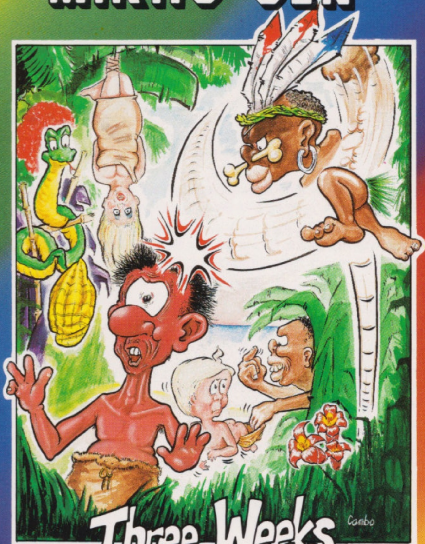


SENSATIONAL SOFTWARE FROM
MIKRO-GEN



Three Weeks
in
Paradise

MSX

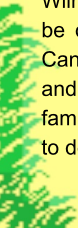
RAM
64KB

THREE WEEKS IN PARADISE

Get lost... In Paradise

The Week family, Wally, Wilma and Herbert, are on your computer once again in what could only be the final frontier for them.

Wally has decided to take his wife and son on a little cruise this year but his choice of transport, a Pedalo no less, leaves them lost on a Desert Island.



Wilma and Herbert wander off, only to be captured by the local natives, The Can Nibbles. Can Wally get his head and body together enough to save the family Week or will they all be Nibbled to death?

Don't desert them, your help is needed to guide Wally through the superb Jungle scenes (so many it's easy to get lost); to rescue his loved ones. (Whether they want it or not).

Starting the game

After loading, the theme tune will play - press space key or fire button to start game.

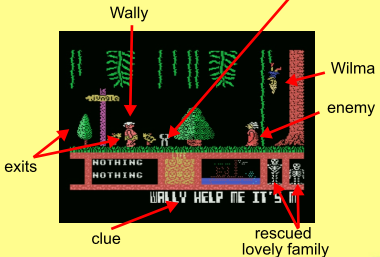
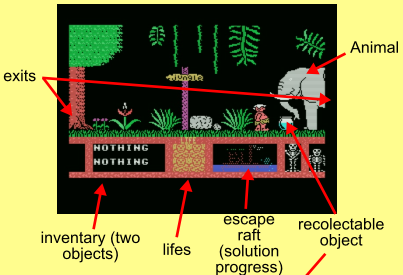
The game begins with Wally all alone in the Jungle looking for his loved ones, Wilma and Herbert.

To rescue them from the Can Nibbles (the tribe who live on the island) Wally must find and use certain objects which he will come across on his long and arduous trek. Some will have obvious uses (the axe), others will have to be used in more devious ways (The Hole!).

There are many dangerous animals lurking in the jungle. Some of these may be pacified with the right approach.

As we all know, Wally's are a dying breed. Can you help save them from extinction? Or will the Can Nibbles have a tasty feast! (Wilma being very tasty indeed!!!).

The Screen



There are certain screens which you can leave other than at the extreme left or right. Use DOWN to ENTER to turn and leave this way.

Recollectable Objects



THE HOLE



DEUX STICKS



THE EGG



PLIERS



THORN



PLASMA UMBRELLA



GOLDFISH BOWL



BILLY CAN



THE MINT



FLIPFLOPS



CORKSCREW



BOWL OF STUFFING



BOW AND ARROWS



SKELETON KEY



A BELOW



CRAB'SPINCER



WILMA'S HANDBANG



A TIN OF SPINACH



AXE



BOTTLE



SEA SHELL



HOT ASHES



FLY PAPER

Regarding objects:

some objects may be hidden within the scenery, or you may need to solve a puzzle (usually using one or more objects) to make them appear.

Wally can carry a maximum of two objects at a time (in his inventory) – of course, he only has two hands. But you can swap inventory items with other items on the screen.

A maximum of two objects can be placed on each screen. If you try to place a second object and cannot (an error sound effect will play), it is likely for one of these reasons:

- 1- There is already another hidden object.
- 2- You are trying to place an object on top of another object.
- 3- You are trying to place an object on an interactive element or on an exit.

