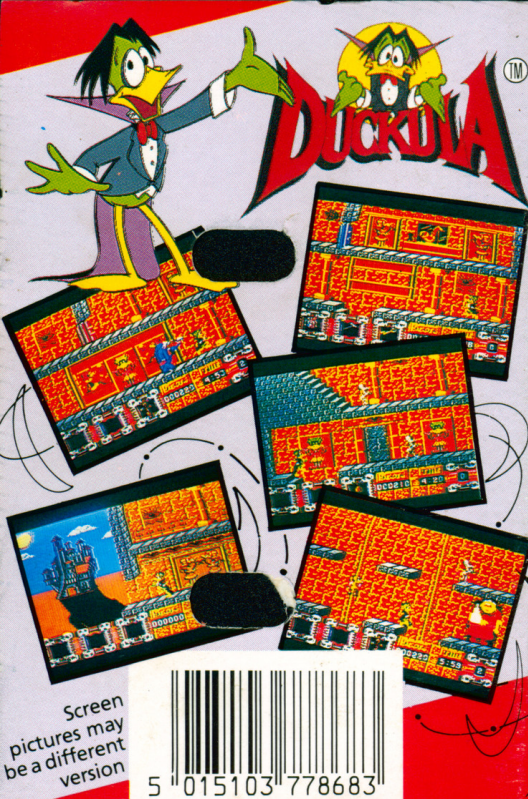
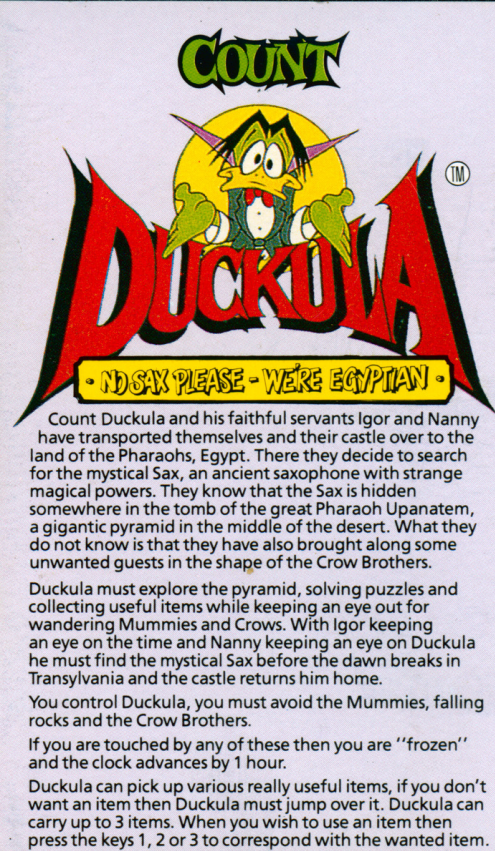




Screen pictures may be a different version

ALTERNATIVE SOFTWARE LIMITED UNITS 3-6 BAILEYGATE INDUSTRIAL ESTATE PONTEFRAC WEST YORKSHIRE WF8 2LN. TELEX 557994 RR DIST G

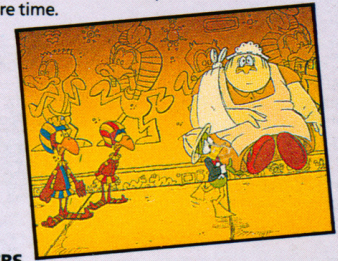


THE ITEMS

Keys: Used to open doors, unless Nanny has smashed through. A key can only be used once.

The Ankh: If Duckula uses this it will put the clock back 3 hours giving more time.

There are other special items in the pyramid which can only be used in certain places. It's up to you to discover what they do!



THE CHARACTERS

Nanny: Has a habit of walking through walls, well why not? Doors are boring and she's not too bright. Fortunately this will help Duckula get about the castle.

Igor: Will feed Duckula with delicious broccoli sandwiches: Duckyboo's favourite.



The Crow Brothers: These dopey villains are climbing up the inside of the pyramid and falling down, don't let them touch Duckula.

Mummies: Avoid them, jump over them or run away.

Rocks: Watch out they hurt.

Bats: Yuk Yuk how annoying they lose you points if they touch Duckula.

Good Luck Gamers . . .

Remember:

THERE'S NO ONE ZANNIER IN TRANSYLVANIA !!

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64

Insert rewind tape into player. Hold down SHIFT and press RUN/STOP. Start the tape.

SPECTRUM

Insert rewind tape into player. Type LOAD "" and press ENTER. Start the tape.

AMSTRAD

Press CTRL and small ENTER together. Start the tape.

KEYS AND CONTROLS

CBM 64—Joystick only.

SPACE = Jump

1, 2, or 3 = Use object

SPECTRUM AND AMSTRAD

Q = Up

A = Down

O = Left

P = Right

SPACE = Jump

1, 2 or 3 = Use object



TM Count Duckula and the Duckula characters are all trademarks of Thames Television PLC.

© Cosgrove Hall Productions Ltd 1987.

Programmed by ENIGMA VARIATIONS

© Alternative Software Limited 1989

PROGRAMMERS—If you have written a good programme for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!!

SEND TO: The Evaluation Department, ALTERNATIVE

SOFTWARE Units 3-7 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.

GRAF DUCKULA

Graf Duckula und seine treuen Diener Igor und Nanny haben sich und ihr Schloß ins Land der Pharaonen befördert. Dort wollen sie nach dem geheimnisvollen Sax forschen, einem uraltem Saxophon, das magische Kräfte besitzt. Sie wissen, daß Sax irgendwo im Grabmal des großen Pharaonen Upanatem, einer gigantischen Pyramide mitten in der Wüste, verborgen ist. Was sie nicht wissen, ist, daß sie unliebsame Gäste mitgebracht haben, nämlich die Crow Brothers.

