She Vampires



Loading instructions:
Hit Ctrl/Small enter then play.

Weems, a failed accountant turned lion-tamer found circus life too dull. So he decided on a career as a vampire hunter. Now he faces his toughest challenge.

Armed only with a rapid-fire garlic gun and a single smart-garlic pill, he has forced his way into the Mansion of the She Vampires. Weems must blaze his way through the six lethal levels of the labyrinthine Mansion. Attacked on all sides by sharp-fanged bats, dim-witted Frankenstein monsters and hungry She Vampires, Weems has to pick up a vital weapon on each level. Occasional bottles of blood to supplement his fast falling blood count and a few garlic bombs strewn around may just help Weems survive but the ultimate horror still lies ahead. On the final level of the Mansion lurkes the Great She Vampire herself, Weems will only be able to destroy her if he has collected all the weapons he needs on the battle-torn way to her lair. Then he must fight his way out of the Mansion. Weems has just one small problem. Staying alive!

GAMEPLAY
Each level has its own layout of corridors and rooms littered with coffins and alive with bloodsucking nasties. Watch out for hidden doors in the walls and magic transporter blocks in the floors. Weem's garlic gun fires such tiny particles of garlic that his ammo is more or less limitless. He can also pick up keys (for any

locked doors), refreshing bottles of blood to raise his flagging blood count and the few garlic bombs scattered about the place.

Garlic bombs clear the screen of nasties. Weem's can also swallow his single smart-garlic pill at any time to give himself short-term immunity to the bloodsuckers. This can be handy either early in the game to give you a chance to get used to the gameplay, or later when the going gets really tough!

Once the bloodsuckers have been wiped out from a screen, you can blast coffins. This helps to keep the area clear because bats, in particular, gather around them. She Vampires are even harder to kill and they're smart!

The objects you need to find to kill the Great She Vampire are in boxes, one on each level. The five are: a stake, a mallet, a piece of mega-garlic, a mirror and a crucifix.

If Wheems kills the Great She Vampire, he'll need to get out of the Mansion fast. The enraged nasties on all levels don't take kindly to having their boss knocked off, so Weems can expect a rough time!

Once loaded the game is menu-driven.

Select keyboard or joystick options.

Type in your initials, hit ENTER and let battle commence! Use the redefine option on the initial menu for any of the following:
redefine keys for keyboard play;
select 'Silent Fright' for no sound;
select 'Freeze Frame' for pause;
choose 'Fang Length' (1-3) for level of difficulty—the longer the fangs the more quickly your blood is drained!

You cycle through the redefine options by pressing ENTER. When all are defined, you are returned to the start-up menu.

The game defaults to the following:

Left	Z
Right	X
Down	N
Up	B
Fire	M
Garlic Bomb	G
Smart Garlic	S
Freeze Frame	F
Silent Fright	W
Fang Length	1

or, use a joystick for direction control and the fire button to let rip with the garlic gun.

SCREEN DISPLAY

From left to right, in the folds of the vampire's wings, you'll see the following readouts:

blood counts: start at 1000 and rops fast;
keys: the number shows you how many you're carrying;
garlic bombs: the number shows you how many you're carrying;
level: tells you which level of the Mansion you're on;
scores: current and high scores are shown;
during the game, when you locate and collect each of the five weapons you need to destroy the Great She Vampire, they will appear amongst the folds of the wings.

© Alternative Software Limited 1988

PROGRAMMERS—If you have written a good programme, for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!! Your programme could be in the shops within 3 weeks!! SEND TO: ALTERNATIVE SOFTWARE Units 3-6 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.

MR. WEEMS Y LAS VAMPIRAS

INSTRUCCIONES DE CARGA

Pulse CTRL/ENTER pequena y entonces PLAY. (Juego).

Weems, un contable fracasado que se hizo domador de leones, encontró la vida de circo demasiado aburrida. Decidió entonces dedicarse a la caza del vampiro. Ahora tiene que hacer frente a su desafío más feroz.

Armado solamente con un rifle de tiro rápido de ajo y una píldora nada más de ajo vivo, ha forzado su entrada en la Mansion de las Vampiras. A tiro limpio, Weems debe atacar los seis niveles mortíferos de la laberinta Mansión. Bajo ataque por todos los costados por murciélagos de afilados colmillos, atontados monstruos Frankesteinísticos y hambrientas Vampiras, Weems tiene que recoger en cada nivel una arma esencial. Algunas botellas de sangre para compensar la rápida caida de su recuento sanguíneo y ciertas bombas de ajo esparcidas por la Mamsión podrán ayudar a Weems a sobrevivir, pero el colmo de los horrores le espera todavía. En el último nivel de la Mansión está al acecho la Gran Vampira; solamente podrá destruirla Weems si en su jornada batalladora hacia la guarida ha podido recoger todas las armas que son necesarias. Entonces tiene que batirse para salir de la Mansión. Weems solo tiene un problema. Sobrevivir!

