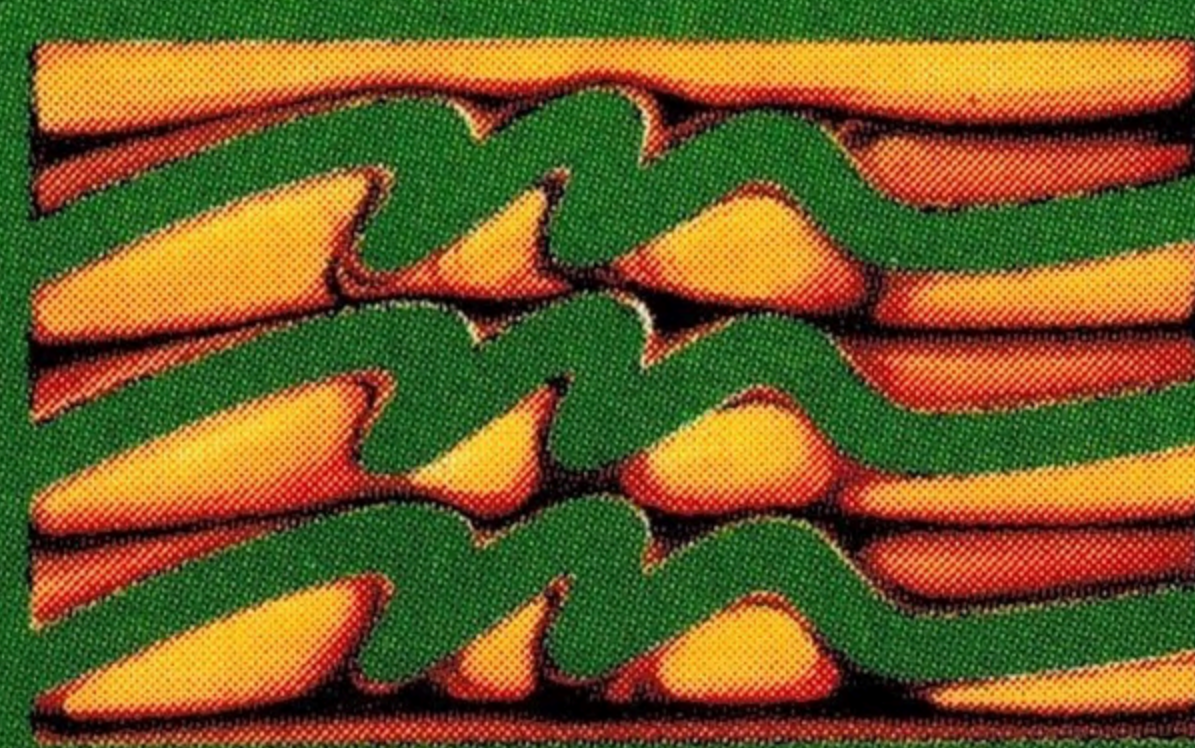


PIPER CHICKEN™



Manual in English
Manuel en Français
Handbuch auf Deutsch
Manuale in Italiano



MINDSCAPE

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.

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	3
To complete the mission	4
Helpful objects	6
Bonus game & game secrets	7
Enemy characters	7
Mr Pekles hints and tips	10
Technical Support	12