Duckula muß die Pyramide erforschen, Rätsel lösen und nützliche Gegenstände sammeln, während er sich gleichzeitig vor umherwandernden Mumien und den Crows hüten muß. Während Igor die Zeit im Auge behält und Nanny ihren Duckula, muß Duckula das geheimnisvolle Sax finden, bevor der Tag anbricht in Transsylvanien und das Schloß samt Insassen dorthin zurückkehrt.

Sie steuern Duckula und müssen den Mumien, fallenden Steinen und den Crow Brothers aus dem Weg gehen.

Werden Sie getroffen, so bleiben Sie eine Stunde lang bewegungslos stehen.

Duckula kann verschiedene nützliche Gegenstände aufnehmen; falls Sie einen bestimmten Gegenstand nicht aufnehmen möchten, so muß Duckula darüber hinweg springen. Duckula kann höchstens drei Gegenstände tragen. Möchten Sie einen Gegenstand benutzen, so drücken Sie die Tasten 1, 2 oder 3, je nach gewünschtem Gegenstand.

DIE GEGENSTÄNDE

Keys (Schlüssel): Um Türen zu öffnen, falls Nanny sie nicht schon durchbrochen hat. Ein Schlüssel kann nur einmal benutzt werden.

The Ank: Wird es benutzt, so kann Duckula die Uhr um drei Stunden zurückdrehen.

DIE CHARAKTERE

Nanny: Geht gern durch Wände, und warum auch nicht? Türen sind langweilig, und sie ist nicht besonders schlau. Doch hilft sie so Duckula bei der Suche.

Igor: Macht leckere Broccoli-Brote, Duckibüchchens Lieblingsessen.

The Crow Brothers: Diese dummen Gangster klettern innen in der Pyramide hoch und lassen sich fallen; Duckula darf nicht von ihnen berührt werden.

Mumien: Vermeiden Sie sie, indem Sie darüber hinweg springen oder fortlaufen.

Steine: Vorsicht, sie tun weh.

Fledermäuse: Sie verlieren Punkte, wenn sie Duckula berühren.

VIEL GLÜCK BEIM SPIELEN

LADEN

CBM 64

Geben Sie die bis an den Anfang zurückgespulte Kassette in den Kassettenrecorder. Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie RUN/STOP. Starten Sie die Kassette.

STEUERUNG

CBM 64: Nur Joystick.

LEERTASTE = SPRINGEN

1, 2 oder 3 = GEGENSTAND BENUTZEN

IL CONTE DUCKULA

Il Conte Duckula e i suoi fedeli servi Igor e Nanny si sono trasferiti col loro castellonella terra dei Faraoni, l'Egitto. Li decidono di andare alla ricerca del mistico Sax, un antico sassofono che ha strani poteri magici. Essi sanno che il Sax è nascosto da qualche parte nella tomba del grande Faraone Upanatem, una piramide gigantesca in mezzo al deserto. Però non sanno che si sono portati dietro alcuni ospiti non graditi, i Fratelli Corvo. Duckula deve esplorare la piramide, e risolvere degli enigmi e raccogliere articoli utili, mentre deve fare attenzione alle Mummie che camminano e ai Corvi. Igor tiene sotto controllo il tempo e Nanny bada a Duckula. Duckula deve trovare il mistico Sax prima che sorga l'alba in Transilvania, quando il castello vi ci ritorna.

Voi controllate Duckula e dovete evitare le Mummie, i macigni cadenti e i Fratelli Corvo.

Se uno di essi vi tocca, siete immobilizzati e l'orologio avanza di un'ora.

Duckula può raccogliere vari articoli molto importanti. Se non li volete, Duckula deve oltrepassarli con un salto. Duckula può portare fino a 3 articoli. Quando desiderate usarne uno, premete i tasti 1, 2 o 3, corrispondenti all'articolo voluto.

GLI ARTICOLI

Chiavi: Si usano per aprire le porte, a meno che Nanny non le abbia abbattute. Una chiave può essere usata solo una volta.

L'Anch: Se Duckula la usa, essa farà tornare indietro l'orologio di 3 ore, dandovi più tempo.

I CARATTERI

Nanny: Ha l'abitudine di camminare attraverso le pareti, e perché no? Le porte sono noiose e lei non è molto astuta. Fortunatamente questo aiuta Duckula a muoversi per il castello.

Igor: Prepara per duckula i deliziosi tramezzini ai broccoli: i favoriti di Duckyboo.

I Fratelli Corvo: Questi villani ottusi si arrampicano all'interno della piramide e continuano a cadere. Non permettete che tocchino Duckula.

Mummie: Evitatele, sorpassatele con un salto o correte via.

Macigni: Fate attenzione, fanno male.

Pipistrelli: Yuk Yuk, che fastidio, vi fanno perdere punti se toccano Duckula.

Buona Fortuna ai Giocatori . . .

Ricordate:

NON C'E' NESSUNO PIU' BUFFO IN TRANSYLVANIA !!

ISTRUZIONI DI CARICO

CBM 64

Inserite il nastro riavvolto nell'apparecchio. Mantenete premuto SHIFT e premete RUN/STOP. Fate iniziare il nastro.

TASTI E COMANDI

CBM 64—solo il comando a cloche.

SPAZIO = SALTO

1, 2 o 3 = USATE L'OGGETTO

AS 750

