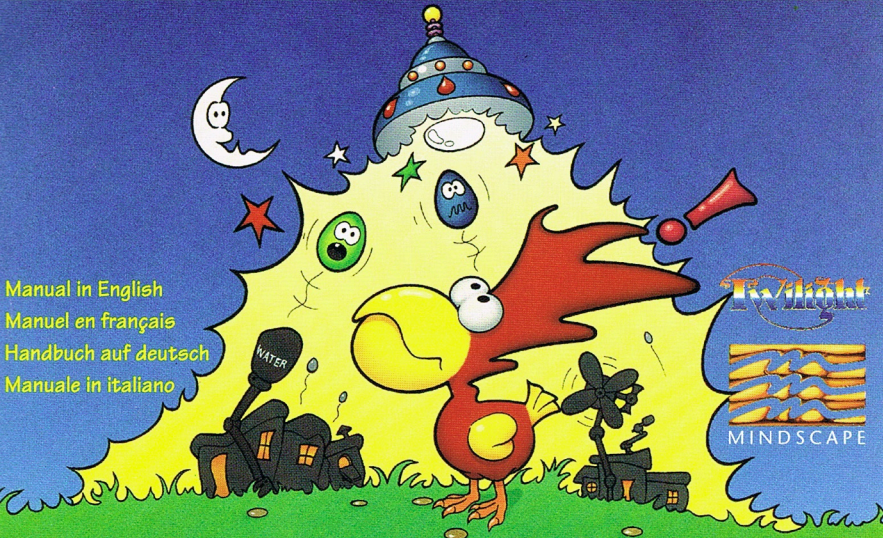


AMIGA CD³²™

Commodore



Manual in English
Manuel en français
Handbuch auf deutsch
Manuale in italiano

Twilight



MINDSCAPE

ALFRED CHICKEN™

Game Designed by Twilight

Programmed by Andrew Swann

Graphics by Peter Tattersall and Wayne Billingham

Music and Sound effects by David Whittaker and Mark Knight

Manual written by Twilight

Software Producer – Steve Whittle

Product Manager – Karl Fitzhugh

CD32/A1200 versions adapted by John Jones-Steele. Additional graphics by David Rowe.

Copyright © 1993 Twilight. Alfred Chicken is a trademark of Twilight. All Rights Reserved.

Licensed to Mindscape International Ltd. Mindscape and the Mindscape logo are trademarks of Mindscape International Ltd. Mindscape acknowledges all other trademarks as the property of their respective owners.

Mr Pekles advises you to read this instruction booklet thoroughly to ensure the maximum effectiveness of your help to Alfred.

Alfred would like to take this opportunity to thank you for joining him in this his first mission against the evil MEKA-CHICKENS.

MR PEKLES' TABLE OF CONTENTS

The Meka-Chicken threat	2
How to control Alfred	2
Join in the adventure	5
To complete the mission	6
Helpful objects	8
Bonus game & game secrets	10
Enemy characters	10
Mr Pekles hints and tips	14
Technical Support	16

THE MEKA-CHICKEN THREAT

WE THE MEKA-CHICKENS HAVE EGGNAPPED BILLY AND HIS BROTHERS TO USE IN OUR EVIL CLONING EXPERIMENTS!!

P.S. WE HAVE FLOELLA TOO.

HOW TO CONTROL ALFRED

LEFT and RIGHT - As you would expect, moving the direction control left and right moves Alfred left and right!

UP - Moving the direction control up while standing in front of a doorway will make Alfred go through the door.

If Alfred has bounced off a spring moving the direction control up will give him extra lift.

DOWN - Moving the direction control down while standing will make Alfred peck.

When falling, moving the direction control down makes Alfred dive bomb. This is the way to destroy the monsters but be careful, some monsters have a defence against it.

RED BUTTON - Pressing the Red button will make Alfred jump, the longer the button is held the higher he will go.

When falling, pressing the Red button will make Alfred flap his wings, allowing him to fall at a reduced rate.

In Water - When Alfred is in the water he swims by moving the direction control UP to go up, DOWN to go down, LEFT to go left and RIGHT to go right.

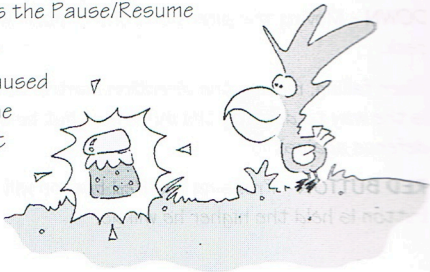
In the Meka-Buster - When Alfred is in the Meka-Buster he flies by moving the direction control UP to go up, DOWN to go down, LEFT to go left and RIGHT to go right.

BLUE BUTTON - If Alfred finds a pot of jam in the level, pressing the Blue button will fire bombs.

When Alfred is battling with a Meka-Chicken in the Meka-Buster, pressing the Blue button will fire a large bullet.

PAUSE/RESUME - Pressing the Pause/Resume button at any time while playing will pause the game. Press the Pause/Resume button again to continue playing.

YELLOW BUTTON - If you have paused the game (see above) pressing the Yellow button will quit the current game being played.



JOIN IN THE ADVENTURE

Before playing the game

Insert the Alfred Chicken CD into the CD32 console as shown in the Commodore instruction manual, and switch the console on. After a few moments the opening sequence will run. Press any button on the game controller to bypass the introduction.

Title screen

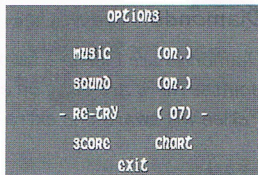
While the title screen is displayed, press the Red button on the game controller to play the game.

Press the Blue button to view the Options screen.



Options screen

Move the direction control up and down to move through the options and press the Red button to select the option. If you select 'RE-TRY' then moving the direction control right adds one credit and moving it left takes one credit away.



Score chart

The Score chart displays the highest score for each level and the highest score for the entire game.

SCORE	SCORE
(01)	003010
(02)	000000
(03)	000000
(04)	014780
(05)	015260
(06)	003530
(07)	000000
(08)	000000
(09)	000000
(10)	000000
(11)	000000

TO COMPLETE THE MISSION

Balloons

Alfred must find and release all the balloons on each level. The last one will take him to Mr Pekles' space lab where he will be awarded points and extras according to the bonuses collected.



Diamonds

Diamonds are Floella's favourite. Collect them to earn extra points. There are sixty on each level, if all are collected then Mr Pekles will award one extra life.



Doorways

Connecting the rooms on each level are doors. Some lead to secret rooms so try them all!



Buttons



Buttons, when pushed will turn certain blocks on or off thus giving Alfred access to other parts of the level.



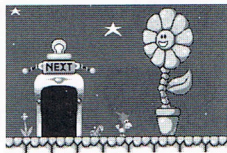
Bonuses

On each level there are bonuses to collect. One extra life is awarded by Mr Pekles for every hundred collected. Look out for the following:



Mr Pekles Space Lab

This is where Mr Pekles awards Alfred for his bravery.



On/Off Blocks

Alfred can affect some things in the game by pecking these blocks.



Springs

Alfred can use the springs to reach high or normally inaccessible places. When Alfred jumps onto a spring it will automatically bounce him into the air, unless he floats onto it gently by flapping his wings. If you move the direction control up while Alfred is ascending then he will go further up.



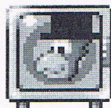
Ice

Alfred can peck through the ice, or alternatively he can dive bomb through it which is much faster.



Mr Personality

Alfred can peck the On/Off block to turn the TV set on and get Mr Personality to speak. He can then ride on the BLAHs.



HELPFUL OBJECTS

Watering Can

There is one in each of the worlds. Some are very well hidden so look hard. Mr Pekles will award one extra life for every can found.



Can O' Worms

When collected, this gives Alfred a worm that spins around him killing monsters and breaking through ice blocks.