El Juego

Cada nivel tiene su propio trazado de pasillos y habitaciones llenos de ataudes y animaluchos chupa-sangre. Cuidado con puertas secretas en las paredes y bloques mágicos transportadores en los suelos. El rifle dispara trozos tan chicos de ajo que sus municiones casi no tienen fin. Puede tambien recoger llaves (para cualquier puerta cerrada), refrescantes botellas de sangre para realcer su recuento sanguíneo que decae, y unas cuantes bombas de ajo que hay por ahí.

Bombas de ajo borran los animaluchos de la pantella. Weems tambien puede tragarse su única píldora de ajo vivo para volverse inmune a corto plazo contra los animaluchos chupa-sangre. Esta píldora puede ser útil al principiar el juego para acostumbrarse a él, o más tarde cuando las cosas se ponen verdaderamente serias!

Una vez eliminados los animaluchos de la pantalla, puedes hacer volar los ataudes. Esto te ayudará a mantener el area despejada porque sobre todo los murciélagos se amontonan a su alrededor. Las Vampiras son todavía más difíles de matar y son muy listas!

Los objetos que necesitas encontrar para matar a la Gran Vampira se encuentran en cajas, una en cada nivel. Los cinco son: una estaca, un mazo, un trozo de mega-ajo, un espejo y un crucifijo.

Si Weems matase a la Gran Vampira, necesitará escapar rápidamente de la Mansión. Los enrabiados animaluchos que se encuentran en todos los niveles no les hace ni pizca de gracia que se carguen a su Jefa; Weems puede esperar una dura pelea!

Una vez cargado, el juego funciona por menú.

Elija las opciones de joystick o teclado.
. Pulse sus letras, déle a ENTER y a batallar! Use la opción de cambiar en el menú inicial para cualquiera de lo siguiente:

Teclas para cambiar en el juego con teclado;
Seleccionar 'Silent Fright' (Susto silencioso) sin sonido;
Seleccionar 'Freeze Frame' (Parar cuadro) para pausa;
Elegir 'Fang Length' (Largo de Colmillo) 1-3 para grado de dificultad—cuanto más largo el colmillo, más rápidamente te desangras!

Barajas las opciones pulsando ENTER. Cuando las hayas experimentado todas, se te devuelve al menú de comienzo.

El juego vuelve a lo siguiente:

Izquierda	Z
Derecha	X
Abajo	N
Arriba	B
Fuego	M
Bomba de Ajo	G
Ajo Vivo	S
Parar Cuadro	F
Susto silencioso	W
Largo de Colmillo	1

o, usa un joystick para control directo y el botón de fuego para disparar el rifle de ajo.

La Pantalla

De izquierda a derecha, en los pliegues de las del vampiro, verás las siguientes leyendas:

Recuento sanguíneo: empieza a 1000 y disminuye rápidamente;
Llaves: el número muestra cuantas llevas;
Bombas de Ajo: el número muestra cuantas llevas;
Niveles: indica en qué nivel de la Mansión estás;
Tanteos: actuales y tanteos altos son indicados;
Cuando durante el juego localices y recojas cada cual de las cinco armas que necesitas para destruir la Gran Vampira, aparecerán entre los pliegues de las alas.

LADEANWEISUNGEN

RUN'''' SHIFT kleine ENTER-Taste

Nach erfolgloser Karriere als Steuerberater beschloß Wheems,s Löwendomp zu werden, doch auchdas Zirkusleben war ihm zu monoton, so daß er sich zur Laufbahn eines Vampirjägers entschloß. Heute steht er vor seiner schwierigsten Aufgabe.

