
Botón R1

Botón □

Botón △

Botón ○

Botón X



Controlador light gun

¿CÓMO CALIBRAR SU LIGHT GUN?

Si su light gun está conectado a la consola, aparecerá automáticamente la pantalla de calibración. También puede acceder a esta pantalla en el menú Opción /calibración del light gun. Debe calibrar su pistola con el fin de poder apuntar correctamente. La pantalla de calibración no aparece si utiliza únicamente el mando analógico (DUALSHOCK®), que no necesita ser calibrado. Si tiene su controlador light gun insertado en el puerto de mando nº2, debe tener un controlador insertado en el puerto de mando nº1. Recordamos que si tienes el controlador light gun introducido en el puerto de mando 2, tienes que tener un mando introducido en el puerto de mando 1.

COMANDOS

Los Comandos

Los comandos en el menú:

Seleccionar una Opción:

Apuntar

Botón X

Scroll:

Botón A

Botones de dirección

Confirmar una elección:

Gatillo

Botón X

Retorno:

Botón B

Botón A

Los comandos en el juego:

Disparo normal de protones:

Gatillo

Botón X

Disparo de láser:

Botón B

Botón O

Botón A

Botón A

Protegerse y recargar:

Botón C

Botón B

R1 Gatillo

L1 Gatillo

Pausa:

Mantener pulsadas los botones A y B

Botón START button

INTRODUCCIÓN

Se acaban de detectar fuertes actividades paranormales en Nueva York. El profesor Whitman del museo de la ciudad avisa a los **Extreme Ghostbusters™** de estos fenómenos cuanto más inquietantes. Pero antes de su salida, Janine la famosa secretaria de la oficina de los **Extreme Ghostbusters**, les pasa una llamada telefónica bastante extraña y les da cita en una estrecha callejuela. ¡La cita se convierte rápidamente en una auténtica trampa! Mirror Demon, espectro maléfico, ha secuestrado y embrujado a Janine...

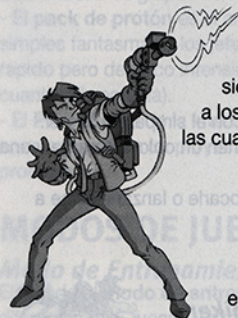
¡¡¡Los **Extreme Ghostbusters** deben actuar ahora con rapidez para liberar a su amiga y descubrir quien está detrás de esta nueva amenaza!!!

LOS PERSONAJES

Los Extreme Ghostbusters

Eduardo

Eduardo, pese a su aire cínico y bromista siempre está dispuesto a echar una mano a los **Extreme Ghosbuters** para combatir a las cuadrillas demoníacas.



Kylie

Kylie, con sus aires intelectuales y excéntricos es una auténtica Biblia viviente de los fenómenos paranormales. Es una de las mejores alumnas de Egon Spengler y uno de los cerebros del equipo **Extreme Ghosbusters**.





Roland

Aunque menos rápido que el resto de sus compañeros, Roland ocupa un lugar destacado dentro del equipo. Es el especialista en las tecnologías de punta. Además, tiene mucha personalidad y siempre está dispuesto para escuchar a los demás miembros del equipo.

Garrett

Garrett es el más determinado de todos pese a su minusvalía. Considera el deporte como la mejor terapia. ¡Sediento de aventura está siempre dispuesto a ayudar a sus compañeros, cualquiera que sea la situación!



Los enemigos

Hay 4 tipos de enemigos que aparecen con frecuencia en el juego.

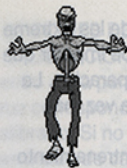


El fantasma normal

No hay que confundir el fantasma normal con el simpático Slimer. Estos antiguos malos amigos de Slimer tienen un color diferente y una cara agresiva. Intentará a la vez volar hasta el jugador y tocarle o lanzarle slime a distancia de ataque.

El fantasma biker

El fantasma biker es el enemigo más temible entre los enemigos clásicos que sobrevuela la zona. Puede golpear al jugador con sus cadenas cuando está cerca, pero también lanzar slime a distancia. Este enemigo es el más difícil de matar ya que posee numerosos puntos de vida.



El Zombi

El Zombi se desplaza a pie y es muy duro de pelar. Sólo los disparos sostenidos permitirán acabar con él. Intentará tocar al jugador con sus garras o lanzarle slime. Un nutrido disparo será la única manera de pararle.

El Leprechaun

Adversario muy rápido, el leprechaun se desplaza igualmente a pie. Intentará atacar al jugador con su bastón. El leprechaun no tiene muchos puntos de vida pero es realmente difícil de alcanzar por su velocidad de desplazamiento.



LOS EQUIPAMIENTOS

Como todos los grupos de elites, los **Extreme Ghosbusters™** poseen un equipamiento de punta:

- El **pack de protón** es el arma más utilizada contra los espectros. Es ideal para erradicar los simples fantasmas y los jefecillos débiles. Puede proyectar balas de protones (para un disparo rápido pero de poca intensidad) o bien láser de protones (más potentes pero muy golosos en cuanto a la energía).
- El **PK Meter** mide la intensidad de la actividad ectoplásmica. Informa al jugador del acercamiento de un proyectil lanzado por un fantasma, lo que le permite bajarse para protegerse.

MODOS DE JUEGO

Modo de Entrenamiento: El Cuartel General

Eligiendo el **modo de entrenamiento**, podrá probar y perfeccionar su disparo en los diferentes mini-juegos. Éstos valorarán sus capacidades y su rapidez en alcanzar las dianas.