Egg Cup

When collected this gives one extra life.



Present

When collected this makes Alfred invincible for a short while.



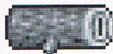
Pop Can

Alfred can use this as a platform. These can withstand the Terrasawus for a short while.



Log

Use this to slow down the Terrasawus.



Clock

When collected this gives 150 extra time units.



BONUS GAME & GAME SCREEN

Bonus Game

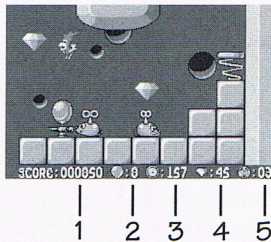
After completing a level or defeating a Meka-Chicken Alfred will fly up to Mr Pekles space lab. On his way he will encounter lots of floating presents; he will get 50 points for each one he collects. If all the presents are collected then Mr Pekles will award one extra life.



Game Screen

Some very important information appears at the bottom of the game screen which may help Alfred.

1. Score
2. Number of balloons left to collect
3. Bonus time remaining
4. Number of diamonds remaining
5. Number of Alfreds remaining



THE ENEMY CHARACTERS

Here are some of the enemy characters Alfred will encounter, but watch out – there are many more waiting to hinder the mission!

Mino the Whale

This engine propelled monster is only found underwater. If Alfred comes into contact he will meet a watery demise.



Alice Ladybird

When Alfred dive bombs Alice she will spin upside down for a short while. At this point if Alfred pecks her she will bounce across the screen, or if he dive bombs her again then he will be bounced into the air.



Mag-Mine

The Mag-Mine can be activated and de-activated by pecking the On/Off block. When active it is attracted to Alfred, the only time Alfred can touch the Mag-Mine is in a dive bomb which will bounce him up into the air. Using this Alfred can get to places which are normally inaccessible.



Byron Snail

He looks harmless enough but if Alfred touches him he will prove himself to be deadly.



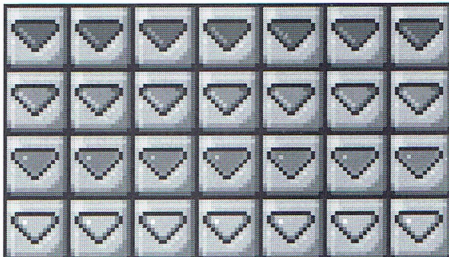
Jack-in-a-Bomb

Jack fires bombs out of his mouth. When shot he will hide in his box; Alfred can then stand on the box ready to be sprung into the air when Jack re-appears.



Wall of Death

The wall of death descends from the ceiling. If Alfred is trapped underneath he will be crushed. The direction of the wall can be reversed by pecking the On/Off block.



Control Mine

The control mine is controlled by the control block, depending on the direction the arrow is pointing. The control mine is the only thing that can break through the grim blocker.



Grim Blocker

The Grim Blocker is normally found blocking Alfreds' path.



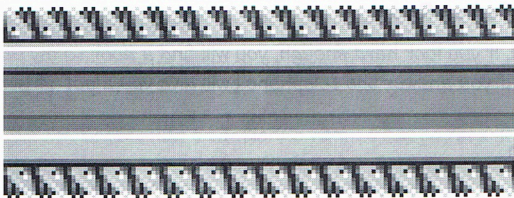
Control Block

If Alfred pecks the control block it will change into an arrow. If pecked again the arrows direction will change in a clockwise or anticlockwise direction depending on which side Alfred is standing.



The Terrasawus

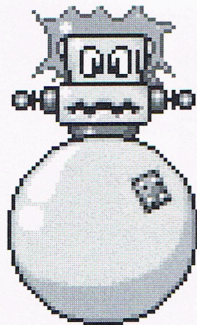
The Terrasawus buzzes its way through the level. If it touches Alfred then it's goodbye!



THE EVIL MEKA-CHICKENS

They designed and built all the obstacles to try and stop Alfred from ever rescuing Billy and his brothers. Alfred must fight and defeat all of the Meka-Chickens before his mission is complete.

When Alfred comes across a Meka-Chicken he will fly in his Meka-Buster ship which fires large bullets. They only have one weak point so find it and blast away!



MR PEKLES' HINTS AND TIPS

Mr Pekles' Secret Room

On each level, if you look hard enough, you will find a door to my secret room. When inside, if you answer the telephone I will give you a pot of jam!

Pot Of Jam

This special jam pot (strawberry – your favourite!) will enable you to fire bombs at the monsters. The bombs can also be used to help find secret blocks, collect bonuses, shoot control blocks and activate or de-activate On/Off blocks!



TECHNICAL SUPPORT

Should you experience any technical problems with this game, such as it failing to operate, please contact our Technical Services Department.

Technical Services

Mindscape International Ltd

Priority House, Charles Avenue

Burgess Hill, West Sussex RH15 9PQ

England

Telephone: +44 (0) 444 239600 (09:30 to 16:30 Monday to Friday)

Fax: +44 (0) 444 248996

We regret that we cannot offer game hints and tips, as the service is provided for technical difficulties only.

EPILEPSY WARNING

Please read before using any video game or allowing your children to use it.

Some people are liable to have an epileptic seizure or loss of consciousness when exposed to flashing lights or certain normal conditions of everyday life. Such persons could risk a seizure while watching televised images or while playing certain video games, and this can occur even if there have been no previous medical problems or experience of epilepsy.

If you or a member of your family has ever shown epileptic symptoms (seizure or loss of consciousness) when exposed to flickering lights, consult your doctor before playing.

Parents should supervise their children's use of video games. If you or your children experience any of the following symptoms — dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, involuntary movements or convulsions — discontinue use immediately and consult your doctor.

PLEASE TAKE THE FOLLOWING GENERAL PRECAUTIONS WHEN PLAYING VIDEO GAMES

Do not sit too close to the television screen; position yourself with the linking cable at full stretch. Play video games preferably on a small screen. Do not play if you are tired or have not had much sleep. Make sure that the room in which you are playing is well lit. Rest for 10—15 minutes per hour while playing video games.

Conception : Twilight

Programmation : Andrew Swann

Graphiques : Peter Tattersall et Wayne Billingham

Musique et effets sonores : David Whittaker et Mark Knight

Rédaction du manuel : Twilight

Producteur du logiciel : Steve Whittle

Directeur de produit : Karl Fitzhugh

Adaptation des versions CD32/A1200 : John Jones-Steele

Graphiques supplémentaires : David Rowe

Copyright © 1993 Twilight. Alfred Chicken est une marque déposée par Twilight. Tous droits réservés.

Licence par Mindscape International Ltd. Mindscape et le logo de Mindscape sont des marques déposées par Mindscape International Ltd.

Mr Pekles vous recommande de lire attentivement ce livret d'instructions pour que l'aide que tu apportes à Alfred soit aussi efficace que possible.

Alfred voudrait profiter de cette occasion pour te remercier de ton coup de main dans cette première mission contre les maléfiques Meka-Chickens.

Table des matières de Mr Pekles

La menace Meka-Chicken	19
Comment commander Alfred	19
Joignez-vous à l'aventure	21
Ta mission	22
Objets utiles	24
Bonus et éléments top-secrets	26
Personnages ennemis	26
Conseils et astuces de Mr Pekles	30
Assistance technique	32

La menace Meka-Chicken

Nous , les Meka-Chickens, nous avons enlœuvé Billy et ses frères pour mettre en pratique nos terribles expériences de clonage !

P.S. Nous avons aussi Floella.

COMMENT COMMANDER ALFRED

DROITE ET GAUCHE - Comme vous vous en doutez, déplacer la commande directionnelle à droite ou à gauche fait bouger Alfred vers la droite ou la gauche !

HAUT - Déplacez la commande directionnelle vers le haut lorsqu'Alfred est devant une porte, pour le fait passer à travers cette porte.

Si Alfred saute sur un ressort, utilisez la commande Haut pour amplifier la hauteur de son saut.

