

COUNT



• NO SAX PLEASE - WE'RE EGYPTIAN •

Count Duckula and his faithful servants Igor and Nanny have transported themselves and their castle over to the land of the Pharaohs, Egypt. There they decide to search for the mystical Sax, an ancient saxophone with strange magical powers. They know that the Sax is hidden somewhere in the tomb of the great Pharaoh Upanatem, a gigantic pyramid in the middle of the desert. What they do not know is that they have also brought along some unwanted guests in the shape of the Crow Brothers.

Duckula must explore the pyramid, solving puzzles and collecting useful items while keeping an eye out for wandering Mummies and Crows. With Igor keeping an eye on the time and Nanny keeping an eye on Duckula he must find the mystical Sax before the dawn breaks in Transylvania and the castle returns him home.

You control Duckula, you must avoid the Mummies, falling rocks and the Crow Brothers.

If you are touched by any of these then you are "frozen" and the clock advances by 1 hour.

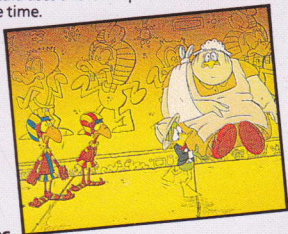
Duckula can pick up various really useful items, if you don't want an item then Duckula must jump over it. Duckula can carry up to 3 items. When you wish to use an item then press the keys 1, 2 or 3 to correspond with the wanted item.

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.

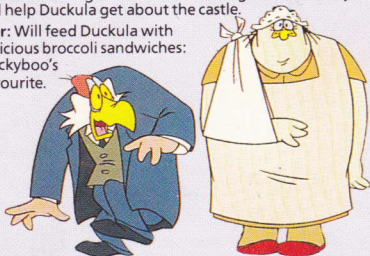
There are other special items in the pyramid which can only be used in certain places. It's up to you to discover what they do!



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



™ 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.

LAS AVENTURAS DEL CONDE DUCKULA

Count Duckula y sus fieles servidores, Igor y Nanny, se han transportado, con su castillo, a la tierra de los faraones, Egipto. Allí deciden buscar el místico Sax, un antiguo saxofón de extraños poderes mágicos. Saben que el Sax se encuentra escondido en alguna parte de la tumba del gran faraón Upanatem, una enorme pirámide en medio del desierto. Lo que no saben es que han llevado con ellos a algunos indeseables, los hermanos Crow.

Duckula debe explorar la pirámide, resolviendo enigmas y recogiendo artículos útiles mientras se mantiene atento a los movimientos de las momias y de los Crow (cuervos). Igor está atento al reloj y Nanny atiende a Duckula, que debe encontrar el misterioso Sax antes de que amanezca en Transilvania, cuando el castillo le transporta a su tierra.

Tú le controlas a Duckula, teniendo al mismo tiempo que evitar momias, desprendimientos de rocas y a los hermanos Crow. Si te toca cualquiera de estos te quedas 'helado' y el reloj avanza 1 hora.

Duckula puede recoger varios objetos realmente útiles. Si no quieres algún objeto Duckula debe saltar sobre él. Duckula puede llevar hasta 3 objetos. Cuando quieras usar un objeto pulsa las teclas 1, 2 ó 3, según corresponda.

LOS OBJETOS

Llaves: Para abrir puertas, a menos que Nanny las haya roto atravesándolas. Cada llave se puede usar sólo una vez.

El Ankh: Si lo usa Duckula retrasa 3 horas el reloj, ganando así tiempo.

La careta del pato muerto

Saco

Martillo y jarrón

Llave dorada

LOS PERSONAJES

Nanny: Tiene la costumbre de caminar a través de paredes. Y por qué no? Las puertas son una lata y ella no es demasiado lista. Afortunadamente esto le ayudará a Duckula a andar por el castillo.

Igor: Le alimentará a Duckula con deliciosos bocadillos de brécol, los preferidos de Duckyboo.

Los hermanos Crow: Estos tunantes tontunos suben y se caen por el interior de la pirámide. No dejes que le toquen a Duckula.

Momias: Evítalas. Salta sobre ellas y escápate.