The Can Nibbles tribe



The lurking
watchman



The great
worshipper



The head
guard

Some of them might cost you a life, and others might be waiting for you to offer them a gift. Be careful with them.

Jungle animals



Snail



Giant fly



Bat



Plucked ostrich



Lion



Crab



Cocodrile



Piranha



Seahorse



Goliath spider



Harpy eagle



Frog



Elephant

Other dangerous animals/beings/objects



Killer bees



Aliens



Angry bird



Bubbles



Joystick robot



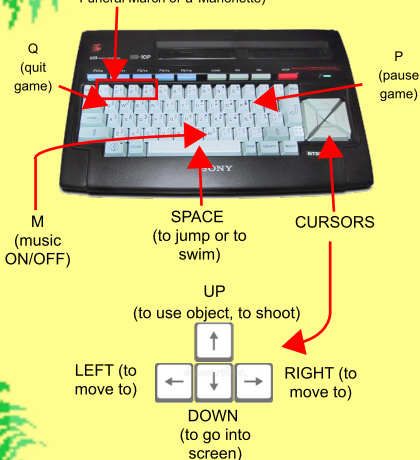
Cyber rabbit



Rocks

CONTROLS

Keys 1 & 2 = Pick Up/Set Down Objects one and two
Key 4 = Toggle OST (original spectrum 128KB /
Funeral March of a Marionette)



SPACE + RIGHT to Climb

Or use the joystick and the FIRE button
instead of the arrow keys and space bar

Hardware requirements:

an MSX-1 with 64 kB of RAM memory.

Notes:

This game is the MSX remake of Mikro-Gen's game "Three Weeks In Paradise", released in 1986 for ZX Spectrum and Amstrad CPC machines.

Credits:

Code: fregarni

Graphics: fregarni

Music/FX: fregarni

fregarni.itch.io

FUSION-C

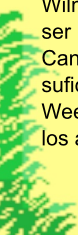
Developed with MSX Fusion-C.

THREE WEEKS IN PARADISE

Perdidos... en el Paraíso

La familia Week, Wally, Wilma y Herbert, vuelve a estar en tu ordenador, en lo que podría ser su última frontera.

Wally ha decidido llevar a su esposa e hijo a un pequeño crucero este año, pero su elección de transporte, nada menos que un hidropedal, los deja perdidos en una isla desierta..



Wilma y Herbert se alejan, sólo para ser capturados por los nativos, los Caníbales. ¿Podrá Wally reaccionar lo suficiente para salvar a la familia Week o morirán todos devorados por los ansioso caníbales?

No los abandones, tu ayuda es necesaria para guiar a Wally a través de las impresionantes escenas de la jungla (tantas que es fácil perderse) y rescatar a sus seres queridos (quieran o no).

Inicio del juego

Tras cargar la pantalla, sonará la melodía principal. Pulsa la barra espaciadora o el botón de disparo del joystick para empezar.

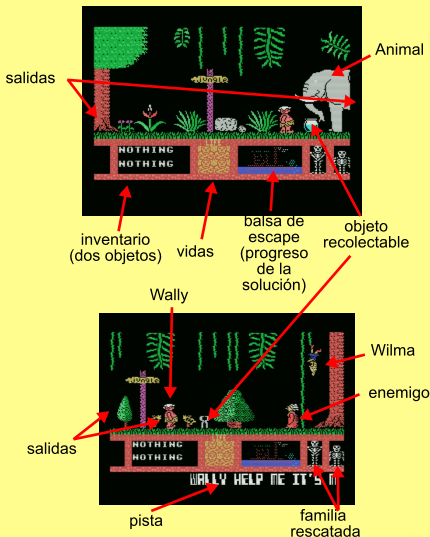
El juego comienza con Wally solo en la jungla buscando a sus seres queridos, Wilma y Herbert.