BAS - Déplacez la commande directionnelle vers le bas lorsqu'Alfred est debout pour lui faire donner un coup de bec.

Pendant une chute, l'utilisation de cette commande le fait tomber en piqué. De cette manière, vous pouvez vous débarrasser des monstres, mais faites attention, certains peuvent y répliquer.

BOUTON ROUGE - Appuyez sur le bouton rouge pour faire bondir Alfred. Plus vous maintenez le bouton enfoncé, plus Alfred saute haut.

Pendant une chute, appuyez sur le bouton rouge et Alfred bat des ailes pour ralentir sa chute.

Dans l'eau : quand Alfred est dans l'eau, vous pouvez le faire nager en actionnant les commandes Haut pour qu'il se dirige vers le haut, Bas pour qu'il se dirige vers le bas etc.

Dans le Meka-Buster : quand Alfred est dans le Meka-Buster, dirigez son vol grâce aux commandes directionnelles Haut, Bas, Droite, Gauche.

BOUTON BLEU : si Alfred trouve un pot de confiture sur un niveau, appuyez sur le bouton bleu pour qu'il lance des bombes.

Quand Alfred se bat contre un Meka-Chiken dans le Meka-Buster, appuyez sur le bouton bleu pour lui faire tirer une grosse balle.

INTERROMPRE/REPRENDRE - Appuyez sur le bouton Interrompre/Reprendre pour interrompre une partie. Appuyer à nouveau pour reprendre le jeu.

LE BOUTON JAUNE - Si vous avez interrompu la partie (voir ci-dessus), appuyez sur le bouton jaune pour la quitter.



JOIGNEZ-VOUS A L'AVENTURE

Avant de commencer la partie

Insérez le CD Alfred Chiken dans la console CD32 comme indiqué dans le manuel d'instructions du Commodore et allumez-la. Au bout de quelques minutes la séquence de présentation démarre. Appuyez sur n'importe quelle touche du contrôleur pour passer à l'étape suivante.

L'écran de titre

A l'affichage de l'écran de titre, appuyez sur le bouton rouge du contrôleur pour démarrer la partie.



L'écran d'options

Déplacez la commande directionnelle vers le haut ou le bas pour vous positionner sur l'option choisie. Appuyez sur le bouton rouge pour valider ce choix. Si vous sélectionnez l'option "RE-TRY", déplacez la commande directionnelle vers la droite pour gagner un crédit et sur la gauche pour retrancher un.

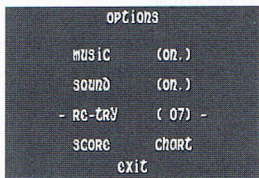


Tableau de score

Le tableau de score affiche les meilleurs scores pour chaque niveau et ceux du jeu entier.

score	SCORE
(01)	003010
(02)	000000
(03)	000000
(04)	014780
(05)	015260
(06)	003530
(07)	000000
(08)	000000
(09)	000000
(10)	000000
(11)	000000

Ta mission

Ballons

Alfred doit trouver et lâcher tous les ballons sur chaque niveau. Le dernier ballon l'amène au laboratoire spatial de Mr Pekles où il se voit attribuer des points et vies supplémentaires en fonction de ses bonus.



Diamants

Floella en raffole. Ramasse-les pour gagner des points supplémentaires. Il y en a soixante sur chaque niveau. Si tu les trouves tous, Mr Pekles te donne une vie supplémentaire.



Portes

Des portes font communiquer les salles entre elles sur chaque niveau. Certaines mènent à des chambres secrètes... ouvre-les toutes !



Boutons



Les boutons font basculer certains blocs et ouvrent des passages vers d'autres parties du niveau.



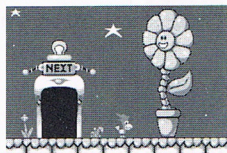
Bonus

A chaque niveau tu peux gagner des bonus. Mr Pekles donne une vie supplémentaire à chaque centaine. Cherche les éléments suivants :



Le laboratoire spatial de Mr Pekles

C'est là que Mr Pekles récompense Alfred pour son courage.



Blocs

Alfred peut modifier certaines choses en donnant un coup de bec sur ces blocs.



Les ressorts

Alfred peut utiliser des ressorts pour atteindre des endroits hauts placés ou normalement inaccessibles. Lorsqu' Alfred bondit sur un ressort, il est automatiquement propulsé en l'air, à moins qu'il ne reste dessus en battant doucement des ailes. Déplacez la commande directionnelle vers le haut lors de l'ascension d'Alfred pour augmenter son altitude.



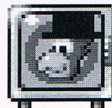
Glace

Alfred peut percer la glace soit avec son bec, soit en tombant dessus comme une bombe, ce qui est bien plus rapide.



Mr Personality

Alfred peut donner un coup de bec sur les blocs pour allumer le poste de télévision où apparaît Mr Personality. Alfred peut alors chevaucher les blablas.



Objets utiles

Watering Can (Arrosoir)

Il y en a un dans chaque monde. Cherche bien car certains sont vraiment bien cachés. Mr Pekles donne une vie supplémentaire pour chaque arrosoir trouvé.



Can O' Worms (Boîte de vers)

Quand Alfred en ramasse une, un ver jaillit et tourbillonne autour de lui, tuant les monstres et brisant les blocs de glace.



Egg Cup (Coquetier)

Chaque coquetier ramassé donne une vie supplémentaire.



Present (Cadeau)

Quand il en ramasse un, Alfred est alors invincible pour un court instant.



Pop Can (Cannette)

Alfred peut s'en servir comme plate-forme. Elle résiste aussi au Terrasawus pendant un moment.



Log (Bûche)

La bûche permet de ralentir le Terrasawus.



Clock (Réveil)

Quand Alfred en trouve un, il dispose de 150 unités de temps supplémentaires.



Bonus et éléments top-secrets

Bonus

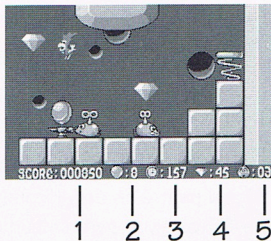
A la fin d'un niveau ou après avoir vaincu un Meka-Chicken, Alfred vole jusqu'au laboratoire spatial de Mr Pekles. En chemin, il rencontre quantité de cadeaux volants. Il obtient 50 points pour chaque cadeau ramassé. S'il les attrape tous, Mr Pekles lui donne une vie supplémentaire.



Éléments top-secrets

Des informations d'une extrême importance s'affichent en bas de l'écran Jeu. Elles peuvent aider Alfred.

1. Score
2. Nombre de ballons restants
3. Temps de bonus restant
4. Nombre de diamants restants
5. Nombre d'Alfred restants



Personnages ennemis

Voici la liste d'un certain nombre d'ennemis qu'Alfred va rencontrer. Mais sois vigilant, il en existe beaucoup d'autres qui n'ont qu'un but : faire échouer ta mission.

Mino the Whale (Mino la Baleine)

Ce monstrobotile est un spécimen aquatique. Si Alfred le croise, il connaîtra une fin... mouillée !



Alice Ladybird (Alice la Coccinelle)

Quand Alfred lui tombe dessus comme une bombe, elle tourne sur son dos comme une toupie pendant un moment. S'il lui donne un coup de bec quand elle est encore étourdie, elle parcourt tout l'écran en rebondissant, mais s'il lui retombe dessus, il rebondit dans les airs.



Mag-Mine (Mine magnétique)

Cette mine est activée ou désactivée en donnant un coup de bec sur un bloc. Quand la mine est amorcée, elle est irrésistiblement attirée par Alfred. La seule possibilité pour Alfred de la toucher : lui tomber dessus pour rebondir dans les airs. Ce faisant, il peut atteindre des endroits sinon inaccessibles.



