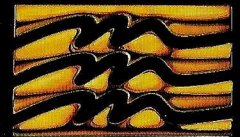


ALFRED CHICKEN

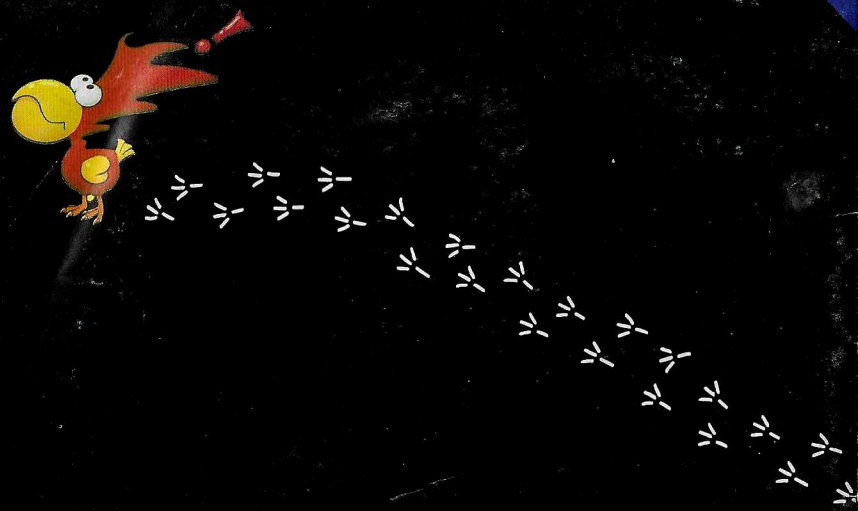


SPIELANLEITUNG

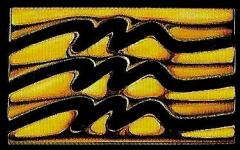
SUPER NINTENDO
 ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



MINDSCAPE



Twilight

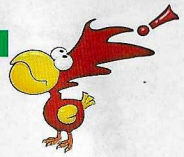


MINDSCAPE

Distributed by
 Mindscape GmbH
 Daimler Str 11
 41564 Kaarst
 Deutschland

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !

COPYRIGHT © 1992, 1993 TWILIGHT ALFRED CHICKEN IS A TRADEMARK OF TWILIGHT. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED TO MINDSCAPE INT. MINDSCAPE AND ITS LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF MINDSCAPE INT.



CONTENTS

| | |
|-------------------------------------|----|
| STARTEN DES SPIELS..... | 2 |
| OPTIONEN..... | 3 |
| DIE BOTSCHAFT..... | 4 |
| STEUERUNG..... | 5 |
| DIE AUSFÜHRUNG DES AUFTRAGS..... | 6 |
| NÜTZLICHE GEGENSTÄNDE | 8 |
| BONUSSPIEL UND SPIELBILDSCHIRM..... | 9 |
| ALFREDS WIDERSACHER..... | 10 |
| DIE BÖSEN MEKA-CHICKENS..... | 12 |
| TIPS UND TRICKS VON MR PEKLES | 13 |

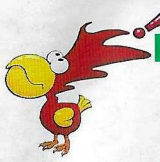
LICENSED BY



NINTENDO®. SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

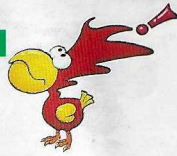
DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßt.





STARTEN DES SPIELS

1. Sicherstellen, daß das Super Nintendo Entertainment System **AUSGESCHALTET** ist.
2. ALFRED CHICKEN-Kassette in das S.N.E.S. einlegen.
3. Den Netzschalter auf ON stellen.
4. Nun erscheint die Titelseite, und die Musik beginnt zu spielen. **START** blendet die Hauptmenü-Seite ein.
5. Mit **START** wird das Spiel sofort gestartet, mit **OPTIONS** wird der Optionenbildschirm eingeblendet.



OPTIONEN

Zum Markieren der verfügbaren Optionen ist auf dem Steuerkreuz Auf oder Ab zu drücken. Zum Auswählen der gewünschten Option muß einer der Knöpfe gedrückt werden.