Rocas: Cuidado. Hacen dano.

Murciélagos: Puaj! Qué fastidio el que pierdas puntos si le tocan a Duckula!

Buena suerte, jugadores!

Recordad:

NO HAY NADIE MAS ESTRAFALARIO EN TRANSILVANIA!!

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K

Mete la cinta recogida. Escribe LOAD "" y pulsa ENTER. Pon la cinta en marcha.

AMSTRAD

Pulsa CTRL y ENTER pecuena ala ves. Pon la cinta en marcha.

TECLAS Y MANDOS

SPECTRUM E AMSTRAD

Q = arriba

A = abajo

O = izda

P = decha

ESPACIADOR = salto

1, 2 y 3 = usa objeto

LE COMTE MORDICUS

Le Comte Mordicus et ses fidèles domestiques Igor et Nanny se sont transportés avec leur château au pays des pharaons, l'Égypte. Là, ils décident de partir à la recherche du Saxo mystique, un très vieux saxophone doté d'étranges pouvoirs magiques. Ils savent que le Saxo est dissimulé quelque part dans le tombeau du grand Pharaon Upanatem, une pyramide gigantesque au milieu du désert. Ce dont ils ne se doutent pas, c'est qu'ils ont amené à leur insu des invités indésirables qui ne sont autres que les Frères Corbeau. Mordicus doit explorer la pyramide, résoudre les énigmes et récupérer les objets utiles, tout en restant sur ses gardes car il y a des momies et des corbeaux qui rôdent. Tandis qu'Igor surveille le temps et que Nanny surveille Mordicus, il doit retrouver le Saxo mystique avant que le jour ne se lève en Transylvanie et que le château le remène dans son pays.

Vous jouez le rôle de Mordicus, vous devez éviter les momies, les éboulements de pierres et les Frères Corbeau.

Si vous êtes touché par l'un d'entre eux, vous deviendrez "gelé" et la pendule avancera d'une heure.

Mordicus peut ramasser divers objets vraiment utiles. Si vous ne voulez pas d'un objet particulier, Mordicus doit sauter par-dessus. Mordicus peut porter jusqu'à 3 objets. Lorsque vous voulez vous servir d'un objet, appuyez sur les touches 1, 2 ou 3 correspondant à l'objet voulu.

LES OBJETS

Clés: Permettent d'ouvrir les portes, à moins que Nanny n'ait réussi à les enfoncer. Une clé ne peut servir qu'une fois.

L'Ankh: Si Mordicus s'en sert, la pendule sera retardée de 3 heures, ce qui lui permet de gagner du temps.

Le masque du Canard Mort

Sac

Marteau et vase

Clé dorée

LES PERSONNAGES

Nanny: Al'habitude de passer au travers des murs, et alors? pourquoi pas? Les portes l'ennuient et elle n'est pas très futée. Par bonheur, ceci permet à Mordicus de se déplacer dans le château.

Igor: Offre de délicieux sandwiches au brocoli à Mordicus; la nourriture préférée de Duckyboo.

Les Frères Corbeau: Ces vauriens stupides grimpent le long de la paroi interne de la pyramide et tombent. Ne les laissez pas toucher Mordicus!

Momies: Evitez-les, sautez par-dessus ou sauvez-vous.

Eboulement de pierres: Attention, ca fait mal!

Chauves-souris: Berk berk . . . comme c'est embêtant elles vous font perdre des points si elles touchent Mordicus.

Bonne chance joueurs . . .

N'oubliez pas:

IL N'Y A PERSONNE DE PLUS DINGUE EN TRANSYLVANIE ! ! !

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

SPECTRUM

Mettre la cassette rébobinée dans le magnétophone. Taper LOAD "" et appuyer sur ENTER. Mettre la cassette en marche.

AMSTRAD

Appuyer simultanément sur CTRL et petit ENTER. Mettre la cassette en marche.

TOUCHES ET COMMANDES

SPECTRUM ET AMSTRAD

Q	= MONTEE
A	= DESCANTE
O	= GAUCHE
P	= DROITE
BARRE D'ESPACE	= SAUTER
1, 2 ou 3	= USE OBJET