Byron Snail (Byron l'Escargot)

Sous ses apparences inoffensives, cet escargot se révèle mortel si on le touche.



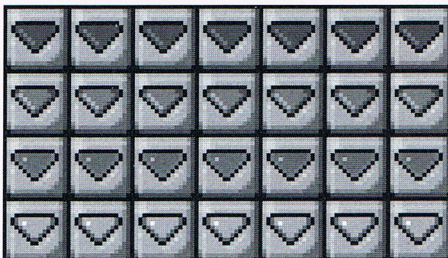
Jack-in-a-Bomb (Jack le Diablotin)

Jack crache des bombes. Quand il est touché, il rentre dans sa boîte. Alfred peut en profiter pour sauter sur la boîte et attendre d'être propulsé dans les airs quand Jack réapparait.



Wall of Death (Mur de la mort)

Le mur de la mort descend du plafond. Si Alfred se trouve pris en dessous, il est écrasé. Le mouvement du mur peut être inversé d'un coup de bec sur un bloc marche/arrêt.



Control Mine (Mine)

Cette mine est contrôlée par le bloc de contrôle, en fonction de la direction indiquée par la flèche. C'est le seul objet qui peut faire sauter le vilain méchant barrage.



Grim Blocker (Le vilain méchant barrage)

Généralement, il bloque le passage d'Alfred.



Control Block (Bloc de contrôle)

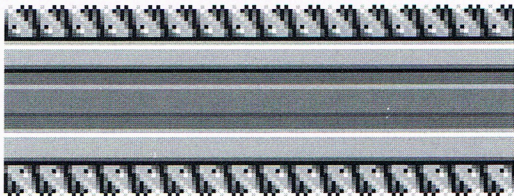
Si Alfred lui donne un coup de bec, il se transforme en flèche.

Au coup de bec suivant, la flèche pointe dans une autre direction en fonction de l'emplacement d'Alfred.



Terrasawus

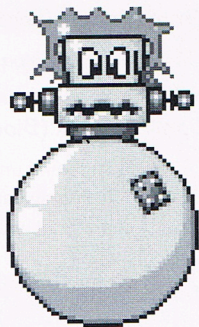
Le Terrasawus sillonne le niveau en bourdonnant. S'il touche Alfred, c'est bien dommage pour lui !



Les Meka-Chickens maléfiques

Ils ont conçu et construit tous les obstacles destinés à empêcher Alfred de sauver Billy et ses frères. Alfred doit combattre et vaincre tous les Meka-Chickens pour remplir sa mission.

Quand Alfred rencontre un Meka-Chicken, il s'envole dans son vaisseau Meka-Buster pour tirer de gros boulets. Les Meka-Chicken n'ont qu'un point faible que tu dois trouver pour les éliminer.



Conseils et astuces de Mr Pekles

Chambre secrète de Mr Pekles

Si tu cherches très soigneusement à chaque niveau, tu trouveras une porte jusqu'à ma chambre secrète. Une fois que tu y as pénétré, réponds au téléphone et je te donnerai un pot de confiture.

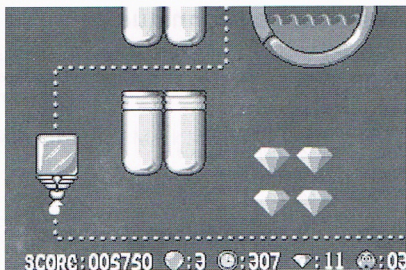
Pot de confiture

Ce pot de confiture bien spécial (il est à la fraise, ton fruit préféré !) te permet de tirer sur les monstres. Les bombes peuvent aussi servir à trouver les blocs secrets, amasser des bonus, faire sauter les blocs de contrôle et activer ou désactiver les blocs marche/arrêt.



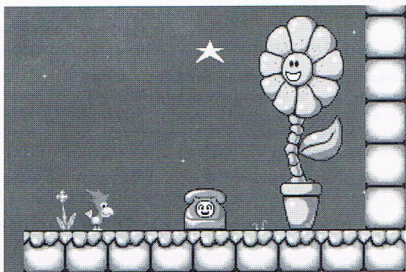
Plate-formes mobiles

Ces plate-formes suivent des chemins sur la carte. Tu peux les localiser grâce aux lignes en pointillés qui indiquent leur passage.



Encore plus de secrets

Il y a beaucoup plus de secrets et de parties cachées dans ta mission. Des objets qu'on peut faire exploser en leur tirant dessus, des ressorts invisibles qui surgissent quand on atterrit dessus, des murs qu'on peut traverser, et bien plus encore !



Tu as lu le livret, et bien joue maintenant !

Assistance technique

Si tu rencontres des difficultés techniques avec ce jeu, s'il ne fonctionne pas correctement par exemple, entre en relation avec notre service technique.

Technical Services

Mindscape International Ltd
Priority House, Charles Avenue
Burgess Hill, West Sussex
RH15 9PQ England

Téléphone : +44 (0) 444 239600 (de 9 h 30 à 16 h 30, du lundi au vendredi)
Fax : +44 (0) 444 248996

Nous ne fournissons que des conseils en cas de difficultés techniques, mais aucuns trucs et astuces de jeu.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférences les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Eviter de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Spieldesign von Twilight

Programmiert von Andrew Swann

Grafik von Peter Tattersall und Wayne Billingham

Musik und Soundeffekte von David Whittaker und Mark Knight

Handbuch verfaßt von Twilight

Software-Produzent – Steve Whittle

Produktmanager – Karl Fitzhugh

CD32/A1200-Versionen umgesetzt von John Jones-Steele. Zusätzliche Grafiken von David Rowe.

Copyright © 1993 Twilight. Alfred Chicken ist ein Warenzeichen von Twilight. Alle Rechte vorbehalten.

Lizenziert an Mindscape International Ltd. Mindscape und das Mindscape-Logo sind Warenzeichen der Mindscape International Ltd.

Damit Du Alfred bei seinen Abenteuern eine optimale Hilfe sein kannst, empfiehlt Mr. Pekles, die Spielanleitung aufmerksam zu lesen.

Alfred möchte sich an dieser Stelle bei Dir dafür bedanken, daß Du ihn bei seinem ersten Auftrag gegen die bösen MEKA-CHICKENS begleitest.

MR PEKLES INHALTSVERZEICHNIS

Bedrohung durch die Meka-Chickens	35
Wie Alfred gesteuert wird	35
Hinein ins Abenteuer	37
Die Ausführung des Auftrag	38
Hilfreiche Gegenstände	40
Bonusspiel und Spielbildschirm	42
Gefährliche Gegner	42
Tips von Mr. Pekles	46
Technischer Support	48

Bedrohung durch die Meka-Chickens

Wir, die Meka-Chickens haben Billy und seine Brüder aus dem Nest gekidnappt, um sie bei unseren bösen Klon-Experimenten zu benutzen!

P.S. Floella haben wir ebenfalls geschnappt.

WIE ALFRED GESTEUERT WIRD

LINKS und RECHTS - Wie zu erwarten, wird Alfred nach links bzw. rechts bewegt, wenn die Richtungssteuerung nach links bzw. rechts verschoben wird.

NACH OBEN - Wird die Richtungssteuerung nach oben bewegt, wenn Alfred vor einem Tor steht, so kann er das Tor passieren.

Wenn Alfred vom Wasserstrahl eines Springbrunnens nach oben geschleudert wurde, verleiht ihm die nach oben bewegte Richtungssteuerung zusätzliche Auftriebskraft.

NACH UNTEN - Wird die Richtungssteuerung nach unten bewegt, wenn Alfred steht, dann fängt er an zu picken. Fällt Alfred, geht er durch das Verschieben der Richtungssteuerung nach unten zum Sturzflug über. Damit können Monster vernichtet werden. Doch aufgepaßt, manche Monster wissen sich dagegen zu schützen!