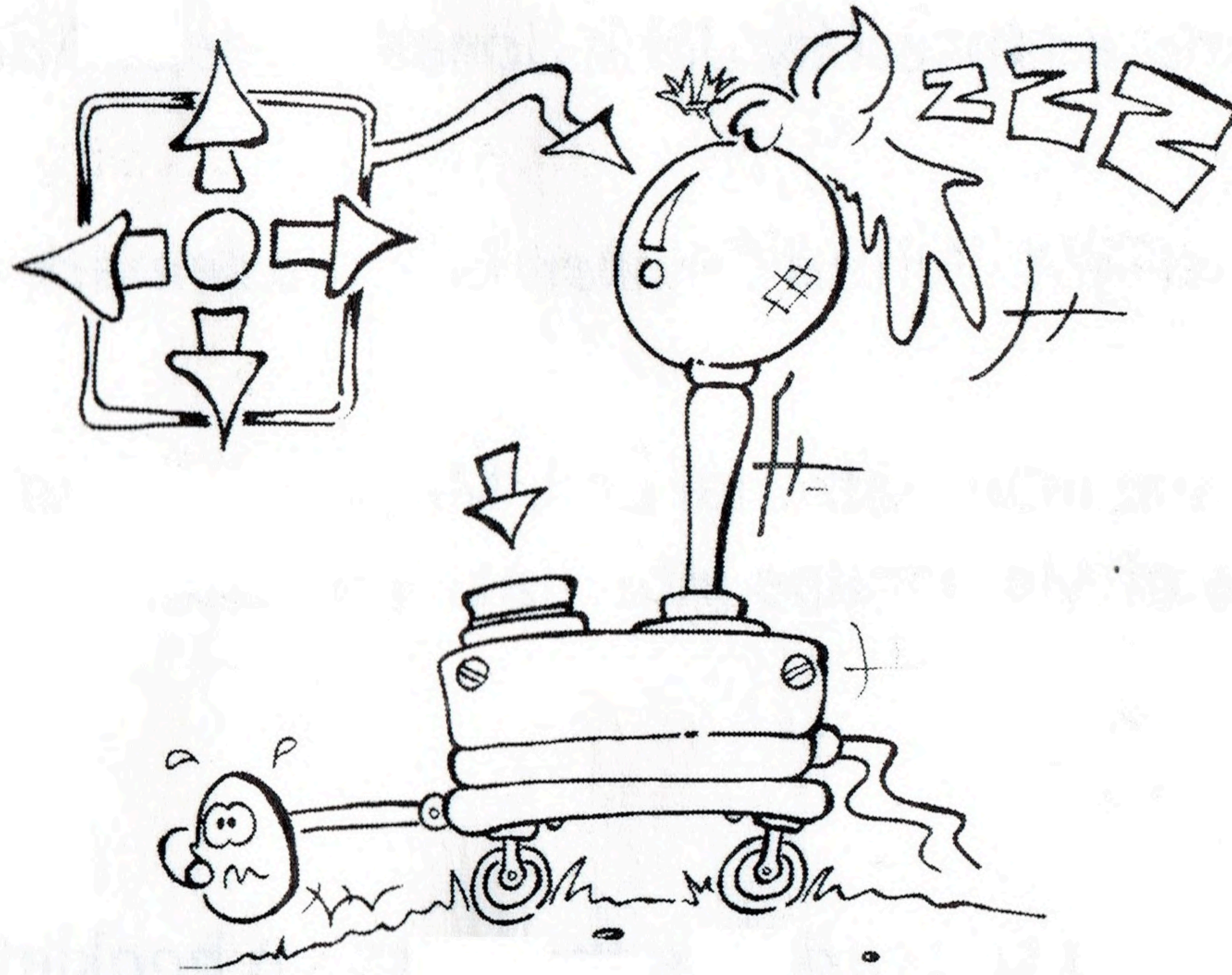
THE MEKA-CHICKEN THREAT

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

Use a joystick plugged into game port 2.



LEFT and RIGHT – As you would expect, moving the joystick left and right moves Alfred left and right!

UP – Moving the joystick up while standing will make Alfred jump, the longer the joystick is held up the higher he will go.

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

When falling, moving the joystick up will make Alfred flap his wings, allowing him to fall at a reduced rate.

DOWN – Moving the joystick down while standing will make Alfred peck.

If Alfred is standing in front of a doorway, moving the joystick down will make Alfred go through the door.