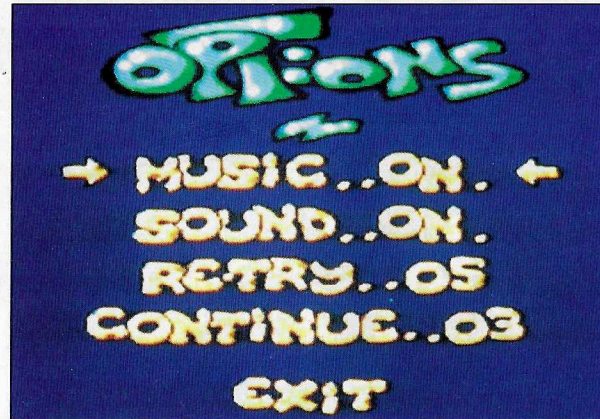
Musik – kann ein-oder ausgeschaltet werden

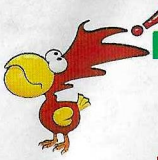
Sound – die Soundeffekte können nach Belieben ein- oder ausgeschaltet werden

Retries – Bestimmen Sie selbst, wieviele Leben Sie haben

Continues – Bestimmen Sie die Anzahl der "Fortsetzungen"

Exit – Rückkehr ins Hauptmenü





DIE BOTSCHAFT

Beim Austesten seines neuen Super-Spionage-Radios hört Mr Pekles zufällig eine Botschaft der Meka-Chickens:

“Unsere Zeit ist wieder gekommen, meine treuen Meka-Chickens!

Mit den neuesten technologischen Errungenschaften unserer genialen Wissenschaftler in Form der “Super Meka-Chickens”

WERDEN WIR TRIUMPHIEREN!!!

In diesem Augenblick bewachen sie an höchst geheimen Stellen die gefangengenommenen Billy-Eier, die in Kürze für unsere unbesiegbare Meka-Chicken-Armee geklont werden sollen.

Und diesmal wird dieses aufgeplusterte CHICKEN unsere Pläne zur Übernahme der Welt nicht mehr sabotieren.

...Wir werden diesem Hühnchen die Federn rupfen!!!

...HA HA HA HA !!”

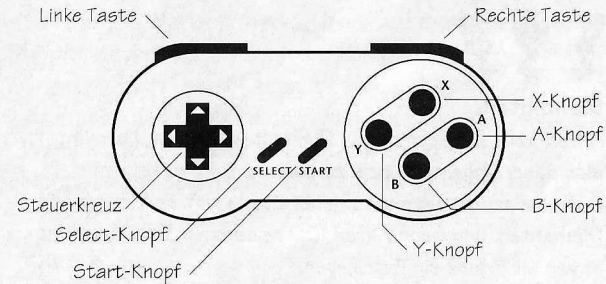
Mr Pekles benachrichtigt Alfred natürlich sofort von den Plänen der Meka-Chickens.



Und Dir rät Mr Pekles, diese Anleitung durchzulesen, damit Du Alfred die Hilfe geben kannst, die er bei diesem Abenteuer braucht.

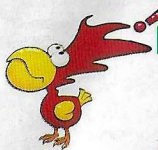
Alfred bedankt sich an dieser Stelle dafür, daß Du zugesagt hast, ihn zu begleiten.

STEUERUNG



- ↑ Auf/Durch Tür treten
- ↓ Ab/Picken
- ← Links
- Rechts
- Button B/X Sprung
- Button A/Y Schießen
- START Pause/Weiter im Spiel





DIE AUSFÜHRUNG DES AUFTRAGS

Ballons

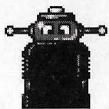


Auf jeder Ebene muß Alfred sämtliche Ballons finden und steigen lassen. So gelangt er in Mr Pekles Weltraumstation (Space Lab), wo er Punkte und Extras im Austausch gegen die eingesammelten Prämien erhält. Daneben gibt es zusätzliche, kleinere Ballons. Die Stellen, an denen sie hochsteigen, dienen als neue Anfangspunkte, falls Du auf der betreffenden Ebene ein Leben einbüßt.



Diamanten

Alfred weiß, wie sehr Floella Diamanten liebt, und bemüht sich daher, möglichst viele zu sammeln, um zusätzliche Punkte einzukassieren. Auf jeder Ebene gibt es Mengen von Diamanten, und wenn Alfred 100 beisammen hat, bekommt er von Mr Pekles ein Extraleben.

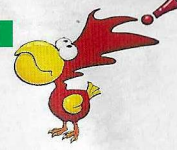


Türen

Bei der Erkundung der Ebenen stößt Alfred auf Türen, welche die einzelnen Räume miteinander verbinden. Manche führen auch zu geheimen Kammern, weshalb es sich lohnt, alle auszuprobieren.