Mini-juego 1- El disparo a diana: Spengler ha construido un stand de tiro donde los fantasmas aparecen sobre dianas de cartón. El jugador deberá obtener un máximo de puntos durante un periodo de tiempo limitado. Este mini-juego está diseñado para los principiantes.

Mini-juego 2- La huida de la trampa para fantasma: ¡La trampa para fantasma de los Extreme Ghostbusters parece tener un problema y todos los fantasmas se escapan! Debe impedir que los fantasmas huyan del garaje en tanto que Spengler pueda proceder a una reparación. La finalidad es aguantar el mayor tiempo posible mientras intentan escaparse cada vez más fantasmas. Cuando 5 fantasmas hayan salido, ha perdido la partida.

Mini-juego 3: las balas de Slime: Slimer ha encontrado una vieja máquina de entrenamiento de tenis que ha rellenado de slime. Debe resistir a las numerosas oleadas de balas de slime que le lanza Slimer. Es el más difícil de los mini-juegos con una velocidad de disparo fija que se incrementa con cada vuelta.

Modo Juego Rápido:

Si selecciona el **Modo Juego Rápido**, tendrá la posibilidad de elegir entre los diferentes niveles que ya habrá desbloqueado y ello sin necesidad de seguir el orden cronológico de la aventura. Este modo le permitirá entrenarse para la precisión del disparo, mejorar sus puntuaciones en determinados niveles y revivir las partes preferidas del juego.

Modo Aventura:

Eligiendo el **Modo Aventura**, se embarca en una aventura fuera de lo común con los **Extreme Ghostbusters™**. Intrigas, misterios y suspense se irán desvelando a medida de su progreso. Al principio de los mundos 1 y 2, el jugador tendrá por objetivo alcanzar un determinado número de puntos para pasar al nivel siguiente y obtener vidas adicionales.

Guardar /cargar una Partida:

Seleccionar **GUARDAR** para grabar las puntuaciones altas en su tarjeta memoria. Debe resaltar SI y validar para confirmar su elección (botón X).
Seleccionar **CARGAR** para cargar los datos previamente guardados. Una vez haya terminado de cargar o de guardar, pulsar sobre el gatillo de la pistola o el botón X del mando para volver a la pantalla anterior.

Opciones:

Esta pantalla le permitirá acceder a los menús de configuración. Seleccionar después EXIT (SALIR) para volver al menú de selección de este modo.

- DIFICULTAD: Tres niveles diferentes: Fácil, intermedio y difícil.
- OPCIONES SONORAS: Para ajustar el volumen de la música y el volumen de los sonidos.

- OPCIONES DEL CONTROLADOR: Para configurar su mando analógico. (DUALSHOCK®).
- CALIBRACIÓN DEL LIGHT GUN: Para calibrar su light gun, debe apuntar la diana en el centro de la pantalla y pulsar el gatillo. Aparece una cruz en la pantalla. Si la posición de la cruz corresponde exactamente con lo que ha apuntado, el light gun ha sido perfectamente calibrado. Si no aparece la cruz en el lugar adecuado, repetir la operación. Cuando haya terminado de calibrar, pulse el botón A o B para ir a la pantalla siguiente.
- SELECCIONA EL IDIOMA: Para cambiar el idioma del juego.
- OPCIONES DE LA PANTALLA: Para repositionar la imagen del juego en el centro de su televisor.
- OPCIONES DE GUARDAR: Para memorizar su última partida.

INFORMACIÓN EN PANTALLA



ADESE

La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA** que:

- 1 La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- 2 La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- 3 La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- 4 La Federación Anti Piratería (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- 5 Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la FAP en el teléfono 91 522 46 45 ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección abog0042@tesai.es

FAP
cine.video.tv

NOTES



Waarschuwingen

Deze disc bevat software voor de PlayStation® spelcomputer. Gebruik deze disc nooit op een ander soort systeem: dit zou beschadigingen kunnen opleveren. Deze disc voldoet alleen aan de PlayStation® specificaties voor de Europese markt. Hij kan niet worden gebruikt op PlayStation® machines die voor landen buiten Europa zijn gemaakt. Lees zorgvuldig de PlayStation® Handleiding om ervoor te zorgen dat je de disc op de juiste manier gaat gebruiken. Wanneer je de disc in de PlayStation® plaatst, moet je er altijd voor zorgen dat de kant waar de titel op gedrukt is, naar boven ligt. Als je de disc beetpakt, moet je er voor zorgen dat je het oppervlak niet aanraakt. Houd de disc aan de randen vast. Zorg er voor dat de disc schoon blijft en dat er geen krassen op komen. Wanneer het oppervlak toch vuil geworden is, moet je de disc voorzichtig schoonmaken met een zachte doek. Houd de disc uit de buurt van hittebronnen en voorkom dat de disc in direct zonlicht of in een vochtige omgeving blijft liggen. Probeer nooit om een gescheurde of kromgetrokken disc, of een disc die met plakband gerepareerd is te gebruiken, want dit kan aanleiding geven tot besturingssysteemfouten.

Gezondheid

• Neem na een uur spelen altijd 15 minuten pauze. • Speel niet wanneer je heel moe bent of slaap tekort komt. • Speel in een goed verlichte ruimte op voldoende afstand van het TV-scherm. • Sommige mensen krijgen een epileptische aanval wanneer ze in hun dagelijkse omgeving te maken krijgen met flickerende lichten of patronen. Deze mensen kunnen ook aanvallen krijgen terwijl ze televisie kijken of video-spelletjes spelen. Zelfs spelers die nog nooit een aanval hebben gehad, kunnen onverwachts last van epilepsie krijgen. Als je weet dat je epileptisch bent, moet je contact opnemen met je huisarts voordat je een video-spel gaat spelen en dit moet je ook doen wanneer je last krijgt van één of meerdere van de volgende symptomen tijdens het spelen: duizeligheid, veranderend zicht, spiertrekkingen, andere onwillekeurige bewegingen, bewustzijnsstoornissen, geestelijke verwarring en/of stuipen.