ROTE TASTE - Wird die rote Taste gedrückt, springt Alfred. Je länger die Taste gedrückt wird, desto höher springt er.

Wenn Alfred fällt, spreizt er beim Drücken der roten Taste seine Flügel und fällt somit langsamer.

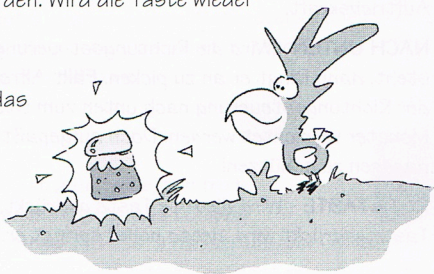
Im Wasser - Wenn Alfred sich im Wasser befindet, können seine Schwimmbewegungen mit OBEN und UNTEN, LINKS und RECHTS gesteuert werden.

Im Mekka-Buster - Wenn sich Alfred im Mekka-Buster befindet, können seine Flugbewegungen mit OBEN und UNTEN, LINKS und RECHTS gesteuert werden.

BLAUE TASTE - Wenn Alfred auf dem Level einen Marmeladentopf findet, werden beim Drücken der blauen Taste Bomben abgefeuert. Wenn Alfred im Mekka-Buster mit einem Mekka-Huhn kämpft, wird beim Drücken der blauen Taste eine große Kugel abgefeuert.

PAUSE/WEITER - Das Spiel kann jederzeit durch Drücken der Taste PAUSE/WEITER unterbrochen werden. Wird die Taste wieder gedrückt, geht das Spiel weiter.

GELBE TASTE - Wurde das Spiel unterbrochen (siehe oben), kann das aktuelle Spiel durch Drücken der gelben Taste beendet werden.



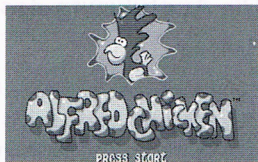
HINEIN INS ABENTEUER

Vor dem Spielen

Lege die Alfred-Chicken-CD so in der CD32-Konsole ein, wie es in der Commodore-Anleitung gezeigt ist, und schalte die Konsole ein. Kurz darauf erscheint die Eröffnungssequenz. Um die Einführung zu überspringen, brauchst du nur irgendeine Taste auf der Spielsteuerung zu drücken.

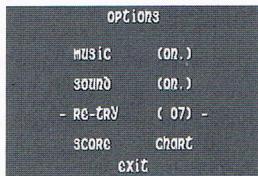
Titelbildschirm

Wenn der Titelbildschirm angezeigt wird, kannst du durch Drücken der roten Taste auf der Spielsteuerung mit dem Spiel beginnen. Drücke die blaue Taste, um dir den Optionsbildschirm anzeigen zu lassen.



Optionsbildschirm

Verschiebe die Richtungssteuerung nach oben und unten, um die Optionen durchzugehen, und drücke die rote Taste, um eine Option zu wählen. Wenn du "RE-TRY" (NEUVERSUCH) wählst und die Richtungssteuerung nach rechts bewegst, bekommst du ein Leben mehr. Verschiebst du sie nach links, bekommst du ein Leben weniger.



High-Score-Tabelle

In der High-Score-Tabelle werden die höchsten erzielten Punktzahlen für jede Ebene und für das ganze Spiel angezeigt.

stage	SCORE
(01)	003010
(02)	000000
(03)	000000
(04)	014790
(05)	015260
(06)	003530
(07)	000000
(08)	000000
(09)	000000
(10)	000000
(11)	000000

Die Ausführung des Auftrags

Ballons

Auf jeder Ebene muß Alfred sämtliche Ballons finden und loslassen; der letzte bringt ihn in Mr. Pekles Weltraumstation Space Lab, wo er Punkte und Extras für die eingesammelten Gegenstände erhält.



Diamanten

Diamanten sind Floellas große Liebe. Sammle sie ein, um Zusatzpunkte zu verdienen. Auf jeder Ebene gibt es sechzig Stück, und wenn Du alle eingesammelt hast, bekommst Du von Mr. Pekles ein zusätzliches Leben.



Türen

Zwischen den Räumen auf jeder Ebene gibt es Verbindungstüren; einige davon führen zu geheimen Räumen – es lohnt sich, sie alle auszuprobieren!



Schalter



Mit Schaltern können bestimmte Sperren oder Brücken ein und ausgeschaltet werden, so daß Alfred weitere Teile der Ebene erkunden kann.



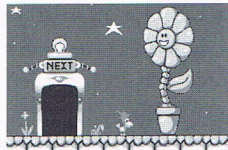
Bonus-Chips

Auf jeder Ebene gibt es Bonus-Chips. Für hundert eingesammelte Bonus-Chips gewährt Mr. Pekles ein zusätzliches Leben. Halte die Augen nach folgenden Dingen offen:



Mr Pekles Space Lab

Hier belohnt Mr. Pekles Alfred für seinen Wagemut.



Ein/Aus-Blöcke

Alfred kann bestimmte Dinge im Spiel beeinflussen, wenn er diesen Block anpickt.



Springbrunnen

Mit Hilfe der Springbrunnen kann Alfred zu hohen oder normalerweise unzugänglichen Stellen gelangen. Springt Alfred auf einen Strahl, wird er automatisch in die Luft geschleudert, es sei denn, er hat vorher seine Flügel gespreizt und ist auf den Strahl geglitten. Wenn du die Richtungssteuerung nach oben bewegst, während sich Alfred in der Aufwärtsbewegung befindet, steigt er noch höher.



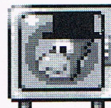
Eis

Alfred kann sich mit seinem Schnabel langsam durch das Eis picken, oder er kann es im Sturzflug durchbrechen, was viel Zeit spart.



Mr Personality

Alfred muß den Ein/Aus-Block anpicken, um den Fernseher einzuschalten und Mr. Personality reden zu lassen; Alfred kann sich dann von den BLAH-Plattformen tragen lassen.



Hilfreiche Gegenstände

Gießkanne

In jeder Welt gibt es eine Gießkanne. Manche sind sehr gut versteckt, darum sei beim Suchen gründlich! Mr. Pekles gewährt ein zusätzliches Leben für jede gefundene Gießkanne.



Wurmdose

Wird eine Wurmdose eingesammelt, tanzt ein Wurm um Alfred herum, der Monster vernichtet und Eisblöcke durchbricht.



Eierbecher

Ein Eierbecher bringt ein zusätzliches Leben.



Geschenk

Ein Geschenk macht Alfred eine Zeitlang unbesiegbar.



Coladose

Eine Coladose kann Alfred als Plattform benutzen, die auch dem Terrasawus einige Zeit widersteht.



Baumstamm

Mit einem Baumstamm läßt sich der Terrasawus bremsen.



Uhr

Eine Uhr bringt 150 zusätzliche Zeiteinheiten.



Bonusspiel und Spielbildschirm

Bonusspiel

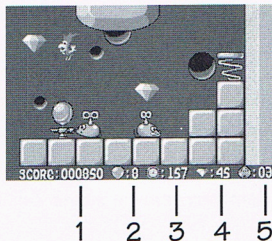
Wenn eine Ebene abgeschlossen oder ein Meka-Chicken besiegt wird, fliegt Alfred hinauf zu Mr. Pekles Space Lab. Unterwegs kommen ihm viele Geschenke entgegen. Für jedes Geschenk, das er einsammelt, erhält er fünfzig Punkte. Wenn er es schafft, alle Geschenke einzusammeln, bekommt er von Mr. Pekles ein zusätzliches Leben.



Spielbildschirm

Am unteren Bildschirmrand werden wichtige Informationen angezeigt, die für Alfred eine Hilfe sein können.