Schalter

Mit Schaltern können manche Sperren oder Klötze aus dem Weg geräumt werden, so daß Alfred sich Zugang zu den übrigen Teilen der Ebene verschaffen kann.



Mr Pekles Labor

Dies ist der Ort, wo Mr Pekles Alfred für seine Tapferkeit belohnt.

Ein-/Ausblöcke

Wenn Alfred mit seinem Schnabel an diesen Blöcken herumpickt, kann er bestimmte Wirkungen erzielen.



Sprungfedern

Alfred kann die Sprungfedern benutzen, um zu hochgelegenen und normalerweise nicht zugänglichen Stellen zu gelangen. Wenn Alfred auf eine Sprungfeder hüpfert, wird er automatisch hoch in die Luft transportiert, es sei denn, er schwebt ganz sanft darauf zu, indem er seine Flügel auf- und abbewegt. Wenn Du auf Knopf B drückst, während er im Hochsteigen begriffen ist, wird er noch höher hinauf befördert.



Eis

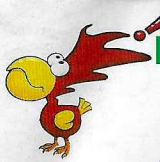
Alfred kann sich mit seinem Schnabel langsam durch das Eis picken, oder er kann es im Sturzflug durchbrechen, was viel Zeit spart.



Mr Personality

Alfred kann am Ein/Aus-Block picken, um den Fernseher einzuschalten und Mr Personality reden zu lassen. Anschließend kann er sich von den BLAHS transportieren lassen.





NÜTZLICHE GEGENSTÄNDE



Gießkanne

Jede Ebene enthält eine geheime Kammer, die Mr Pekles gehört. Findet Alfred seinen Weg dorthin, gibt ihm Mr Pekles eine Gießkanne. Wenn es Alfred schafft, sämtliche Gießkannen einzusammeln, kann er sich auf eine ganz besondere Überraschung am Schluß des Spiels gefaßt machen.



Wurmdose

Wenn Alfred eine Wurmdose einsammelt, hat er einen Wurm zum Helfer, der um ihn herumtanzt und dabei Monster in die Flucht schlägt und Eisblöcke durchbricht.



Eierbecher

Ein Eierbecher ist ein zusätzliches Leben wert.



Geschenk

Ein eingesammeltes Geschenk macht Alfred für eine Weile unbesiegbar.



Coladose

Diese kann Alfred als Plattformen benutzen, die selbst dem Terrasawus für eine kurze Zeit widerstehen.



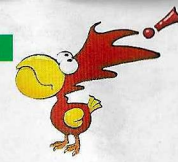
Ast

Dient dazu, den Terrasawus zu bremsen.



Uhr

Eine eingesammelte Uhr ist 150 zusätzliche Zeiteinheiten wert.



BONUSSPIEL UND SPIELBILDSCHIRM

Bonusspiel

Nach Abschluß einer Ebene und nach dem Sieg über ein Meka-Chicken fliegt Alfred hoch zu Mr Pekles Labor. Dort nimmt er an einem Spiel teil, bei dem er zusätzliche Leben gewinnen kann.

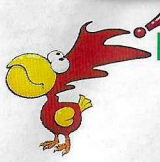
Spielbildschirm

Im oberen Bereich des Spielbildschirms befinden sich einige Anzeigen, die für Alfred nützlich sein können, nämlich:



1. Punktestand
2. Verbleibende Bonuszeit
3. Noch verbleibende Diamanten
4. Noch verbleibende Luftballons
5. Anzahl der verbleibenden Alfreds





ALFREDS WIDERSACHER

Es folgt eine Zusammenstellung der wichtigsten Feinde, die Alfred das Leben schwer machen, doch merke Dir: Das sind noch lange nicht alle!



Mino, der Wal

Dieses motorisierte Monster hält sich nur im Wasser auf. Jeder Kontakt mit ihm führt zu einem nassen Ende.



Alice Marienkäfer

Wenn Alfred Alice im Sturzflug trifft, strampelt sie für kurze Zeit in Rückenlage. Wenn Alfred sie in diesem Zustand mit dem Schnabel berührt, wird sie über den Bildschirm geschleudert; wenn er sie ein zweites Mal im Sturzflug trifft, wird er in die Höhe geschleudert.



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. Die einzige Möglichkeit für Alfred, die Mine zu berühren, ist im Sturzflug; er wird dann hoch in die Luft geschleudert. Damit kann Alfred Stellen erreichen, die sonst unerreichbar sind.