PIRATERIJ

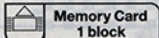
Het geheel of ten dele zonder toestemming reproduceren van het speelbare deel van dit product en het zonder toestemming gebruiken van geregistreerde handelsmerken kan een strafrechtelijke overtreding inhouden. Softwarepiraterij treft zowel de consument als de rechthebbende ontwikkelaars, uitgever en verkopers. Vermoedt u dat dit spel product een illegale kopie is, of als u enige andere informatie heeft over illegaal gekopieerde software, neem dan contact op met de betreffende klantenservice. Het nummer daarvan is achterin deze handleiding te vinden.

Zie de achterste pagina van deze handleiding voor de telefoonnummers van de Klanten Service (Customer Service No.)

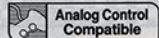
Extreme Ghostbusters™ © 2002 Columbia Pictures, Inc. and Adelaide Productions, Inc.. All rechten voorbehouden. Bibliotheekprogramma's © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. licentie exclusief verleend aan Sony Computer Entertainment Europe. ALLEEN VOOR THUISGEBRUIK. Het onbevoegd kopiëren, bewerken, verhuren, uitlezen, verspreiden, extraheren, doorverkopen, gebruiken in speelhallen, geld in rekening brengen voor gebruik, uitzending, openbare vertoning en verzending via internet, kabel of andere telecommunicatiemediën, toegang tot gebruik van dit product of enig handelsmerk of auteursrechtelijk beschermd materiaal dat deel uitmaakt van dit product, is verboden. Extreme Ghostbusters™ & © 2002 Columbia Pictures, Inc. and Adelaide Productions, Inc. Uitgebracht door L.S.P. Ontwikkeld door Simliss and Sproing Interactive. Bibliotheekprogramma's ©1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. Licentie exclusief verleend aan Sony Computer Entertainment Europe.



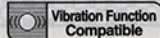
1 or 2
Players



Memory Card
1 block



Analog Control
Compatible



Vibration Function
Compatible



Synchronized Light Gun Controller
Compatible

SLES-03990

SAMENVATTING

OPSTARTEN	46
Installatie	46
Analoge controller (DUALSHOCK®)	47
Controller light gun	48
FUNCTIES	48
INLEIDING	49
DE PERSONAGES	49
De Extreme Ghostbusters™	49
De vijanden	50
DE UITRUSTINGEN	51
DE SPELMODI	51
Trainingmodus: het Hoofdkwartier	51
Snel Spel-modus:	52
Modus Avontuur:	52
Opslaan/Spel opladen:	52
Opties:	52
INFORMATIE OP HET SCHERM	53

OPSTARTEN

Installatie

Om de linker analoge joystick te gebruiken, dient u te controleren of uw linker analoge joystick (DUALSHOCK®) in analoge modus is (rood lichtje).

Het wordt aangeraden geen randapparatuur of MEMORY CARD (geheugenkaart) in te voeren of weg te nemen terwijl de console ingeschakeld is. Voordat u begint te spelen, dient u na te gaan of u voldoende vrije geheugenblokken heeft op uw MEMORY CARD (geheugenkaart). De MEMORY CARD (geheugenkaart) moet worden ingebracht in MEMORY CARD (geheugenkaart)-aansluiting 1.

1. Installeer uw PlayStation® (PS one®) -console volgens de instructies in de gebruiksaanwijzing. **Zorg ervoor dat de console uitgeschakeld is voordat u een disc inbrengt of uitneemt.**

2. Breng de disc van **Extreme Ghostbusters™** in en sluit het deksel van de disc-lade.

3. Breng de controllers in en SCHAKEL de PlayStation® (PS one®).

Het taalkeuzemenu verschijnt bij het opstarten van het spel. De taal van uw keuze selecteren met de richtingstoetsen en bevestigen met de **X**-toets. Op het presentatiescherm van **Extreme Ghostbusters**, drukt u op **START** om naar het hoofdmenu te gaan.

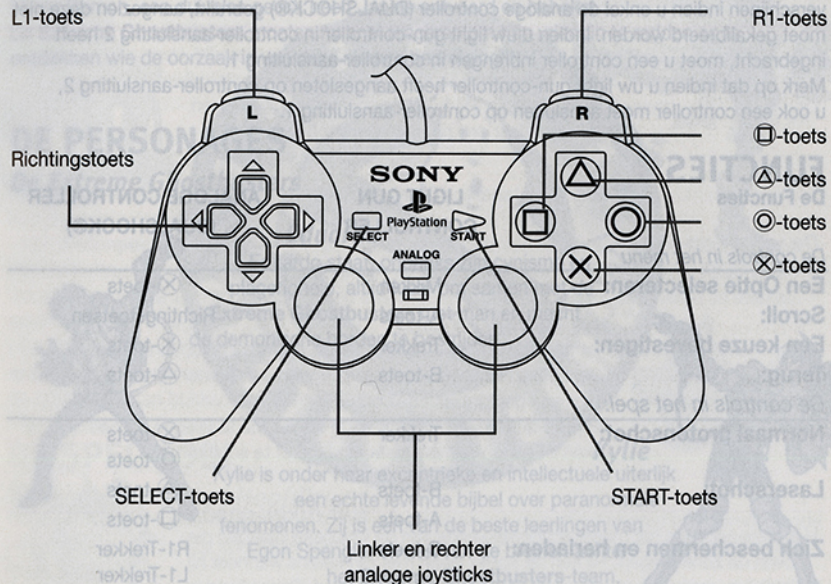
Analoge Controller (DUALSHOCK®)

L2-toets

L1-toets

R2-toets

R1-toets



Linker en rechter
analoge joysticks

Controller light gun

HOE UW LIGHT GUN KALIBREREN?

