

# COUNT DUCKULA 2

Featuring  
TREMENDOUS TERENCE

AMSTRAD

ALTERNATIVE  
SOFTWARE

AMSTRAD

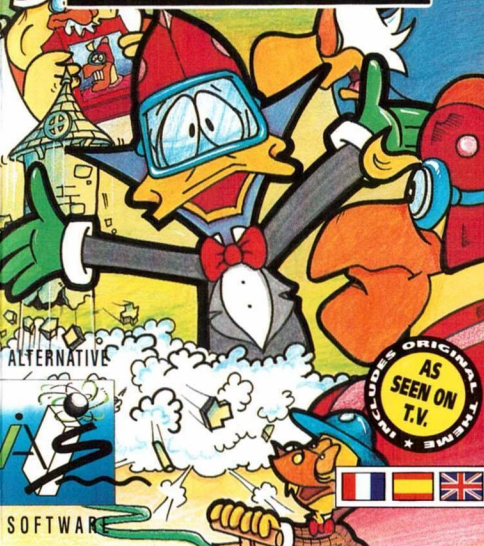


COUNT  
DUCKULA 2

AS831

# COUNT DUCKULA 2

Featuring  
TREMENDOUS TERENCE



ALTERNATIVE

SOFTWARE



# COUNT DUCKULA 2

Featuring  
TREMENDOUS TERENCE

**Count Duckula's** arch enemy **Von Goosewing** has fixed a rocket to one of the castle turrets, blasting the vegetarian Vampire and his cronies into outer space.

**Duckula** though, thinks the motion of the turret is a side effect of drinking **Nanny's** potion (understandable really), but he soon realises their true predicament when they hit an asteroid field.

Fortunately **Tremendous Terence**, **Count Duckula's** hero, comes to the rescue, knocking their 'turret spacecraft' on to a nearby planet surface.

Oh dear though it's the planet **Cute!** — Yuk! **Duckula** hates cute things, and he soon realises that if he and his pals stay on this planet for any length of time, they too will become... Cute... aagghh!

All the cuties dollies and teddybears want to give our pal a big wet kiss (Blah!) to speed up the cuteness process. There's only one thing for it **Duckula**, **Igor** and **Nanny** have got to get off this planet and quick, but they have lost the lightning conductor in the crash landing and they will need this to escape. Can **Tremendous Terence** help, will they get away, it's up to you.

## GAME PLAY ASTEROID SECTION

You have to guide the 'space turret' through the asteroid field by skillfully moving to avoid asteroids or blasting them to pieces by firing electric bolts at them with the turrets lightning conductor. The negotiation of the asteroid field is made more difficult by the appearance of satellites and these must also be avoided.

## GAME PLAY PLANET CUTE

You have to guide **Duckula** past various obstacles and cute toys to find the lightning conductor. On the way you collect cereal packet tops which help **Duckula** become like his hero **Tremendous Terence** for a short time and be invulnerable to the effects of the cuties. You can also pick up bottles of ketchup that **Duckula** can squirt at the "cuties," rendering them temporarily harmless.

**Duckula** can call on **Tremendous Terence** to help him get past really awkward obstacles, but only a limited number of times, and when **Duckula** meets up with **Igor**, he is refreshed with broccoli sandwiches, so allowing his search for the lightning conductor to continue.

Finally, if you have successfully kept **Duckula** from becoming cute, the lightning conductor is seen, but a large lovable puppy toy is in the way. **Igor** has already done all he can and **Tremendous Terence** cannot be contacted at the moment, that just leaves **Nanny**. Will she be able to help get **Duckula** past the puppy and retrieve the lightning conductor?

## HINTS AND TIPS

In the main game, you have plenty of time so don't rush. Time your jumps to the movement of the platforms, which follow a set pattern. Fire sauce at "Cuties" to get past them. Top up your supply of sauce by collecting sauce bottles. Collect four cereal packet tops to gain temporary invulnerability. If you find a screen too difficult, call **Tremendous Terence**, but remember you can only use him once.



Screen pictures may be taken from a different version

ALTERNATIVE SOFTWARE LIMITED  
UNITS 5-7 BAILEYGATE IND. EST., PONTEFRAC, WEST YORKSHIRE WF8 2LN. FAX 0977 790243



## LOADING INSTRUCTIONS

### C64:

Press SHIFT and RUN STOP together.

### Spectrum 48k:

Type LOAD"" and press ENTER.

### Spectrum 128k: (Side B)

Switch on and press ENTER on loader.

### Amstrad 464/664/6128:

Press CONTROL and small ENTER together.