- 1: Punktestand
- 2: Noch einzusammelnde Ballons
- 3: Verbleibende Bonus-Zeit
- 4: Noch einzusammelnde Diamanten
- 5: Verbleibende Alfreds



Gefährliche Gegner

Hier folgen einige der gefährlichen Gegner und Gegenstände, denen Alfred begegnen wird. Paß auf, es gibt noch viele andere, die verhindern wollen, daß Alfred seinen Auftrag ausführen kann.

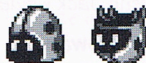
Mino – der Wal

Mino, ein Monster mit Motorantrieb, lebt im Wasser. Wenn Alfred es berührt, findet er ein nasses Ende.



Alice Marienkäfer

Wenn Alfred Alice im Sturzflug trifft, dreht sie sich für kurze Zeit auf ihrem Kopf. Wenn Alfred sie in diesem Zustand anpickt, wird sie über den Bildschirm geschleudert; wenn er sie ein zweites Mal im Sturzflug trifft, wird er in die Höhe getragen.



Mag-Mine

Die Mag-Mine wird aktiviert bzw. deaktiviert, indem Alfred den Ein/Aus-Block anpickt. Wenn sie aktiv ist, wird sie von Alfred angezogen. Das einzige Mal, daß Alfred die Mag-Mine berühren kann, ist im Sturzflug; er wird dann hoch in die Luft geschleudert. Damit kann Alfred Stellen erreichen, die sonst unerreichbar sind.



Byron Schnecke

Diese Schnecke sieht zwar harmlos aus, aber jede Berührung mit ihr ist tödlich.



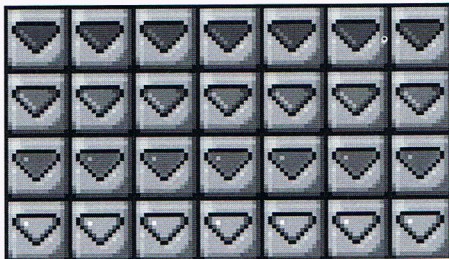
Jack in a Bomb

Aus seinem Mund feuert Jack Bomben ab. Nach einem Schuß versteckt er sich in seiner Schachtel, und Alfred kann sich dann auf die Schachtel stellen und sich in die Luft schleudern lassen, wenn Jack wieder herauskommt.



Todeswand

Die Todeswand senkt sich von der Decke herab. Wenn Alfred darunter festsitzt, wird er zermalmt. Die Richtung, in der sich die Wand bewegt, kann umgekehrt werden, indem der Ein/Aus-Block angepickt wird.



Die Lenk-Mine

Die Mine wird vom Kontroll-Block gelenkt, und zwar in die Pfeilrichtung. Die Lenk-Mine ist das einzige Mittel, das die Grim-Blocker durchbrechen kann.



Grim-Blocker

Der unerbittliche Grim-Blocker versperrt Alfred den weiteren Weg.



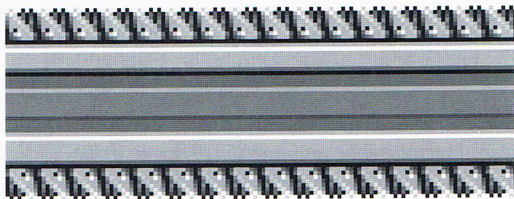
Der Kontroll-Block

Wenn Alfred den Kontroll-Block anpicks, dann verwandelt er sich in einen Pfeil; bei weiterem Anpicken ändert der Pfeil seine Richtung, entweder mit oder gegen den Uhrzeigersinn, je nachdem, auf welcher Seite sich Alfred befindet.



Der Terrasawus

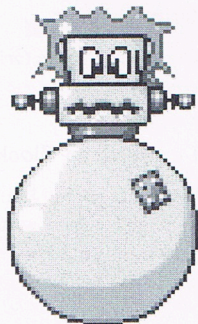
Der Terrasawus sägt sich seinen Weg durch die Ebene hoch. Wenn er Alfred erreicht, na dann tschüß!



Die bösen Meka-Chickens

Sie haben all die Hindernisse ausgedacht und gebaut, um Alfred davon abzuhalten, Billy und seine Brüder zu retten. Alfred muß gegen alle Meka-Chickens kämpfen. Nur wenn er sie besiegt, kann er seine Rettungsaktion erfolgreich abschließen.

Wenn Alfred einem Meka-Chicken begegnet, fliegt er mit seinem Meka-Buster-Schiff, mit dem er Kanonenschüsse abgeben kann. Ein Meka-Chicken hat nur eine Schwachstelle. Finde sie und dann – Feuer frei!



Tips von Mr. Pekles

Mr. Pekles Geheimkammer

Auf jeder Ebene findest Du, wenn Du nur genau genug danach suchst, eine Tür, die Dich in meine Geheimkammer führt. Wenn Du drinnen bist und den Telefonhörer abnimmst, gebe ich Dir ein Marmeladenglas.

Marmeladenglas

Dieses besondere Marmeladenglas (mmm Erdbeeren, Deine Lieblingsmarmelade!) verleiht Alfred die Fähigkeit, auf die Monster Bomben abzufeuern. Die Bomben können auch dazu benutzt werden, geheime Blöcke aufzuspüren, Bonus-Chips einzusammeln, Richtungsanzeiger zu zerstören und Ein- oder Aus-Blöcke zu aktivieren.



TECHNISCHER SUPPORT

Solltest Du im Zusammenhang mit diesem Spiel irgendwelche Probleme haben – wenn es zum Beispiel nicht laufen sollte – dann wende Dich bitte an unsere Technische Support-Abteilung:

Technical Services

Mindscape International Ltd
Priority House, Charles Avenue
Burgess Hill, West Sussex RH15 9PQ
England

Telephone: +44 444 239600 (09:30 bis 16:30 werktags)
Fax: +44 444 248996

Unser Technisches Team kann leider keine Spieletips und Hinweise geben, sondern ausschließlich technische Probleme lösen.

Warnung betreffend epileptische Anfälle

Vor jeder Benutzung eines Videospiele durch Ihr Kind oder Sie selbst durchzulesen.

Manche Menschen zeigen bei bestimmten Arten von flimmernden Lichtquellen oder andern, in der Umgebung täglich vorkommenden Elementen eine Neigung zu epileptischen Krisen oder Ohnmachtsanfällen. Dieses Risiko kann bei bestimmten Fernsehbildern oder Videospiele auftreten. Das Phänomen kann auch auftreten, ohne daß die betreffende Person in diesem Zusammenhang je medizinisch behandelt wurde oder einen epileptischen Anfall erlitten hat.

Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie je bei flimmernden Lichtquellen Epilepsie-ähnliche Symptome empfunden haben, so wenden Sie sich vor jeder Benutzung an den Arzt.

Wir empfehlen Eltern, ihre Kinder beim Videospiele aufmerksam zu beobachten. Brechen Sie das Spiel sofort ab und konsultieren Sie einen Arzt, falls Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome verspüren: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelkontraktionen, Bewußtseinsverlust, Orientierungsschwierigkeiten, unkontrollierte Bewegungen oder krampfartige Zuckungen.

In jedem Fall zu treffende Vorsichtsmaßnahmen bei der Benutzung eines Videospiele

Sitzen Sie nicht zu nah am Fernsehbildschirm; auf jeden Fall so weit entfernt, wie es das Anschlußkabel erlaubt. Spielen Sie Videospiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm. Spielen Sie nicht, wenn Sie übermüdet sind oder nicht genug geschlafen haben. Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Schalten Sie beim Spielen jede Stunde eine zehn- bis fünfzehnminütige Pause ein.

Gioco realizzato da Twilight

Programmato da Andrew Swann

Grafica di Peter Tattersall e Wayne Billingham

Musica ed effetti sonori di David Whittaker e Mark knight

Manuale scritto da Twillight

Software realizzato da Steve Whittle

Direttore di produzione – Karl fitzhugh

Versioni CD32/A1200 adattate da John Jones-Steele. Grafica
supplementare di David Rowe.