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

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

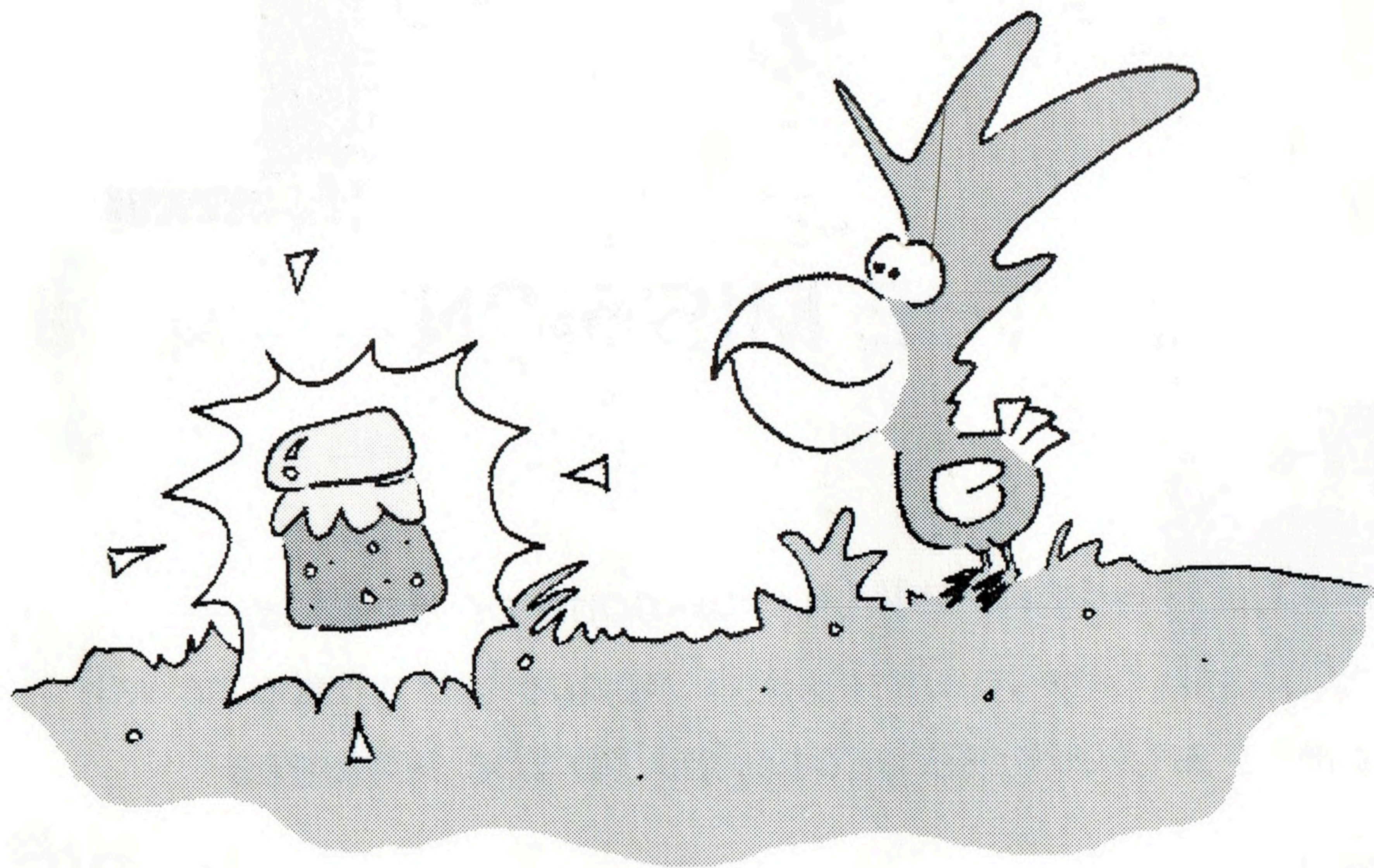
In the Meka-Buster – When Alfred is in the Meka-Buster he flies by moving the joystick UP to go up, DOWN to go down, LEFT to go left and RIGHT to go right.

JOYSTICK BUTTON – If Alfred finds a pot of jam in the level, pressing the joystick button will fire bombs.

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

'P' KEY – Pressing the 'P' key on the keyboard at any time while playing will pause the game. Press the 'P' key again to carry on playing.

ESC KEY – Pressing the ESC key on the keyboard at any time while playing will quit the current game being played.