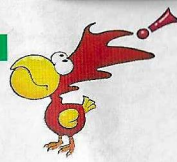
Byron Schnecke

So harmlos dieses Tier auch aussieht, so tödlich erweist es sich bei jeder Berührung.



Jack-in-a-Bomb

Jack speit Bomben aus seinem Mund. Kriegt er einen Treffer ab, zieht er sich in seine Kiste zurück, und Alfred kann sich dann darauf stellen und sich in die Luft schleudern lassen, wenn Jack die Kiste öffnet.



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.

Lenk-Mine

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



Der grimmige Blocker

Der grimmige Blocker stellt ein fast unüberwindliches Hindernis in Alfreds Weg dar.



Kontrollblock

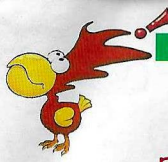
Wenn Alfred den Kontrollblock anpickt, verwandelt sich dieser in einen Pfeil. Durch weiteres Anpicken kann die Pfeilrichtung geändert werden, im Uhrzeiger- oder im Gegenuhrzeigersinn, je nachdem, wo Alfred sich befindet.



Terrasawus

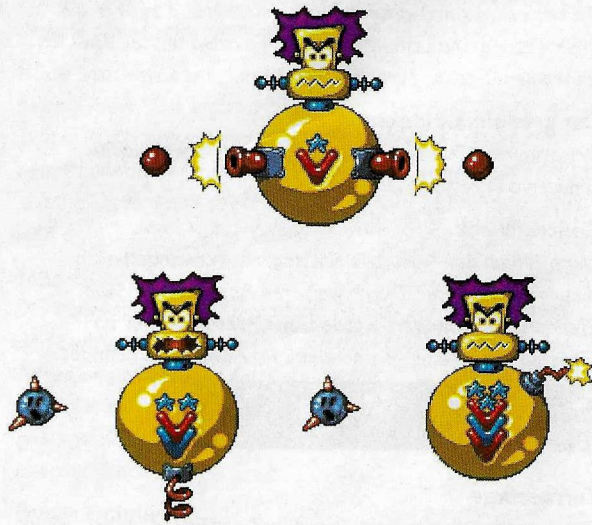
Der Terrasawus schwirrt überall auf der Ebene umher. Wenn er Alfred berührt, ist es um unsern Helden geschehen!





DIE BÖSEN MEKA-CHICKENS

Sie haben alle die Hindernisse und Fallen gebaut, um Alfred davon abzuhalten, Billy und seine Brüder zu retten. Alfred muß sämtliche Meka-Chickens besiegen, wenn er seine Rettungsmission vollenden will.



Um die Meka-Chickens zu besiegen, muß Alfred ihre einzige Schwachstelle treffen und sich dann schleunigst aus dem Staub machen!



TIPS UND TRICKS VON MR PEKLES

Mr Pekles Geheimkammern

Auf jeder Ebene findest Du, wenn Du sorgfältig suchst, eine Tür, die Dich in meine Geheimkammer führt. Dort angelangt, nimmst Du das Telefon ab, und ich gebe Dir eine Gießkanne.

Marmeladenglas

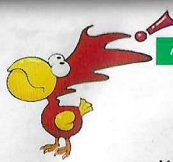
Dieses ganz spezielle Marmeladenglas (mmm, Erdbeere, Alfreds Lieblingsmarmelade) verleiht ihm die Fähigkeit, auf die Monster Bomben abzufeuern. Die Bomben können auch benutzt werden, um geheime Blöcke zu finden, Bonus-Chips einzusammeln, Kontrollblöcke zu zerstören und Ein/Aus-Blöcke zu aktivieren und deaktivieren.



Wanderplattformen

Manche Plattformen bewegen sich entlang den auf der Karte eingezeichneten Wegen. Diese sind durch die gepunkteten Linien sichtbar gemacht.





Weitere Geheimnisse

In diesem Abenteuer wimmelt es nur so von Geheimnissen und merkwürdigen Phänomenen. Manche Dinge werden aktiviert, indem man darauf schießt, unsichtbare Federn werden sichtbar, wenn man darauf landet, Wände können plötzlich durchschritten werden ... und ... naja, mehr wollen wir nicht verraten.

Das Buch hast Du jetzt gelesen, nun mußt Du Alfred mit Rat und Tat zur Seite stehen!