Indien uw light gun aangesloten is op uw console, zal het kalibreescherm automatisch verschijnen. U kan ook naar dit scherm gaan via het menu Optie/Light gun kalibreren. U moet uw pistool kalibreren om correct te kunnen mikken. Het kalibreescherm zal niet verschijnen indien u enkel de analoge controller (DUALSHOCK®) gebruikt, aangezien deze niet moet gekalibreerd worden. Indien u uw light gun-controller in controller-aansluiting 2 heeft ingebracht, moet u een controller inbrengen in controller-aansluiting 1. Merk op dat indien u uw light gun-controller heeft aangesloten op controller-aansluiting 2, u ook een controller moet aansluiten op controller-aansluiting 1.

FUNCTIES

De Functies

De controls in het menu

Een Optie selecteren:

LIGHT GUN CONTROLLER

Mikken

Scroll:

A-toets

Een keuze bevestigen:

Trekker

Terug:

B-toets

De controls in het spel:

Normaal protoschot:

Trekker

Laserschot:

B-toets

A-toets

Zich beschermen en herladen:

C-toets

Pauze:

De A- en B-toetsen
ingedrukt houden

ANALOGUE CONTROLLER (DUALSHOCK®)

⊗-toets

Richtingstoetsen

⊗-toets

△-toets

⊗-toets

○-toets

△-toets

□-toets

R1-Trekker

L1-Trekker

START-toets

INLEIDING

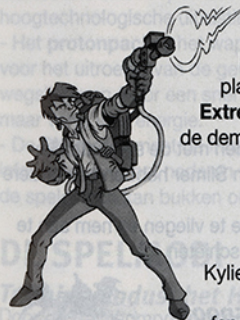
Er werd net hevige paranormale activiteit opgevangen in New York. Professor Whitman van het stadsmuseum brengt de **Extreme Ghostbusters™** op de hoogte van deze hoogst onrustwekkende fenomenen. Maar voor hun vertrek krijgen ze een nogal vreemd telefoontje van Janine, de beroemde secretaresse van het kantoor van de Extreme Ghostbusters, waarin ze een afspraak in een smal steegje doorgeeft. De afspraak blijkt al vlug een valstrik te zijn! Mirror Demon, een duivelse geest, heeft Janine ontvoerd en behekt... De **Extreme Ghostbusters** moeten nu snel reageren om hun vriendin te redden en te ontdekken wie de oorzaak is van deze nieuwe bedreiging!!!

DE PERSONAGES

De Extreme Ghostbusters

Eduardo

Eduardo staat, ondanks zijn cynisme en plagerigheid, altijd klaar om samen met de **Extreme Ghostbusters** met man en macht de demonische horden te bestrijden.



Kylie

Kylie is onder haar excentrieke en intellectuele uiterlijk een echte levende bijbel over paranormale fenomenen. Zij is een van de beste leerlingen van Egon Spengler en een van de breinen achter het **Extreme Ghostbusters**-team.





Roland

Hoewel hij minder snel is dan zijn teamgenoten heeft Roland een belangrijke functie in het team. Hij is de specialist op het vlak van spits technologie. Bovendien heeft hij een sterke persoonlijkheid en is hij altijd bereid om naar de andere leden van het team te luisteren.

Garrett

Garrett is de meest vastberaden persoon van allemaal, ondanks zijn handicap. Hij beschouwt sport als de beste therapie. Hij heeft honger naar avontuur en staat altijd klaar om zijn teamgenoten te helpen in elke situatie!



De vijanden

Er zijn 4 types van vijanden die geregeld in het spel voorkomen.



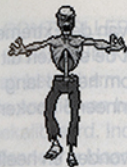
Het normale spook

Het normale spook mag niet verward worden met de sympathieke Slimer. Deze vroegere slechte vrienden van Slimer hebben een andere kleur en een agressief gezicht.

Hij probeert tegelijkertijd naar de speler toe te vliegen en hem aan te raken of vanop aanvalsafstand slime af te schieten.

Het biker-spook

Het biker-spook is het meest schrikwekkende van de klassieke vijanden die boven de zone vliegen. Hij kan de speler slaan met zijn ketens wanneer hij dichtbij is, maar hij kan ook slime afschieten vanop afstand. Deze vijand is de moeilijkste om te doden, want hij beschikt over vele levens.



De Zombie

De Zombie verplaatst zich te voet en is zeer hardnekkig. Met gerichte schoten kan u hem overwinnen. Hij probeert om de speler aan te raken met zijn klauwen of slime naar hem te schieten. Een krachtig schot is de enige manier om hem tegen te houden.

De Leprechaun

De Leprechaun is een zeer snelle tegenstander, die zich ook te voet voortbeweegt. Hij probeert om de speler aan te vallen met zijn stok. De Leprechaun heeft niet veel levenspunten, maar hij is zeer moeilijk te raken wegens de snelheid waarmee hij zich voortbeweegt.



