



MANUAL DE USO

Ghost Trap

Trampa de fantasmas

Réplica funcional de la trampa de *Los Cazafantasmas* (1984)

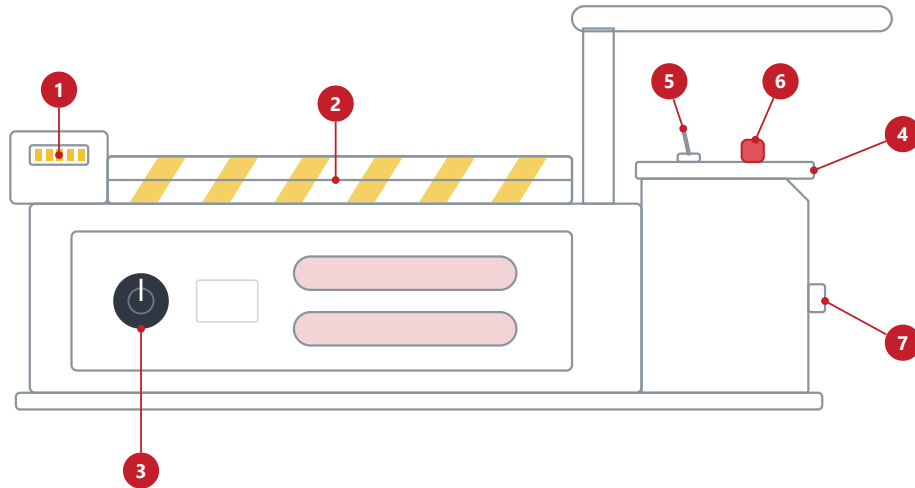


Armado por aitchbot studios · 2023

Contacto: hello@aitchbot.com

1 Presentación

Tu Ghost Trap es una réplica funcional de la trampa de *Los Cazafantasmas* (1984). Abre sus puertas, atrapa al fantasma con luz, sonido y humo, y muestra que está llena con su indicador de carga y su luz roja. Se maneja con un interruptor de encendido y un pedal.

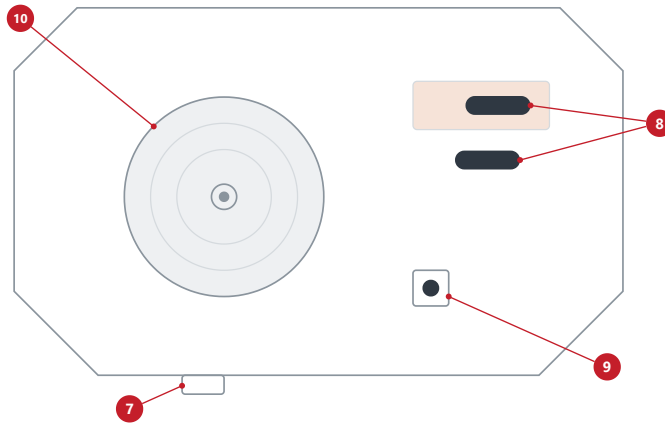


Vista lateral de la trampa.

- 1 **Indicador de carga:** 5 segmentos que se llenan cuando hay un fantasma adentro.
- 2 **Puertas:** se abren y se cierran solas.
- 3 **Perilla master:** da o corta la energía de las baterías de toda la trampa. Está en el panel del costado.
- 4 **Tapa del compartimiento de carga:** la parte de arriba del bloque de atrás. Se levanta para llegar a los puertos USB, el botón de prueba y el depósito de humo.
- 5 **Interruptor de encendido:** prende y apaga la trampa, con su efecto de sonido.
- 6 **Luz roja:** parpadea cuando la trampa está llena.
- 7 **Conector del pedal:** ahí se enchufa el cable del pedal.

Adentro de la trampa hay luces blancas y ultravioletas que se ven al abrir las puertas.

El compartimiento de carga



Compartimiento de carga visto desde arriba, con la tapa levantada.