Para rescatarlos de los Can Nibbles (la tribu que vive en la isla), Wally deberá encontrar y usar ciertos objetos que hallará en su larga y ardua travesía. Algunos tendrán usos obvios (el hacha), otros requerirán ingeniosos trucos (¡El agujero!).

En la selva acechan muchos animales peligrosos. Algunos podrían ser apaciguados con el método adecuado.

Como todos sabemos, los Wally están en peligro de extinción. ¿Puedes ayudar a salvarlos? ¿O acaso los Caníbales se darán un festín? (¡Wilma está para chuparse los dedos!).

La pantalla



Hay ciertas pantallas desde las que puedes salir además de los extremos izquierdo o derecho. Usa la flecha hacia abajo para entrar y girar y salir por ahí.

Objetos recolectables



EL AGUJERO



DOS PALOS



EL HUEVO



ALICATES



ESPINA



PARAGUAS DE PLASMA



PECERA



CAZO



LA MENTA



CHANCLAS



SACACORCHOS



CUENCO DE COMIDA



ARCO Y FLECHAS



LLAVE ESQUELETO



FUELLE



PINZAS DE CANGREJO



BOLSO DE WILMA

	LATA DE ESPINACAS
	HACHA
	BOTELLA
	CONCHA MARINA
	CENIZAS CALIENTES
	PAPEL CAZA MOSCAS

Respecto a los objetos:

Algunos objetos pueden estar ocultos en el escenario, o puede que tengas que resolver un puzle (normalmente usando uno o más objetos del inventario) para que aparezcan.

Wally puede llevar un máximo de dos objetos a la vez (en su inventario); claro, solo tiene dos manos. Pero puedes intercambiar objetos del inventario con otros objetos en pantalla.

Se pueden dejar un máximo de dos objetos por pantalla. Si intentas dejar el segundo objeto y no puedes (se reproducirá un sonido de error), probablemente se deba a una de estas razones:

1. Ya hay otro objeto oculto.
2. Estás intentando dejar un objeto encima de otro.
3. Estás intentando dejar un objeto sobre un elemento interactivo o en una salida.

La tribu Caníbal



El vigilante
acechante



El gran
adorador



El jefe de la
guardia

Algunos podrían costarte la vida, y otros podrían estar esperando a que les ofrezcas un regalo. Ten cuidado con ellos.

Animales de la selva



Caracol



Mosca gigante



Murciélago



Avestruz desplumada



León



Cangrejo



Cocodrilo



Piraña



Caballo de mar



Araña Goliat



Águila arpía



Rana



Elefante

Otros animales/seres/objetos peligrosos



Abeja asesina



Aliens



Pájaro enfadado



Burbujas



Robot Joystick



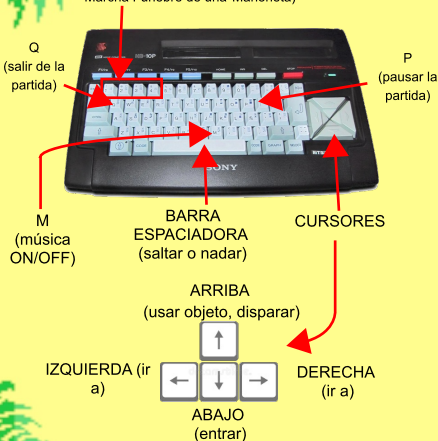
Ciber-conejo



Rocas

CONTROLES

Teclas 1 & 2 = Recojer/Dejar Objetos uno y dos
 Tecla 4 = Alternar música (spectrum 128KB original /
 Marcha Fúnebre de una Marioneta)



BARRA ESPACIADORA+DERECHA (tregar)

O usa el joystick y el botón de disparo en lugar de los cursores y la barra espaciadora.

Requisitos hardware:

un MSX-1 con 64 kB de memoria RAM.

Notas:

Este juego es un *remake* para MSX del videojuego "Three Weeks In Paradise" de Mikro-Gen, lanzado en 1986 para máquinas ZX Spectrum y Amstrad CPC machines.

Créditos:

Código: fregarni

Gráficos: fregarni

Música/FX: fregarni

fregarni.itch.io

FUSION-C

Desarrollado con MSX Fusion-C.