Copyright© 1993 Twilight. Alfred Chicken è un marchio commerciale di
Twilight. Tutti i diritti riservati.

Su licenza a Mindscape International Ltd. Mindiscape e il logo Mindscape
sono marchi commerciali di Mindiscape International Ltd.

**Mr Peckles ti consiglia di leggere tutto il libretto istruzioni per un
massimo rendimento da parte tua nell'aiutare Alfred.**

**Alfred vorrebbe approfittare di questa occasione per ringraziarti per
esserti unito a lui in questa prima missione contro i maledetti mega-pollì.**

Sommario di Mr Pekles

La minaccia dei mega-polli	51
Controlli di Alfred	51
Partecipa all'avventura	53
Per completare la missione	54
Oggetti utili	56
Bonus e schermo gioco	58
Tipi di nemici	58
Consigli utili di Mr Pekles	62
Assistenza tecnica	64

la minaccia dei mega-polli

Noi, i mega-polli, abbiamo rapito billy e i suoi fratelli per usarli nei nostri malvagi esperimenti sui cloni!!

ps Anche floella e' nelle nostre mani.

Controlli di Alfred

Sinistra e destra - Ovviamente, spostando il tastierino direzionale a sinistra e a destra Alfred si sposta a sinistra e a destra!

Su - Spostando il tastierino direzionale verso l'alto mentre si è di fronte ad un passaggio farà sì che Alfred lo attraversi.

Se Alfred è saltato su una molla, spostando il tastierino direzionale verso l'alto avrà una spinta maggiore.

Giù - Spostando il tastierino direzionale verso il basso mentre si è in piedi Alfred comincerà a beccare.

Durante la caduta, spostando il tastierino verso il basso farà sì che Alfred operi un bombardamento in picchiata. Questo è il metodo per distruggere i mostri. Ma attenzione, alcuni mostri sanno come difendersi da questo attacco.

Pulsante rosso - Premendo il pulsante rosso Alfred salterà; più a lungo si tiene premuto il pulsante più in alto salterà Alfred.

Durante la caduta, premendo il pulsante Rosso Alfred inizierà a sbattere le ali, cosa che gli permette di cadere ad una velocità minore.

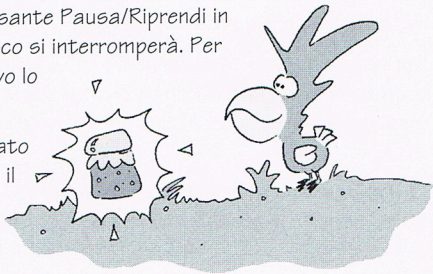
Nell'acqua - Quando Alfred è nell'acqua, nuota verso la direzione in cui viene spostato il tastierino: verso l'Alto per andare in alto, verso il Basso per andare in basso, verso Sinistra per andare a sinistra e verso Destra per andare a destra.

Nel Meka-Buster - Quando Alfred è nel Meka-Buster, vola nella direzione in cui viene spostato il tastierino: verso l'Alto per andare in alto, verso il Basso per andare in basso, verso Sinistra per andare a sinistra e verso Destra per andare a destra.

Pulsante Blu - Se Alfred trova un barattolo di marmellata nel livello, premendo il pulsante Blu scaglierà bombe. Quando Alfred è alle prese con un Meka-Chicken (Meka-Pollo) nel Meka-Buster, premendo il pulsante Blu verrà scagliata una grossa pallottola.

Pausa/Riprendi - Premendo il pulsante Pausa/Riprendi in qualsiasi momento del gioco il gioco si interromperà. Per riprenderlo basta premere di nuovo lo stesso pulsante.

Pulsante Giallo - Se il gioco è stato interrotto (vedi sopra) premendo il pulsante Giallo il gioco attuale verrà abbandonato.



Partecipa all'avventura

Prima di giocare

Inserire il CD di Alfred Chicken nella console CD32 come illustrato nel manuale di istruzioni del Commodore e attivare la console. Dopo alcuni secondi apparirà la sequenza di inizio. Per saltare l'introduzione, premere un pulsante qualsiasi sul controllore di gioco.

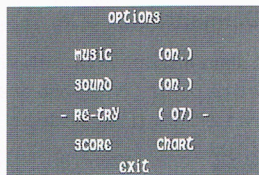
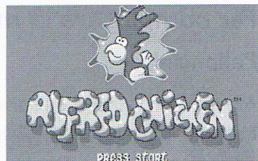
Schermo dei titoli

Mentre è visualizzato lo schermo dei titoli, premere il pulsante Rosso sul controllore di gioco per giocare.

Premere il pulsante Blu per visualizzare lo schermo delle Opzioni.

Schermo delle Opzioni

Spostare il tastierino direzionale su e giù per scorrere le opzioni e premere il pulsante Rosso per selezionarne una. Se si seleziona "RE-TRY" (Riprova) spostando il tastierino direzionale a destra si aggiunge un punto e spostandolo a sinistra se ne perde uno.



Tabellone punteggio

Nel tabellone punteggio vengono riportati i punteggi massimi raggiunti in ogni livello nonché il punteggio massimo di tutto il gioco.

SCORE	SCORE
(01)	003010
(02)	000000
(03)	000000
(04)	014780
(05)	015260
(06)	003530
(07)	000000
(08)	000000
(09)	000000
(10)	000000
(11)	000000

Per completare la missione

Palloncini

Alfred deve trovare e liberare tutti i palloncini in ogni livello. L'ultimo lo porterà nel laboratorio spaziale di Mr. Pekles dove riceverà punti ed extra punti a seconda dei bonus raccolti.



Diamanti

I diamanti sono i favoriti di Loella. Raccoglieli per guadagnare extra punti. Ce ne sono sessanta per ogni livello. Una volta raccolti tutti, Mr Pekles ti regalerà una vita extra.



Porte

Collegano le stanze su ogni livello. Alcune conducono in camere segrete: quindi provalle tutte.



Pulsanti



I pulsanti, quando premuti, attivano e disattivano alcuni blocchi consentendo così ad Alfred l'accesso in altre parte del livello.



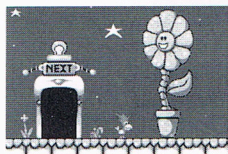
Bonus!

In ogni livello ci sono bonus da raccogliere. Mr Pekles ti regala una vita extra per ogni cento bonus raccolti. Vai alla ricerca di quanto segue:



Il laboratorio spaziale di Mr Pekles

E' qui che Mr Pekles premia Alfred per la sua abilità.



Blocchi On/Off

Alfred è in grado di influenzare alcune cose, beccando tali blocchi.



Molle

Alfred può usare le molle per raggiungere luoghi alti o normalmente inaccessibili. Quando Alfred salta su una molla, rimbalzerà automaticamente in aria, a meno che non fluttui dolcemente sulla molla sbattendo le ali. Se si sposta il tastierino direzionale mentre Alfred sta salendo, andrà ancora più in alto.



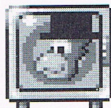
Ghiaccio

Alfred è in grado fare un foro nel ghiaccio beccandolo o bombardandolo (quest'ultimo è il metodo più rapido).



Mr Personality

Alfred è in grado di beccare il blocco On/Off per accendere il set di TV e far parlare Mr Personality. Inoltre, è in grado di cavalcare i BLAH.



Oggetti utili

Innaffiatoio

C'è ne uno in ogni mondo. Alcuni sono molto ben nascosti: osserva con attenzione. Per ogni innaffiatoio trovato riceverai da Mr Pekles una vita extra.



Groviglio di vermi

Una volta raccolto, fornisce ad Alfred un verme che gli gira attorno uccidendo mostri e rompendo blocchi di ghiaccio.



Portauovo

Una volta raccolto, ti regala una vita extra.



Regalo

Una volta raccolto, rende Alfred per un periodo invincibile.