- 8 Puertos USB:** el de arriba carga la batería de la trampa y el de abajo la del humo. Cada uno tiene su luz de carga.
- 9 Botón de prueba de apertura:** hace lo mismo que el pedal, para usar la trampa sin conectarlo.
- 10 Tapa del depósito de humo:** debajo está el contenedor blanco con la resistencia, donde va el algodón con glicerina.

El conector del pedal (7) queda en el costado del mismo bloque.

2 Qué incluye

Tu Ghost Trap viene en un estuche rígido donde se guarda todo el conjunto:

- **La trampa**, con la tarjeta de sonidos ya colocada.
- **El pedal** para abrir, capturar y vaciar.
- **El cable del pedal.**

Guardá todo en el estuche para transportarla y cuando no la uses.

3 Antes de empezar

Cargá las dos baterías y prepará el humo antes del primer uso. Todo se hace desde el compartimiento de carga.

1. Dejá la perilla master en **apagado** y levantá la tapa del compartimiento de carga (4).
2. Conectá los 2 puertos USB a cargadores USB de 5 V. El de arriba carga la batería de la trampa (luces, puertas y sonido) y el de abajo la del humo. Cada uno tiene su propia luz de carga.
3. Cuando terminen las dos, desconectá los cables.
4. Colocá un algodón impregnado en glicerina líquida dentro del depósito de humo, el contenedor blanco donde está la resistencia. Que esté húmedo pero sin chorrear.
5. Cerrá la tapa y conectá el pedal.

Usá solo **glicerina líquida**. Otros líquidos pueden dañar la resistencia o largar olor.

4 Encendido

Al encenderse, la trampa hace un beep y queda cerrada y lista para capturar.

1. Girá la perilla master del costado a **encendido**. Suena un beep.
2. Pasá el interruptor de encendido, al lado de la luz roja, a la posición de encendido.
3. Suena el efecto de encendido y la trampa queda **lista**: cerrada y con las luces apagadas.

Si en el paso 1 la luz roja parpadea rápido y no suena nada, mirá la sección de solución de problemas.

5 El pedal

El pedal hace algo distinto según cómo esté la trampa en ese momento. Alcanza con pisarlo y soltarlo; el botón de prueba de apertura funciona igual.

Estado de la trampa	Al pisar el pedal
Lista (cerrada)	Se abre: puertas abiertas, luz blanca tenue y zumbido
Abierta	Captura al fantasma y se cierra sola
Capturando o cerrándose	No hace nada
Llena	Se vacía y vuelve a lista
Interruptor de encendido apagado	No hace nada

La trampa se abre cuando **soltás** el pedal, no cuando lo pisás.

6 Captura paso a paso

Una captura completa dura alrededor de un minuto. Después de pisar el pedal por segunda vez, todo sigue solo.

1. **Abrir:** pisá y soltá el pedal. Suena el efecto de apertura, las puertas se abren y se prende una luz blanca tenue adentro. Mientras está abierta suena un zumbido, y la trampa empieza a calentar el humo.
2. **Capturar:** pisá el pedal otra vez. Suena la captura y la luz blanca sube a pleno, parpadeando como si el fantasma luchara por escapar.
3. **Cerrar:** cuando termina la captura suena el efecto de cierre, las puertas se cierran, la luz se apaga de a poco y sale humo.
4. **Llenar:** unos 5 segundos después suena un beep y el indicador de carga se llena segmento por segmento.

7 Trampa llena y vaciado

Con el fantasma adentro, la trampa queda en modo **llena** hasta que la vacíes: el indicador de carga completo, la luz roja parpadeando, un chisporroteo en loop y destellos ultravioletas al ritmo del sonido. El humo sigue saliendo mientras esté llena.

- **Cómo vaciarla:** pisá el pedal. Suena el efecto de vaciado, se apagan el indicador y la luz roja, y se corta el humo.
- **Después:** la trampa vuelve a **lista**, cerrada y preparada para otra captura.