DE UITRUSTINGEN

Niet als alle elitetroepen beschikken de **Extreme Ghostbusters™** over een hoogtechnologische uitrusting:

- Het **protonpack** is het wapen dat het vaakst wordt gebruikt tegen de geesten. Het is ideaal voor het uitroeien van de gewone spoken en de zwakke baasjes. Het kan ofwel protonballen wegslingeren (voor een snel maar weinig intens schot), of protonlasers afschieten (is sterker, maar vergt veel energie).
- De **PK-meter** meet de intensiteit van de ectoplasmische activiteit. Hij geeft de speler informatie over het naderen van een projectiel dat door een spook wordt gelanceerd, waardoor de speler zich kan bukken om zichzelf te beschermen.

DE SPELMODI

Trainingmodus: het Hoofdkwartier

Door de trainingmodus te gebruiken kan u uw schot testen en perfectioneren met verschillende minispelletjes. Met deze spelletjes worden uw capaciteiten en uw snelheid om doelwitten te raken beoordeeld.

Mini-spel 1 - schieten op doel: Spengler heeft een schietstand gemaakt waarin de spoken op kartonnen doelwitten verschijnen. De speler moet zoveel mogelijk punten scoren binnen een beperkte tijd. Dit mini-spel is bedoeld voor beginners.

Mini-spel 2 - het lek in de spokenval: Er is blijkbaar iets mis met de spokenval van de Extreme Ghostbusters want alle spoken zijn aan het ontsnappen! U moet voorkomen dat de spoken uit de garage ontsnappen, terwijl Spengler de spokenval herstelt. De bedoeling is om het zo lang mogelijk vol te houden terwijl steeds meer spoken proberen te ontsnappen. Wanneer 5 spoken ontsnapt zijn, heeft u het spel verloren.

Mini-spel 3 - de Slime-ballen: Slimer heeft een oud trainingstoestel voor tennis gevonden en heeft het gevuld met slime. U moet weerstand bieden aan de vele slijmgolven die Slimer op u afvuurt. Dit is het moeilijkste minispelletje met een vaste schietsnelheid die bij elke ronde verhoogd wordt.

Snel Spel-modus:

Wanneer u de **Snel Spel-modus** kiest, kan u kiezen tussen de verschillende niveaus die u reeds heeft vrijgemaakt en dat zonder dat u de chronologische volgorde van het avontuur dient te volgen. Met deze modus kan u uw precisieshot inoefenen, uw prestaties op bepaalde niveaus verbeteren en uw favoriete onderdelen van het spel herspelen.

Modus Avontuur:

Wanneer u de **Modus Avontuur** kiest, komt u terecht in een uitzonderlijk avontuur met de **Extreme Ghostbusters™**. Intriges, mysteries en spanning evolueren naarmate u vooruitgang boekt. Aan het begin van de werelden 1 en 2 heeft de speler tot doel een bepaald aantal punten te behalen om door te stoten naar het volgende niveau en bijkomende levens te verdienen.

Opslaan/Spel opladen:

Selecteer **OPSLAAN** om de hoge scores op te slaan op uw geheugenkaart. U moet JA aanduiden en bevestigen om uw keuze in te voeren (X-toets).

Selecteer **OPLADEN** om de vooraf opgeslagen gegevens op te laden. Eens het opladen of het opslaan beëindigd is, drukt u op de slagveer van het pistool, of op de X-toets van de controller om terug te keren naar het vorige scherm.

Opties:

Met dit scherm kan u naar de configuratiemenu's. Selecteer vervolgens EXIT (VERLATEN) om terug te keren naar het keuzemenu van deze modus.

- **MOEILIKHEIDSGRAAD:** drie verschillende niveaus: gemakkelijk, gemiddeld en moeilijk

- **GELUIDSOPTIES:** om het volume van de muziek en het volume van de achtergrondgeluiden te regelen.

- **CONTROLLER-OPTIES:** om uw analoge controller (DUALSHOCK®) te configureren.

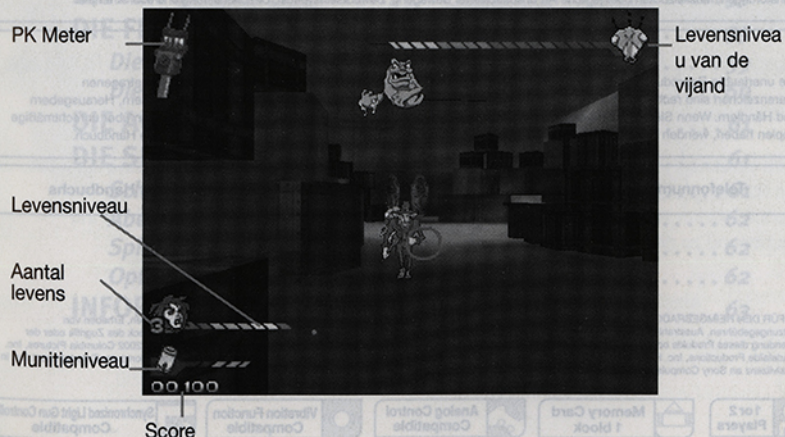
- **LIGHT GUN KALIBREREN:** om uw light gun te kalibreren moet u op het doel in het midden van het scherm mikken en de trekker overhalen. Er verschijnt een kruis op het scherm. Indien de positie van het kruis exact overeenkomt met uw mikpunt is uw light gun perfect gekalibreerd. Indien het kruis niet op de juiste plaats verschijnt, herhaalt u de procedure. Wanneer u klaar bent met kalibreren, drukt u op de A- of B-toets om naar het volgende scherm te gaan.