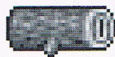
Granaio

Alfred lo può usare come piattaforma. Questo è in grado di resistere per un po' a Terrasawus.



Log

Usalo per rallentare Terrasawus



Orologio

Quando raccolto, ti concede 150 unità di tempo extra.

15:51:00



Bonus e schermo gioco

Bonus

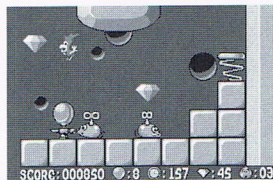
Dopo aver completato un livello o dopo aver sconfitto un megapollo, Alfred raggiunge volando il laboratorio spaziale di Mr Pekles. Durante il via, incontra molti regali fluttuanti. Per ogni regalo fluttuante raccolto, Alfred riceve 50 punti. Se vengono raccolti tutti i regali, Mr Pekles ti regala una vita extra.



Schermo gioco

Alcune informazioni molto importanti appaiono in fondo allo schermo gioco. Queste possono rivelarsi di aiuto per Alfred.

1. Punti
2. Numero di palloncini rimasti da raccogliere
3. Bonus tempo rimasti
4. Numero di diamanti rimasti
5. Numero di Alfred rimanenti



Tipi di Nemici

A seguito alcuni tipi di nemici che Alfred incontra, ma fai attenzione – ce ne sono ancora molti di più in agguato pronti ad ostacolare la missione!

Mino – La balena

Mostro a propulsione che si incontra solo sottoacqua.

Quando Alfred ne viene a contatto, lo aspetta una brutta fine nel regno dell'acqua.



Alice – La donna uccello

Quando Alfred bombarda in picchiata Alice,

quest'ultima correrà capovolta per un breve periodo. Se a questo punto Alfred la becca, Alice verrà proiettata per lo schermo, se invece Alfred la bombarda di nuovo, Alfred stesso verrà proiettato in aria.



Mega-mina

La mega-mina può essere attivata e disattivata beccando il blocco On/Off. Quando è attivata, questa viene attratta verso

Alfred che può toccarla solo in un bombardamento. Questo gli consente di venire spedito in aria. Avvalendosi della mega-mina, Alfred può raggiungere posti altrimenti inaccessibili.



La chiocciola Byron

Ha un'aspetto indifeso, ma se Alfred lo tocca, Byron sa rivelarsi mortale.



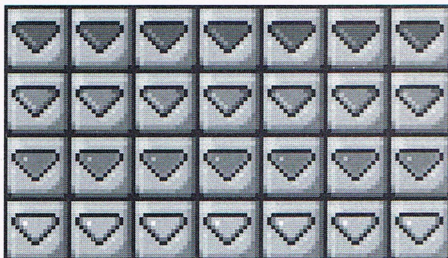
Jack – lo sputabombe

Jack lancia bombe dalla sua bocca. Quando viene colpito, si nasconde nella sua scatola; Alfred può rimanere fermo sulla scatola pronto ad essere catapultato in aria non appena Jack riappare.



Il muro della morte

Il muro della morte scende dal soffitto. Se Alfred ne rimane intrappolato, viene schiacciato. La direzione del muro può venire cambiata beccando il blocco On/Off.



Mina a controllo

La mina a controllo è controllata da un blocco di controllo, a seconda della direzione indicata dalla freccia. La mina a controllo è la sola cosa che distruggere il blocco maligno.



Blocco maligno

Il blocco maligno di norma blocca il percorso di Alfred.



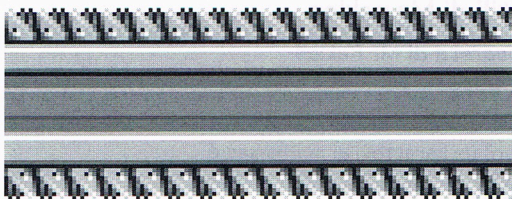
Blocco a controllo

Quando Alfred becca il blocco a controllo, quest'ultimo si trasformerà in una freccia. Beccandolo di nuovo, la freccia assumerà la direzione oraria o antioraria, a seconda di dove si trova Alfred.



Il Terrasawus

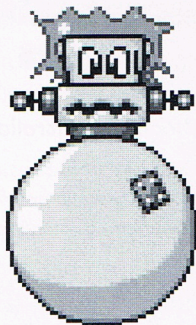
Il Terrasawus apre la propria via attraverso il livello. Se tocca Alfred, addio!



I mega-polli maledetti

Realizzano e costruiscono tutti gli ostacoli per cercare di impedire ad Alfred di salvare Billy e i suoi fratelli. Alfred deve combattere e sconfiggere tutti i mega-polli prima che la sua missione giunga a termine.

Quando Alfred incontra un mega-pollo, nella sua nave mega-demolitore che spara grandi proiettili. Questi hanno soltanto un punto debole: trovalo e falli scoppiare!



Consigli utili di Mr pekles

La stanza segreta di Mr Pekles

Su ogni livello, se osservi con molta attenzione, troverai una porta che conduce nella mia stanza segreta. Una volta dentro la stanza, se rispondi al telefono, ti darò un barattolo di marmellata!

Barattolo di marmellata

Questo barattolo di marmellata speciale (fragole – il tuo gusto preferito!) ci consente di lanciare bombe sui mostri. Le bombe possono venire usate inoltre per ricercare blocchi segreti, per raccogliere bonus, per sparare ai blocchi a controllo e per attivare/disattivare blocchi On/Off!



Assistenza tecnica

In caso di problemi tecnici con questo gioco (ad es. mancato funzionamento del gioco), rivolgeti a Technical Services Department (Sezione assistenza tecnica).

Technical Services Department

Mindscape International Ltd
Priority House, Charles Avenue
Burgess Hill, West Sussex RH15 9PQ
Inghilterra

Telefono: +44 (0) 444 239600 (dalle 09:30 alle 16:30 dal Lunedì al Venerdì)
Fax: +44 (0) 444 248996

Ci dispiace non poter essere in grado di offrire consigli utili per il gioco in quanto tale servizio riguarda solo l'assistenza tecnica.

Avvertimento relativo all'epilessia

Da leggere, e da far leggere ai vostri bambini, prima di passare all'uso di un video giochi.

Alcune persone sono soggette ad attacchi di epilessia o a perdita di coscienza quando sono esposte allo sfarfallio della luce o ad elementi frequenti nel nostro ambiente quotidiano. Tali persone sono soggette ad attacchi mentre guardano lo schermo televisivo o giocano con un video giochi. Tali manifestazioni possono apparire anche quando il soggetto non ha alcun precedente medico o non ha mai sofferto di una crisi epilettica.

Se voi stessi o un membro della vostra famiglia ha già presentato dei sintomi relativi all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) in presenza di stimoli luminosi, consultare il medico prima di passare all'uso del video giochi.

Consigliamo ai genitori di tenere d'occhio i bambini mentre questi giocano con il video giochi. Qualora voi stessi o un vostro bambino presentino uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni alla vista, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di coscienza, disorientamento, movimento involontario o convulsioni, smettete immediatamente di giocare e consultate un medico.

Precauzioni da prendere in tutti i casi prima di utilizzare un video giochi.

Non tenetevi troppo vicino allo schermo; rispettate la distanza consentita dal cavo. Usate il gioco su uno schermo di piccole dimensioni. Evitate di giocare qualora siate stanchi o non abbiate dormito a sufficienza. Assicuratevi di giocare in un posto ben illuminato. Durante il gioco, fate ogni ora delle pause di 10-15 minuti.



MINDSCAPE

**MINDSCAPE INTERNATIONAL LTD.
PRIORITY HOUSE, CHARLES AVENUE,
MALTINGS PARK, BURGESS HILL,
WEST SUSSEX RH15 9PQ
TEL: 0444 246333 FAX: 0444 248996**

Copyright © 1993 Twilight. Alfred Chicken is a trademark of Twilight. All Rights Reserved.

/MU260085