## CONTROLS

### JOYSTICK

UP

DOWN & FIRE

LEFT

RIGHT

FIRE

Jump

Call Tremendous Terence

Walk left

Walk right

Fire sauce.

NB. Spectrum 48k and Amstrad versions do not have an asteroid section.

© Alternative Software Ltd.

All rights reserved.

No part of this publication/ work or name and title thereto including the appearance and get-up thereof may be reproduced stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without either the prior written permission of the copyright holder for which application should be addressed in the first instance of Alternative Software Ltd.

TAKE NOTICE that Alternative Software Ltd. is recorded as asserting all rights of authorship in this work in accordance with the provisions of The Copyright Designs & Patents Act 1988.

**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 5-7 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire.

## GRAF DUCKULA 2

**Graf Duckulas** Erzeieung **von Goosewing** hat an einem der Schloßtürme eine Rakete befestigt, welche den vegetarischen Vampir und seine Kumpanen ins Weltall transportiert.

Zuerst glaubt **Duckula**, daß das Gefühl des Fliegens von **Nannys** Trunk herrührt (verständlicherweise!), doch als sie auf ein Asteroidenfeld stoßen, wird **Duckula** und seinen Gefährten klar, daß die Lage ernsthaft ist.

Zum Glück erscheint **Tremendous Terence**, **Graf Duckulas** großer Held, und bringt Rettung, indem er das Turm-Raumschiff auf einen nahe gelegenen Planeten befördert.

O nein! Es ist der Planet Niedlich! Igittigittigitt! **Duckula** haßt alles Niedliche und merkt bald, daß auch er und seine Gefährten der Niedlichkeit zum Opfer fallen werden, wenn sie längere Zeit auf diesem Planeten verharren.

All die niedlichen Kreaturen, Püppchen und Teddybären wollen **Duckula** einen schmatzigen Kuß aufdrücken (grrrr...), um das Niedlichwerden zu beschleunigen...

Es gibt nur eines: **Duckula**, **Igor** und **Nanny** müssen schnellstens den Planeten verlassen. Doch bei der Bruchlandung haben sie den Blitzableiter verloren, den sie zu ihrer Flucht brauchen. Kann **Tremendous Terence** helfen? Werden sie entkommen? Es liegt in deiner Hand.

### DAS SPIEL: DER PLANET NIEDLICH

Auf der Suche nach dem Blitzableiter mußt du **Duckula** an verschiedenen Hindernissen und niedlichen Spielzeugen vorbeihelfen. Unterwegs sammelst du Gutscheine von Cornflakes-Paketen, die **Duckula** dazu verhelfen, auf kurze Zeit wie sein Held **Tremendous Terence** zu werden, d.h. gegen den Einfluß der Niedlichen gewappnet zu sein. Du kannst auch Ketchup-Flaschen sammeln, aus denen **Duckula** die Niedlichen bespritzen kann, wodurch sie vorübergehend harmlos werden.

Um besonders schwierige Hindernisse zu überwinden, kann sich **Duckula** auf **Tremendous Terence** Hilfe stützen, doch nur ein paarmal. Wenn **Duckula Igor** trifft, wird er mit Broccoli-Butterbrot erfrischt, so daß er seine Suche nach dem Blitzableiter fortsetzen kann.

Schließlich – wenn **Duckula** durch deine Bemühungen vor dem Niedlichwerden verschont geblieben ist – erscheint der Blitzableiter; doch da sitzt ein großes, flauschiges, liebenswertes Stoff-Hundebaby im Weg! **Igor** hat alles getan, was er konnte, und **Tremendous Terence** ist im Moment nicht erreichbar – also bleibt nur noch **Nanny**. Kann sie **Duckula** helfen, an dem Stoffhündchen vorbeizukommen und den Blitzableiter zu holen?

### DAS SPIEL: IM ASTEROIDENFELD

Du mußt den 'Raumfahrt-Turm' geschickt durch das Asteroidenfeld steuern. Hierbei mußt du die Asteroiden entweder meiden oder durch elektrische Stöße aus dem Turmblitzableiter zersprengen. Das Durchqueren des Asteroidenfeldes wird außerdem durch Satelliten erschwert, die ebenfalls zu meiden sind.

## RATSCHLÄGE UND TIPS

Im Hauptspeil hast du viel Zeit und brauchst dich nicht zu beeilen. Richte dich mit deinen Sprüngen nach der Bewegung der Plattformen, die einem bestimmten Rhythmus folgt. Beschieße die Niedlichen mit Ketchup, um an ihnen vorbeizukommen. Fülle deinen Ketchupvorrat auf, indem du Flaschen sammelst. Durch Sammeln von vier Gutscheinen auf Cornflakes-Paketen wirst du vorübergehend immun gegen alles Niedliche. Wenn du einen Bildschirm zu schwierig findest, rufe **Tremendous Terence** – doch vergiß nicht, du kannst dies nur einmal tun.