No la dejes llena mucho tiempo: así el humo no se agota y las baterías rinden más.

8 Los sonidos

Los sonidos están en una tarjeta micro SD dentro de la trampa. Sin ella la trampa no arranca. Podés cambiar cualquier sonido por otro MP3, siempre que respetes el orden.

Orden	Sonido
1	Beep
2	Chisporroteo (trampa llena)
3	Captura
4	Cierre
5	Apertura
6	Vaciado
7	Zumbido (trampa abierta)
8	Encendido
9	Apagado

La trampa reconoce los sonidos por el **orden en que se copiaron**, no por el nombre. Para cambiarlos, formateá la tarjeta y copió los 9 archivos uno por uno, del 1 al 9.

9 Apagado y cuidados

Para apagar, primero vaciá la trampa si está llena y después pasá el interruptor de encendido a **apagado**: suena el efecto de apagado. Si no la vas a usar por un tiempo, girá también la perilla master a apagado. El interruptor de encendido no corta una captura en curso: esperá a que la trampa esté cerrada y vacía.

- No toques el depósito de humo con la trampa recién usada: la resistencia se calienta. Renová el algodón con la trampa apagada y fría.
- No la uses sobre telas o superficies que se puedan quemar, ni tapes la salida de humo.
- No la uses cerca de detectores de humo ni apuntes el humo a la cara.
- No mires de cerca las luces de adentro cuando está llena: la luz ultravioleta es fuerte.
- Mantené los dedos lejos de las puertas: se abren y se cierran con un motor.
- Cargá las baterías con supervisión. Si la trampa se calienta mucho o huele a quemado mientras carga, desconectala.
- Mantenela lejos del agua y de la humedad. No es resistente al agua.
- Para limpiarla, usá un paño seco. No uses alcohol ni solventes sobre la pintura.
- Guardala cerrada en su estuche, con la perilla master apagada. No es un juguete: los chicos deben usarla con un adulto.

10 Solución de problemas

La mayoría de las fallas se resuelven revisando las baterías, la perilla master o el pedal.

Problema	Qué hacer
No se prende nada	Revisá que la perilla master esté en encendido y que la batería de la trampa tenga carga.
La luz roja parpadea rápido al encender y no hay sonido	La trampa no encuentra la tarjeta SD. Apagá, revisá que esté bien puesta y volvé a encender.
El pedal no hace nada	Revisá que el interruptor de encendido esté prendido y que el cable del pedal esté conectado. Probá con el botón de prueba de apertura.
Las puertas no se abren	Soltá el pedal: la trampa se abre al soltarlo.
No sale humo	Cargá la batería del humo (USB de abajo) y renová el algodón con glicerina.
Suena un sonido equivocado	Los archivos de la SD están fuera de orden. Copialos de nuevo del 1 al 9.
El interruptor de encendido no la apaga	Hay una captura en curso. Esperá a que se cierre, vaciá la trampa con el pedal y apagá.
Se abre sola	Puede haber un cable flojo en el pedal o en el botón. Consultá con quien armó la trampa.



¿Necesitás ayuda?

Escribinos a hello@aitchbot.com

Prop armado por aitchbot studios en 2023.

Aviso legal

Ghostbusters (Los Cazafantasmas), la trampa de fantasmas (Ghost Trap), el logo No-Ghost y todos los personajes y elementos relacionados son marcas comerciales y propiedad intelectual de Columbia Pictures Industries, Inc., una compañía de Sony Pictures Entertainment.

Este objeto es una réplica no oficial, hecha por fans con fines de colección y exhibición. No está afiliado, patrocinado, aprobado ni licenciado por Columbia Pictures, Sony Pictures Entertainment ni ninguna de sus subsidiarias. Todas las marcas mencionadas pertenecen a sus respectivos dueños.