

## LAS SORPRENDENTES AVENTURAS DE MR. WEEMS AND THE SHE VAMPIRES

### CARGA DEL JUEGO

Spectrum 48 K : LOAD " " "  
Spectrum 128/plus 2 : Seleccionar BASIC 48 y LOAD " " "  
Amstrad CPC cassette : RUN " " "  
Amstrad CPC disco : RUN "WEEMS" "  
Commodore cassette : SHIFT RUN/STOP

### JUGANDO

Una vez cargado el juego aparece el "menu". Seleccionar opciones de tablero o joystick.

La versión Spectrum, es compatible con Kempston e Interface II entre ellas. Teclea tus iniciales, aprieta ENTER y deja que la batalla comience. Usa la opción de redefinir en el menú inicial para lo siguiente:

Redefinir llaves para juego con teclado.

Seleccionar "Susto silencioso" para sin sonido.

Seleccionar "Congelar estructura (\* marco)" para pausa.

Elegir "Longitud de colmillo" (1-3) para nivel de dificultad —cuanto más largos sean los colmillos más rápido descenderá la sangre—.

Presionando ENTER ciclas el juego. Cuando todos estén definidos, has retornado al menú del comienzo.

No puedes asignar la misma tecla más que para un control paramétrico, y la longitud del colmillo solo puede ser 1, 2, ó 3. No podrás volver al menú del comienzo, hasta que esto esté hecho.

Si no seleccionas, el juego comenzará con la siguiente opción:

Izquierda	Z	Bomba de ajo	G
Derecha	X	Ajo picante	S
Abajo	N	Estructura congelada	F
Arriba	B	Susto silencioso	W
Fuego	M	Longitud de colmillo	1

Usa un mando para controlar la dirección y el botón de disparo para hacer uso de la pistola de ajo.

### PRESENTACION DE PANTALLA

De izquierda a derecha verás en las alas plegadas de los vampiros las siguientes menciones:

(Blood count) Contador de sangre: Comienza con 1000 y desciende rápidamente.

(Keys) Llaves: El número te muestra cuantas estás llevando. El símbolo sin número significa que no tienes llaves.

(Garlic bombs) Bombas de ajo: El número te muestra cuántos están llevando. El símbolo sin número significa que no tienes bombas.

(Level) Nivel: Te indica el nivel de la mansión en el que estás.

(Scores) Marcadores: Muestran los tanteos más altos y el que está en curso.

Durante el juego, una vez que hayas localizado y reunido cada 1 de las 5 armas, necesitas destruir a The Great She Vampire, pero aparecerán cantidades de alas plegadas.

### JUEGO

Weems ha de luchar a través de 6 laberínticos niveles llenos de dificultades para alcanzar a The Great She Vampire en su escondrijo. Si él recoge el arma secreta vital, en cada uno de los niveles previos, podrá entonces destruirla. Si no es así, se correrá el telón para Weems!.

Cada nivel tiene su propio trazo de corredores y dormitorios con ataúdes de vivientes y horribles chupadores de sangre.

Atento a las puertas camufladas en las paredes y a los bloques de transportes mágicos en el suelo. La pistola de ajo de Weems, dispara minúsculas partículas de ajo. El también puede recoger llaves (de cualquier puerta cerrada).

Las bombas de ajo despejan de indeseables la pantalla.

Weems puede también tragar la píldora de ajo individual en cualquier momento, para permitirse un corto tiempo de inmunidad contras las chapadoras de sangre. Esto puedes hacerlo bien al comienzo del juego, para así tener la oportunidad de acostumbrarte a el, o más tarde, cuando el curso del mismo empieza a ser realmente difícil.

Una vez que las chupadoras de sangre han sido eliminadas fuera de una pantalla, puedes solicitar los ataúdes. Esto ayuda a mantener el área despejada, porque en particular los murciélagos, se amontonan alrededor de estos.

She Vampires son incluso más duras de matar, y son listas!.

Los objetos que necesitas para eliminar a The Great She Vampire, están en las cajas, una en cada nivel.

Las 5 son : Una estaca, un mazo, un trozo de mega-ajo, un espejo y un crucifijo.

Si Weems logra matar a The Great She Vampire, necesitará salir de la mansión rápidamente porque las enfurecidas indeseables que están en todos los niveles, no aceptan de buen agrado el tener a su jefa rebajada.

# MR WEEMS AND THE SHE VAMPIRES

Weems, un frustrado contable, se hace domador de leones, pero encuentra la vida del Circo demasiado pesada. Así que se decide a emprender la carrera de cazador de Vampiros.

Ahora es cuando hace frente al más duro desafío.

Armado únicamente con una rápida y fogosa pistola de ajo y una hábil píldora de ajo, ha forzado su camino hacia la mansión de The She Vampires.

Weems debe emprender su camino a través de los 6 laberínticos niveles de la mansión. Atacado por los murciélagos de colmillos afilados, por terribles monstruos de Frankenstein, y hambrientas She Vampires; Weems ha de recoger un arma vital en cada nivel.

Ocasionalmente botellas de sangre como suplemento al rápido descenso en su contador de sangre y unas pocas bombas de ajo fortalecedoras pueden solo a la supervivencia de Weems, pero el horror principal continúa al acecho. En el último nivel de la mansión se oculta la Great She Vampire. Weems, solamente podrá destruirla si ha reunido todas las armas que necesita durante la batalla sufrida en el recorrido hacia su guarida. Una vez realizado esto, debe luchar por conseguir el camino que le lleve fuera de la mansión. Solo le queda a Weems un pequeño problema: Estar vivo!

241  
CHIP

MR WEEMS  
AND THE  
SHE VAMPIRES

AMSTRAD DISK

60350346



ZAFIRO SOFTWARE DIVISION,  
Paseo de la Castellana, 141. 28046 Madrid.  
Tel. 459 30 04. Telex: 22690 ZAFIR E

# THE ASTONISHING ADVENTURES OF MR WEEMS AND THE SHE VAMPIRES