- **KIES UW TAAL:** om de taal van het spel te wijzigen.

- **POSITIE VAN HET SCHERM:** om het beeld van het spel in het midden van uw televisietoestel te plaatsen.

- **OPTIE OPSLAAN:** om uw laatste spel op te slaan.

INFORMATIE OP HET SCHERM



Zur Beachtung

Dieses ist eine CD für die PlayStation® Videospielekonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation® geeignet; die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation® genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD nur am Rand, und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD zu berühren. Die CD muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD nicht in der Nähe von Wärmequellen auf, und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD, da diese zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

- Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.
- Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum, und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospiele Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

PIRATERIE

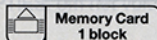
Die unerlaubte Reproduktion des Spiels, sei es ganz oder teilweise, sowie das unerlaubte Verwenden von eingetragenen Warenzeichen sind rechtswidrig. PIRATERIE schadet dem Verbraucher ebenso wie den rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern. Wenn Sie vermuten, daß dieses Spiel eine unrechtmäßige Kopie ist oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßige Kopien haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundendienst. Die Nummer finden Sie hinten in diesem Handbuch.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

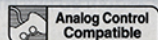
NUR FÜR DEN HEIMGEBRAUCH. Kopieren, Adaptieren, Vermietung, Verleih, Vertrieb, Extrahieren, Weiterverkauf, Verwendung in Spielhallen, Erheben von Nutzungsgebühren, Ausstrahlen, öffentliche Aufführung sowie Übertragung per Internet, Kabel oder sonstiger Telekommunikation zum Zweck des Zugriffs oder der Verwendung dieses Produkts oder jeglicher urheberrechtlich geschützter Teile dieses Produkts sind untersagt. Extreme Ghostbusters™ & © 2002 Columbia Pictures, Inc. and Adelaide Productions, Inc. Herausgeber: L.S.P. Entwicklung: Similis and Sproing Interactive. Bibliotheksprogramme ©1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. in Exklusivlizenz an Sony Computer Entertainment Europe.



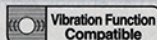
1 or 2
Players



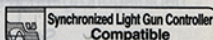
Memory Card
1 block



Analog Control
Compatible



Vibration Function
Compatible



Synchronized Light Gun Controller
Compatible

SLES-03990

SAMENVATTING

START	56
Installation	56
Analog Controller (DUALSHOCK®)	57
Light Gun	58
BEFEHLE	58
EINLEITUNG	59
DIE FIGUREN	59
Die Extreme Ghostbusters™	59
Die Gegner	60
DIE AUSTRÜSTUNG	61
DIE SPIELMODI	61
Schnellspielmodus:	61
Abenteuer-Modus:	62
Spiel speichern/laden:	62
Optionen:	62
INFORMATIONEN AUF DEM BILDSCHIRM	63

START

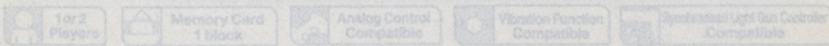
Zur Beachtung

Installation

Um den linken Analog-Stick einzusetzen, stellen Sie sicher, dass der Analog Controller (DUALSHOCK®) auf den Analogmodus eingestellt ist (rotes Licht). Es sollten keine Peripheriegeräte oder MEMORY CARDS eingesetzt oder entfernt werden, solange die Konsole unter Spannung steht. Vergewissern Sie sich vor dem Spiel, dass auf der MEMORY CARD ausreichend freie Speicherblöcke vorhanden sind. Die MEMORY CARD muss in den MEMORY CARD-Steckplatz 1 gesteckt werden.

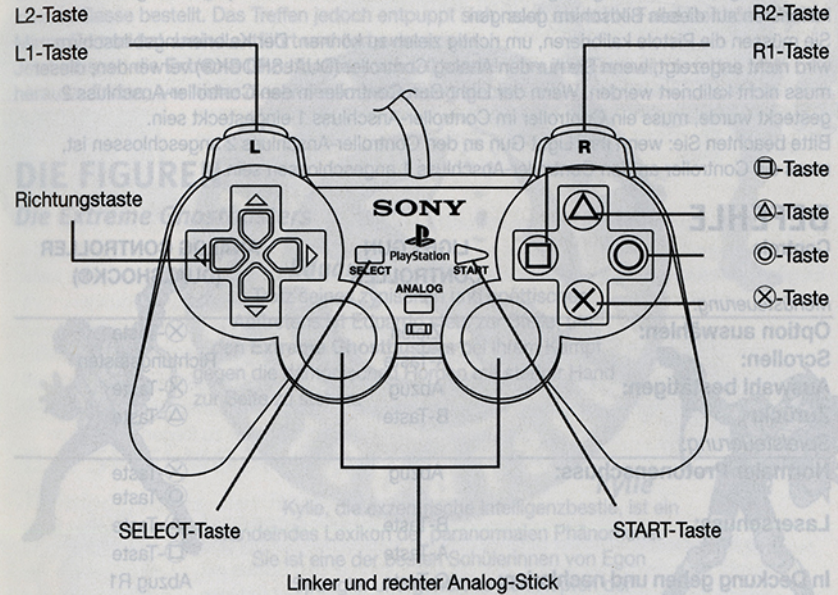
1. Installieren Sie die PlayStation® (PS one®) gemäß den Anweisungen im Bedienungsanleitung. **Bevor eine DVD/CD-Rom eingelegt oder entfernt wird, muss die Konsole ausgeschaltet werden.**
2. Legen Sie die CD **Extreme Ghostbusters™** ein und schließen Sie die DVD/CD-ROM-Lade.
3. Schließen Sie die Controller an und **SCHALTEN** Sie die PlayStation® (PS one®).

