

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.

LOADING INSTRUCTIONS

Amiga:

Switch on the computer and wait for the disc prompt before inserting the disc.

ST:

Insert the disc and switch on the computer.

PC:

Load MSDOS. Insert the disc into drive A and type CD2.

CONTROLS JOYSTICK

UP
DOWN & FIRE
LEFT
RIGHT
FIRE

Jump
Call Tremendous Terence
Walk left
Walk right
Fire sauce.

Why not join the
ALTERNATIVE CLUB

Please write for more details to:
ALTERNATIVE SOFTWARE,
15 Estate

GRAF DUCKULA 2

Graf Duckulas Erzeving 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! Igitigimigitt! **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: 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.

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-Butterbroten 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?

RATSCHLÄGE UND TIPS

Im Hauptspiel 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 alle Niedliche. Wenn du einen Bildschirm zu schwierig findest, rufe **Tremendous Terence** – doch vergiß nicht, du kannst dies nur einmal tun.

LADENANWEISUNGEN

Amiga:

Computer einschalten und vor Einführen der Diskette auf Laufwerkanzeige warten.

ST:

Diskette einführen und Computer einschalten.

PC:

MSDOS laden. Diskette in Laufwerk A einführen und CD2 tippen.

STEUERUNG

JOYSTICK

Aufwärts
Abwärts und Feuer
Links
Rechts
Feuer

springen
Tremendous Terence rufen
noch links gehen
noch rechts gehen
mit Ketchup schießen

COUNT DUCKULA 2

Von Goosewing. l'arcinemico del **Conde 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 **Belleza** (comprensibile, in verità), ma presto si accorge della situazione quando incontrano un campo di asteroidi.

Per fortuna, il **Formidabile Terenzio**, l'ero del **Conde Duckula**, viene offeso ricorrendo mandando la torretta spallata sulle superficie di un vicino pianeta.

Ma si tratta, però, del **pianeta Carinol** — Fuochi **Duckula** odia le cose carine, e si rende presto conto che su lei i suoi amici rimangono su questo pianeta anche solo per un po', anche essi diverranno ... Carinol ... oagghh!

Tutte le grasse bomboline e gli oroscopi vogliono dare al nostro amico un'opinione unida (Schifati) per accelerare il processo di ingozzamento.

C'è solo una cosa da fare, **Duckula**, **Igor** e **Bella** devono fuggire alla svelta da questo pianeta, ma durante l'atterraggio di fortuna hanno perso il parafiumo che adesso gli serve per fuggire. Il **Formidabile Terenzio** ad aiutarli ed andarsene? Sì o no.

ESECUZIONI DELLA SEZIONE ASTEROIDE

Dovrà guidare la torretta spallata attraverso il campo degli asteroidi muovendosi con abilità per evitare i fascicoli volanti a pezzetti spandendo scarche elastiche con il parafiumo della torretta. La navigazione tra gli asteroidi viene resa più difficile dalla comparsa di satelliti che devono essere assai essi evitati.

ESECUZIONI DELLA PIANETA CARINO

Ti devi guidare **Duckula** a superare vari ostacoli e giocattoli grazie a trovare il parafiumo. Lungo la strada, puoi raccogliere la chiusura della confezione di fischietti d'avena che servono a **Duckula** per diventare brevemente come il suo eroe Terenzio ed essere immutabile agli effetti graffiati. Puoi anche raccogliere bottigliette di salsa che **Duckula** può schizzare sui "carini" rendendoli temporaneamente innocui.

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

Infine, se sei riuscito finora ad impedire che **Duckula** diventi carino, oppure il parafiumo, ma un grasso e adorabile cucciolo sbotta la strada. **Igor** ha già fatto tutto quello che può e il **Formidabile Terenzio** non può essere contattato al momento, il che la rimanderà solo la **Bella**. Risarcisci questa ad aiutare **Duckula** a superare il cucciolo e a recuperare il parafiumo!

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

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

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Amiga:
Accendi il computer e aspetta la richiesta di disco prima di inserirlo.

ST:
Inserisci il dischetto e accendi il computer.

PC:
Carica MSDOS. Inserisci il dischetto nell'unità A e digita CD2.