Nur mit einer schnellfeuernden Knoblauchpistol und einer Spezial-Knoblauchperle bewaffnet ist er in das Schloß der Vampirinnen eingedrungen. Er muß sich durch die 6 lebensgefährlichen Stockwerke des labyrinthartigen Schlosses k ämpfen. Von allen Seiten wird er von Fledermäusen mit scharfen Zähnen, stupiden Frankensteinmonswtern und hugrigen Vampirinnen angengriffen, und aus jedem Stockwerk muß er eine lebenswichtige Waffe mitnehmen. Gelegentliche Flaschen mit Blut zur Aufstockung seines arg mitgenommenen Blutvorrats und ein paar umherliegende Knoblauchbomben reichen vielleicht eben, um Wheems am Leben zu halten, doch das Schlimmste kommt noch. Im letzten Stockwerk des Schlosses lauert die Große Vampirin selbst, und Wheems kann sie nur vernichten, wenn er auf dem hinderniscreichen Weg dorthin alle erforderlichen Waffen eingesammelt hat. Dann muß er sich wieder durchkämpfen, um aus dem Schloß zu entkommen. Er hat nur ein Problem: am Leben zu bleiben!

DAS SPIEL

Die Stockwerke sind alle nach verschiedenen Plänen ausgelegt und haben Korridore und Zimmer, die voll von Särgen und scheu!lilchen, blutsaugenden Wesen sind. Vorsicht bei den verborgenen Türen in den Wänden und den Zaubertransportblöcken im Fußboden! Wheems' Knoblauchpistole feuert derart winzige Knoblauchteilchen, daß seine Munition fast unbergrenzt ist. Zudem kann er Schlüssel (für eventuell abgeschlossene Türen), erfrischende Flaschen mit Blut für seine sinkende Blutmenge und ein paar umherliegende Knoblauchbomben mitnehmen.

Knoblauchbomben verjagen die Unwesen vom Bildschirm. Die Spezial—Knoblauchperle macht Wheems auf kurze Zeit immun gegen die Blutsauger, und er kann sie nehmen, wann er will—vielleicht am Anfang, um sich an das Spiel zu gewöhnen, oder später, wenn es hart auf hart geht!

Nachdem Wheems die Blugsauger von Bildschirm verjagt hat, kommen die Särge dran; dies hilft, die Blutsauger fernzuhalten, insbesondere die Fledermäuse, die sich gern um die Särge sammelin. Vampirinnen sind aber viel widerstandsfähiger —und clever!

Die Waffen, die Sie zur Vernichtung der Großen Vampirin brauchen, sind in Kästen—in jedem Stockwerk einer. Die fünf Waffen sind: ein Pfahl, ein Hammer, ein Stück Mega-Knoblauch, ein Spiegel und ein Kruzifix.

Wenn Wheems die Große Vampirin tötet, muß er schnellstens aus dem Schloß fliehen. Die Unwesen aller Stockwerke sind über [illegible]hrerin natürlich sehr aufgebracht, und Wheems muß sich auf [illegible]efaßt machen!

Nach dem Laden ist das Spiel menügesteuert.

Wählen Sie Tastatur oder Joystick. Tippen Sie die Anfangsbuchstaben Ihres Namens ein, drücken Sie RETURN und los geht's! Ausgehend vom Grundmenü lassen sich folgende Veränderungendurchführen:

Beim Spiel über Tastatur kann man die Tasten neu bestimmen.
Um ohne Ton zu spielen, wählt man 'Freeze Frame'.
Den Schwierigkeitsgrad wählt man über die Zahnlänge—'Fang length' (1-3)—je länger die Zähne, desto schneller saugen sie Ihr Blut!

Um die neubestimmungsoptionen zu durchlaufen, drückt man RETURN. Wenn alle Wahlen getroffen sind, erscheint wider das Grundmenü.

Ohne Neubestimmung ist die Steuerung wie folgt:

Links	— Z
Rechts	— X
Abwärts	— N
Aufwärts	— B
Feuer	— M
Knoblauchbombe	— G
Spezial-Knoblauchperle	— S
Freeze Frame	— F
Silent Fright	— W
Fang Length	— 1

oder Joystick für die Richtungssteuerung und die Feuertaste zum Feuern der Knoblauchpistole.

BILDSCHIMR-ANZHIGE
Von links nach rechts, in den Falten der Vampirflügel, erscheint die folgende Anzeige:

Blutmenge:	Beginnt bei 1000 und fällt rasch.
Schlüssel:	Die Zahl zeigt an, wieviele Sie tragen.
Knoblauchbomben:	Die Zahl zeigt an, wieviele Sie tragen.
Stockwerke:	Gibt an, in welchem Stock des Schlosses Sie sind.
Punktezahl:	Anzeige der aktuellen und der Gesamtpunkte.

Wen Sie während des Spiels die fünf verschiedenen zue Vernichtung der Großen Vampirin benötigten Waffen finden und mitnehmen,erscheinen sie jeweils zwischen den Falten der Flüge!.