Beim Spielstart erscheint das Menü zur Sprachauswahl. Die gewünschte Sprache kann mit den Richtungstasten ausgewählt und mit der **X**-Taste bestätigt werden. Wenn der Startbildschirm von **Extreme Ghostbusters** erscheint, drücken Sie auf **START**, um ins Hauptmenü zu gelangen.



EINLEITUNG

Analog Controller (DUALSHOCK®)



Light Gun

KALIBRIEREN DER LIGHT GUN?

Wenn die Light Gun an die Konsole angeschlossen ist, wird automatisch der Kalibrierungsbildschirm angezeigt. Sie können auch über das Menü Optionen/Light Gun kalibrieren auf diesen Bildschirm gelangen.

Sie müssen die Pistole kalibrieren, um richtig zielen zu können. Der Kalibrierungsbildschirm wird nicht angezeigt, wenn Sie nur den Analog Controller (DUALSHOCK®) verwenden; dieser muss nicht kalibriert werden. Wenn der Light Gun Controller in den Controller-Anschluss 2 gesteckt wurde, muss ein Controller im Controller-Anschluss 1 eingesteckt sein. Bitte beachten Sie: wenn Ihre Light Gun an den Controller-Anschluss 2 angeschlossen ist, muss ein Controller an den Controller-Anschluss 1 angeschlossen sein.

BEFEHLE

Controls

Menüsteuerung:

Option auswählen:

Scrollen:

Auswahl bestätigen:

Zurück:

Spielsteuerung:

Normaler Protonenschuss:

Laserschuss:

In Deckung gehen und nachladen:

Pause:

LIGHT GUN CONTROLLER

Zielen

A-Taste

Abzug

B-Taste

Abzug

B-Taste

A-Taste

C-Taste

Die A- und B-Tasten
gedrückt halten

ANALOG CONTROLLER (DUALSHOCK®)

⊗-Taste

Richtungstasten

⊗-Taste

△-Taste

⊗-Taste

○-Taste

△-Taste

□-Taste

Abzug R1

Abzug L1

START-Taste

EINLEITUNG

In New York wurden in letzter Zeit starke paranormale Aktivitäten registriert. Professor Whitman vom städtischen Museum verständigt die **Extreme Ghostbusters™** und berichtet ihnen von diesen höchst beunruhigenden Phänomenen. Bevor sie aufbrechen, erhält das Team jedoch einen recht merkwürdigen Anruf von ihrer Sekretärin Janine, die sie zu einem Treffpunkt in einer kleinen Gasse bestellt. Das Treffen jedoch entpuppt sich rasch als echte Falle! Der böse Geist Mirror Demon hat Janine entführt und verhext...

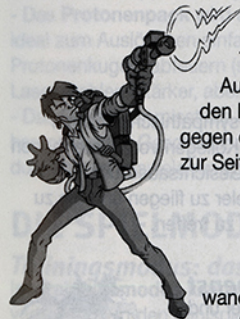
Jetzt müssen die **Extreme Ghostbusters** schnell handeln, um ihre Freundin zu retten und herauszufinden, wer hinter dieser neuen Bedrohung steckt!

DIE FIGUREN

Die Extreme Ghostbusters

Eduardo

Trotz seines zynischen und spöttischen Auftretens ist Eduardo stets zur Stelle, um den **Extreme Ghostbusters** bei ihrem Kampf gegen die dämonischen Horden mit starker Hand zur Seite zu stehen.



Kylie

Kylie, die exzentrische Intelligenzbestie, ist ein wandelndes Lexikon der paranormalen Phänomene. Sie ist eine der besten Schülerinnen von Egon Spengler und gehört zu den Köpfen der **Extreme Ghostbusters**.





Roland

Roland ist zwar nicht so schnell wie seine Teamkollegen, ist aber ein wichtiger Teil der Mannschaft. Er ist der Experte in Sachen Spitzentechnologien. Außerdem ist er eine starke Persönlichkeit und hat immer ein offenes Ohr für die anderen Teammitglieder.



Garrett

Garrett ist trotz seiner Behinderung der Wagemutigste von allen. Er hält Sport für die beste Therapie. Immer auf der Suche nach dem Abenteuer, hilft er seinen Teammitgliedern in jeder nur denkbaren Situation!

Die Gegner

Es gibt 4 Arten von Gegnern, die häufig im Spiel auftauchen.



Das normale Gespenst

Das normale Gespenst darf nicht mit dem sympathischen Slimer verwechselt werden. Diese uralten, bösen Kollegen von Slimer haben eine andere Farbe und einen aggressiven Gesichtsausdruck. Das normale Gespenst versucht, zum Spieler zu fliegen und ihn zu berühren oder ihn von weitem mit Schleim zu treffen.

Das Biker-Gespenst

Das Biker-Gespenst ist der gefährlichste der klassischen Gegner und schwebt über dem Spielbereich. Aus der Nähe kann er den Spieler mit seinen Ketten treffen, er kann ihn aber auch von weitem mit Schleim bespuken. Dieser Gegner ist am schwierigsten zu töten, weil er viele Lebenspunkte besitzt.



Der Zombie

Der Zombie geht zu Fuß und ist besonders zäh. Nur durch anhaltenden Beschuss lässt sich bei ihm etwas ausrichten. Er versucht den Spieler mit seinen Klauen zu berühren oder ihn mit Schleim zu treffen. Nur durch Dauerfeuer kann er aufgehalten werden.