COMANDI

JOYSTICK

SU	Sotto
GIU' FUOCO	Chiama il Formidabile Terenzio
SPINISTRA	Cammina a sinistra
DESTRA	Cammina a destra
FUOCO	Spara la salsa

COUNT DUCKULA 2

Von Goosewing, el mayor enemigo del **conde Duckula**, ha colocado un cohete en uno de las torres del castillo, lanzando al vampiro vegetariano y sus compinches al espacio exterior.

No obstante **Duckula** cree que el movimiento del torreon se debe a lo badito de **Nanny** (¡bueno! ¡comprendible, en verdad!), pero pronto se da cuenta de su situación real cuando entran en una zona de asteroides.

Afortunadamente **Tremendous Terence**, el héroe del **conde Duckula**, viene offendido rescate, lanzando la nave espacial-torreon a la superficie de un planeta cercano.

¡Pero resulta que es el planeta Mono Qui Oca! **Duckula** odia cosas monas y pronto se da cuenta de que si él y sus compañeros permanecen en esta planeta por algún tiempo ... también ellos acabarán por convertirse en ... una monada ... ¡AHN!

Todos las mufecas y olatos de torro de Mono quieren darle un besazo a nuestro amigo (¡qué asco!) para acelerar el proceso de convertido en una monada.

No hay más remedio: **Duckula**, **Igor** y **Nanny** tienen que escaparse de este planeta, y rápido! Pero han perdido el pararrayos tal hacer el aterrizaje forzoso y la necesitan para poder escapar. ¡Podrá ayudarlos **Tremendous Terence**? ¡Podrán largarse! Depende de ti.

JUEGO: ZONA DE ASTEROIDES

Tienes que guiar el "torreon especial" por la zona de asteroides, moviéndote con habilidad para esquivar asteroides o pulverizatos mediante rayos eléctricos del pararrayos del torreon. El paso por esta zona se ve dificultado por la aparición de satélites los cuales hay que evitar también.

JUEGO: PLANETA MONO

Ti tienes que guiar a **Duckula**, esquivando varios obstáculos y juegos monas, para hallar el pararrayos. Sobre la marcha recoges tapas de paquetes de cereal que por un rato la ayudan a **Duckula** a llegar a ser como su héroe, **Tremendous Terence**, e inmutilarlo a los efectos de los monadas. Puedes recoger también botellas de salsa de tomate con que **Duckula** puede rociar las monadas, con lo que se las hace inofensivas por un corto tiempo.

Duckula puede pedirle ayuda a **Tremendous Terence** para salvar obstáculos verdaderamente difíciles, pero sólo un número limitado de veces, y cuando **Duckula** se encuentra con **Igor** recupera las fuerzas comiendo bocadillos de bricol, por militeado continuar la búsqueda del pararrayos.

Por fin, si has conseguido evitar que **Duckula** se convirtiera en una monada se verá el pararrayos, pero ahora nos topamos con un gran simpático cohorte de juguetes. **Igor** ya ha hecho cuanto puede y por el momento no podemos contactar con **Tremendous Terence**, así que nos queda sólo **Nanny**. ¡Podrá ella ayudarte a **Duckula** a esquivar al cohorte y recoger el pararrayos!

CONSEJOS

En el juego principal tienes cantidad de tiempo, así pues no te apresures. Ajusta los saltos al movimiento de las plataformas, que tienen una secuencia regular. Llévate salsa a las monadas, para pasarlas. Recoge botellas de salsa para mantener tu reserva. Recoge cuatro tapas de paquetes de cereales, para conseguir inmutilabilidad provisional. Si te parece que la situación es demasiado difícil llámale a **Tremendous Terence**, pero recuerda que no puedes recurrir a él más que sólo una vez.

INSTRUCCIONES DE CARGA:

Amiga
Eccnder e esperar al aviso de disco antes de meterlo.

ST
Meter el disco y eccnder el ordenador.

PC
Cargar MSDOS. Meter el disco en A e escribir CD2.

Mandos

Palanca	Soltar
ARRIBA	Llamar a Tremendous Terence
ABAJO / DISPARO	Caminar a la izquierda
IZQ.	Caminar a la derecha
DECHA.	Lanzar salsa
DISPARO	

LE COMTE DUCKULA 2

Le principal ennemi du **Comte Duckula**, **Von Goosewing**, a fixé une fusée sur l'une des tourelles, éjectant le vampire végétarien et sa suite dans l'espace.