## LADEANWEISUNGEN

### C64:

SHIFT und RUN STOP gleichzeitig drücken.

## STEUERUNG

### JOYSTICK

Aufwärts

Abwärts und Feuer

Links

Rechts

Feuer

springen

Tremendous Terence rufen

nach links gehen

nach rechts gehen

mit Ketchup schießen

## COUNT DUCKULA 2

**Von Goosewing**, l'arcinemico del **Conte Duckula**, ha fissato un razzo ad una delle torrette del castello ed ha fatto schizzare nello spazio il Vampiro vegetariano e i suoi accoliti.

**Duckula**, però, crede che il movimento della torretta sia un effetto collaterale dell'aver bevuto la pozione della **Balia** (comprensibile, in verità), ma presto si accorge della situazione quando incontrano un campo di asteroidi.

Per fortuna, il **Formidabile Terenzio**, l'ero del **Conte Duckula**, viene alla riscossa mandando la 'torretta spaziale' sulla superficie di un vicino pianeta.

Ma si tratta, però, del pianeta **Carino!** – Puh! **Duckula** odia le cose carine, e si rende presto conto che se lui e i suoi amici rimangono su questo pianeta anche solo per un po', anche essi diverranno... Carini... aagghh!

Tutte le graziose bamboline e gli orsacchiotti vogliono dare al nostro amico un grosso bacione umido (Schiffo!) per accelerare il processo di ingrassamento.

C'è solo una cosa da fare, **Duckula**, **Igor** e **Balia** devono fuggire alla svelta da questo pianeta, ma durante l'atterraggio di fortuna hanno perso il parafulmine che adesso gli serve per fuggire. Riuscirà il **Formidabile Terenzio** ad aiutarli ad andarsene? Sta a te.

## ESECUZIONE DEL PIANETA CARINO

Tu devi guidare **Duckula** a superare vari astacoli e giocattoli graziosi e a trovare il parafulmine. Lungo la strada, puoi raccogliere le chiusure delle confezioni di

fiocchi d'avena che servono a **Duckula** per diventare brevemente come il suo eroe Terenzio ed essere invulnerabile agli effetti graziosi. Puoi anche raccogliere bottigliette di salsa che **Duckula** può schizzare sui "carini" rendendoli temporaneamente innocui.

**Duckula** può invocare il **Formidabile Terenzio** per farsi aiutare a superare ostacoli davvero temibili, ma solo per un limitato numero di volte, e quando **Duckula** si ritrova con **Igor**, si rinfranca con panini ai broccoli, continuando così la sua ricerca del parafulmine.

Infine, se sei riuscito finora ad impedire che **Duckula** diventi carino, appare il parafulmine, ma un grosso e adorabile cucciolo sbarrà la strada. **Igor** ha già fatto tutto quello che può e il **Formidabile Terenzio** non può essere contattato al momento, il che fa rimanere solo la **Balia**. Riuscirà questa ad aiutare **Duckula** a superare il cucciolo e a recuperare il parafulmine?

## ESECUZIONE DELLA SEZIONE ASTEROIDE

Dovrai guidare la 'torretta spaziale' attraverso il campo degli asteroidi muovendoti con abilità per evitarli o facendoli saltare a pezzettini sparando scariche elettriche con il parafulmine della torretta. La navigazione tra gli asteroidi viene resa più difficile dalla comparsa di satelliti che devono essere anch'essi evitati.

## SUGGERIMENTI E CONSIGLI

Ne gioco principale, hai tutto il tempo che vuoi, per cui non correre. Calcola i salti sul movimento delle piattaforme, le quali seguono un modulo fisso. Spara la salsa sui 'Carini' per superarli. Fai rifornimento di salsa raccogliendo bottigliette. Raccogli quattro chiusure di confezioni di fiocchi d'avena per ottenere una invulnerabilità temporanea. Se una videata ti sembra troppo difficile, chiama il **Formidabile Terenzio**, ma ricorda che lo puoi utilizzare solo una volta.

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

### C64:

Premi contemporaneamente SHIFT e RUN STOP.

## COMANDI

### JOYSTICK

SU

GIU'E FUOCO

SINISTRA

DESTRA

FUOCO

Salta

Chiama il Formidabile Terenzio

Cammina a sinistra

Cammina a destra

Spara la salsa