Der Leprechaun

Auch der Leprechaun, ein sehr flinker Gegner, ist zu Fuß unterwegs. Er will den Spieler mit seinem Knüppel angreifen. Der Leprechaun hat nicht viele Lebenspunkte, aber wegen seiner schnellen Bewegungen ist er schwer zu treffen.



DIE AUSRÜSTUNG

Wie alle Elitetruppen verfügen auch die **Extreme Ghostbusters™** über eine Spitzenausrüstung:

- Das **Protonenpack** wird am häufigsten gegen Geister eingesetzt. Diese Waffe eignet sich ideal zum Auslöschen einfacher Gespenster und schwacher Endgegner. Sie kann entweder Protonenkugeln abfeuern (schnelles Schießen, aber nicht sehr stark) oder Protonen-Laserstrahlen (stärker, aber sehr energieraubend).
- Das **PK-Meter** misst die Intensität der ektoplasmischen Aktivität. Es zeigt dem Spieler herannahende Geschosse an, die von einem Gespenst abgefeuert wurden, damit er sich ducken und ausweichen kann.

DIE SPIELMODI

Trainingsmodus: das Hauptquartier

Im **Trainingsmodus** kannst du in verschiedenen Minispielen deine Zielfähigkeit testen und verbessern. In den Minispielen werden deine Geschicklichkeit und die Schnelligkeit bewertet, mit der du die Ziele triffst.

Minispiel 1 - Zielscheibe: Spengler hat einen Schießstand konstruiert, in dem Gespenster auf Pappscheiben erscheinen. Der Spieler muss innerhalb eines begrenzten Zeitraums so viele Punkte wie möglich erlangen. Dieses Minispiel ist für Anfänger gedacht.

Minispiel 2 - Die Flucht aus der Gespensterfalle: Die Gespensterfalle der **Extreme Ghostbusters™** scheint ein Problem zu haben und alle Gespenster können entfliehen! Die Gespenster müssen daran gehindert werden, aus der Garage zu fliehen, bis Spengler die Reparatur erfolgreich realisiert hat. Das Ziel ist es, so lange wie möglich auszuhalten, während immer mehr Gespenster zu entkommen versuchen. Wenn 5 Gespenster geflohen sind, hast du verloren.

Minispiel 3 - Schleimbälle: Slimer hat eine alte Tennisballmaschine gefunden und sie mit Schleim gefüllt. Du musst den vielen Schleimbällen entgehen, die Slimer auf dich abfeuert. Dies ist das schwierigste der Minispiele. Die Geschwindigkeit ist festgelegt und erhöht sich in jeder Runde.

Schnellspielmodus:

Im **Schnellspielmodus** kannst du aus den verschiedenen Schwierigkeitsgraden wählen, die du schon freigespielt hast, ohne dem Verlauf des Abenteuers chronologisch folgen zu müssen. In diesem Modus kannst du deine Zielgenauigkeit trainieren, deine Leistung in bestimmten Levels verbessern und deine Lieblingsstellen im Spiel noch einmal spielen.

Abenteuer-Modus:

Im Abenteuermodus gehst du mit den **Extreme Ghostbusters** auf eine außergewöhnliche Abenteuerreise. Im Laufe des Spiels kommen mehr und mehr Intrigen und Geheimnisse zum Vorschein und die Spannung steigt. In den ersten beiden Welten muss der Spieler eine bestimmte Punktzahl erreichen, um zum nächsten Level zu gelangen und zusätzliche Leben zu erhalten.

Spiel speichern/laden:

Wähle **SPEICHERN**, um die erreichten Punkte auf der MEMORY CARD zu speichern. Dazu musst du auf JA gehen und die Auswahl bestätigen (X-Taste).

Wähle **LADEN**, um zuvor gespeicherte Daten zu laden. Nachdem das Laden oder Speichern abgeschlossen ist, betätige den Abzug der Pistole oder drücke auf die X-Taste des Controllers, um zum vorigen Bildschirm zurückzukehren.

Optionen:

Von diesem Bildschirm aus hast du Zugang zu den Konfigurationsmenüs **AUDIO** und **BEFEHLE..** Wähle anschließend **EXIT (VERLASSEN)**, um zum Menü für die Moduswahl zurückzukehren.

- **SCHWIERIGKEITSGRAD:** drei verschiedene Stufen: leicht, medium und schwer.
- **LAUTSTÄRKENOPTIONEN:** um die Lautstärke der Musik und der Geräusche einzustellen.
- **CONTROLLEROPTIONEN:** um Ihren Analog Controller zu konfigurieren (DUALSHOCK®).
- **LIGHT GUN KALIBRIEREN:** zum Kalibrieren der Light Gun musst du die Zielscheibe in der Mitte des Bildschirms anvisieren und den Abzug betätigen. Daraufhin wird auf dem Bildschirm ein Kreuz angezeigt. Wenn die Position des Kreuzes genau mit dem anvisierten Punkt übereinstimmt, ist die Light Gun richtig kalibriert. Wenn das Kreuz nicht an der richtigen Stelle erscheint, wiederhole den Vorgang. Drücke nach Beendigung der Kalibrierung auf die A- oder B-Taste, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.
- **WÄHLEN SIE IHRE SPRACHE:** um die Sprache des Spiels zu ändern.
- **BILDSCHIRMPPOSITION:** Um das Spielbild auf dem Fernsehschirm zu zentrieren.
- **SPEICHEROPTION:** um den letzten Spielstand zu speichern.

INFORMATIONEN AUF DEM BILDSCHIRM