Mais **Duckula** pense que le déplacement de la tourelle est dû au fait qu'il ait bu la potion de **Nanny** (tout d'fait compréhensible), mais il comprend rapidement qu'il sont bien dans une fâcheuse situation quand ils heurtent un champ d'astéroïdes. Heureusement, **Tremendous Terence**, le héros du **Comte Duckula** arrive à leur rescousse, faisant tomber leur "touraille interplanétaire" sur la surface d'une planète proche.

Mais, oh là là! c'est la planète "Mignonne à croquer"! Berli! Le **Comte Duckula** hait tout ce qui est mignon, et si il se rend compte que si lui et ses copains restent longtemps sur cette planète, eux aussi deviendront ... mignons ... Aie, aie, aie! Tous les mignons petits oursours et poupees veulent faire des baises à notre ami (Bibi) pendant qu'il attend le processus de transformation.

Il n'y a qu'une seule chose à faire, **Duckula**, **Igor** et **Nanny** doivent quitter cette planète et en vitesse, mais ils ont perdu leur paratonnerres dans l'atterrissage forcé et ils en ont besoin pour s'enfuir. **Tremendous Terence** peut-il les aider? Peut-être s'il s'échappe, cela dépend de vous.

SEQUENCE DE JEU SECTION AVEC ASTEROIDES

Il vous faut guider la "touraille interplanétaire" à travers le champ d'astéroïdes en vous déplaçant prudemment pour éviter les astéroïdes ou les foires sauter en mille morceaux en les fustillant d'éclairs électriques avec le paratonnerres des tourelles. Le traverser du champ d'astéroïdes est rendu plus difficile par l'apparition de satellites que l'on doit aussi éviter.

SEQUENCE DE JEU PLANETE MIGNONNE A CROQUER

Vous devez guider **Duckula** à franchir différents obstacles et passer devant les "petits jouets" pour trouver le paratonnerres. En chemin, vous faites la collection de bandes de paquets de céréales qui aident **Duckula** à devenir pendant un petit moment comme son héros **Tremendous Terence**, invulnérable aux effets des petits mignons. Vous pouvez aussi ramasser des bouteilles de Ketchup avec que **Duckula** puisse asperger les "petits mignons" pour les rendre temporairement inoffensifs.

Duckula peut appeler **Tremendous Terence** pour qu'il l'aide à franchir des obstacles vraiment pas faciles, mais seulement un nombre de fois limité, et quand **Duckula** retrouve **Igor**, il a droit à des sandwichs au brocoli comme rafraichissement, ce qui lui permet de continuer à chercher le paratonnerres.

Enfin, si vous êtes parvenu à empêcher à **Duckula** de devenir mignon, le paratonnerres apparaît mais un bon gros toutou en peluche fait obstacle. **Igor** a fait tout ce qu'il a pu et on ne peut pas contacter **Tremendous Terence** au moment là, il n'est donc uniquement **Nanny**. Peut-elle aider **Duckula** à franchir devant le toutou et récupérer le paratonnerres?

SUGGESTIONS ET CONSEILS

Dans le jeu principal, vous avez tout le temps, alors ne vous précipitez pas. Ajuster vos sauts selon les mouvements de plates-formes qui suivent un scénario fixe. Bombardier les "Mignonnes" de sauce pour les déposer. Ramener votre bord de sauce en collectant les bouteilles de sauce. Collecter quatre bandes de paquets de céréales pour être temporairement invulnérable. Si un obstacle est trop difficile, appelez **Tremendous Terence**, mais rappelez-vous que vous ne pouvez l'utiliser qu'une fois.

CONSIGNES POUR LE CHARGEMENT

Amiga:
Allumer l'ordinateur et attendre le message de guidage avant d'introduire la disquette.

ST:
Introduire la disquette et allumer l'ordinateur.

PC:
Charger MSDOS, introduire la disquette dans la lecteur A et taper CD2.

COMMANDES

MANCHE	
Haut	Sauter
Bas et Feu	Appeler Tremendous Terence
Gauche	Marcher à gauche
Droite	Marcher à droite
Feu	Bombarder de sauce