JOIN IN THE ADVENTURE

Before playing the game

Make sure your Amiga is turned off and insert Disk 1 into the disk drive. Switch on your Amiga, the game will load. Insert Disk 2 into the disk drive when the game asks you to and press the joystick button.

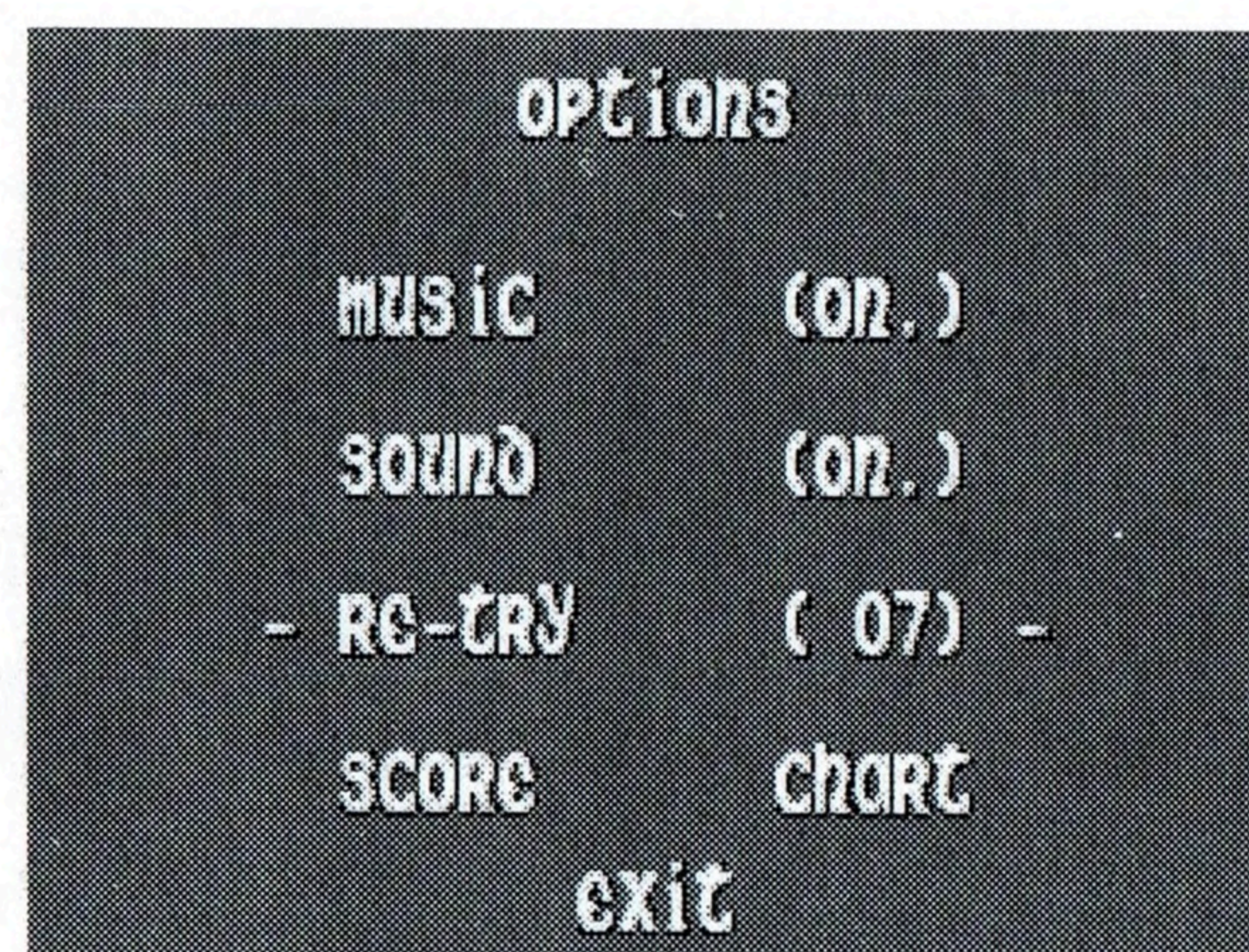
Title screen

Press the joystick button while the title screen is displayed to view the Options screen.



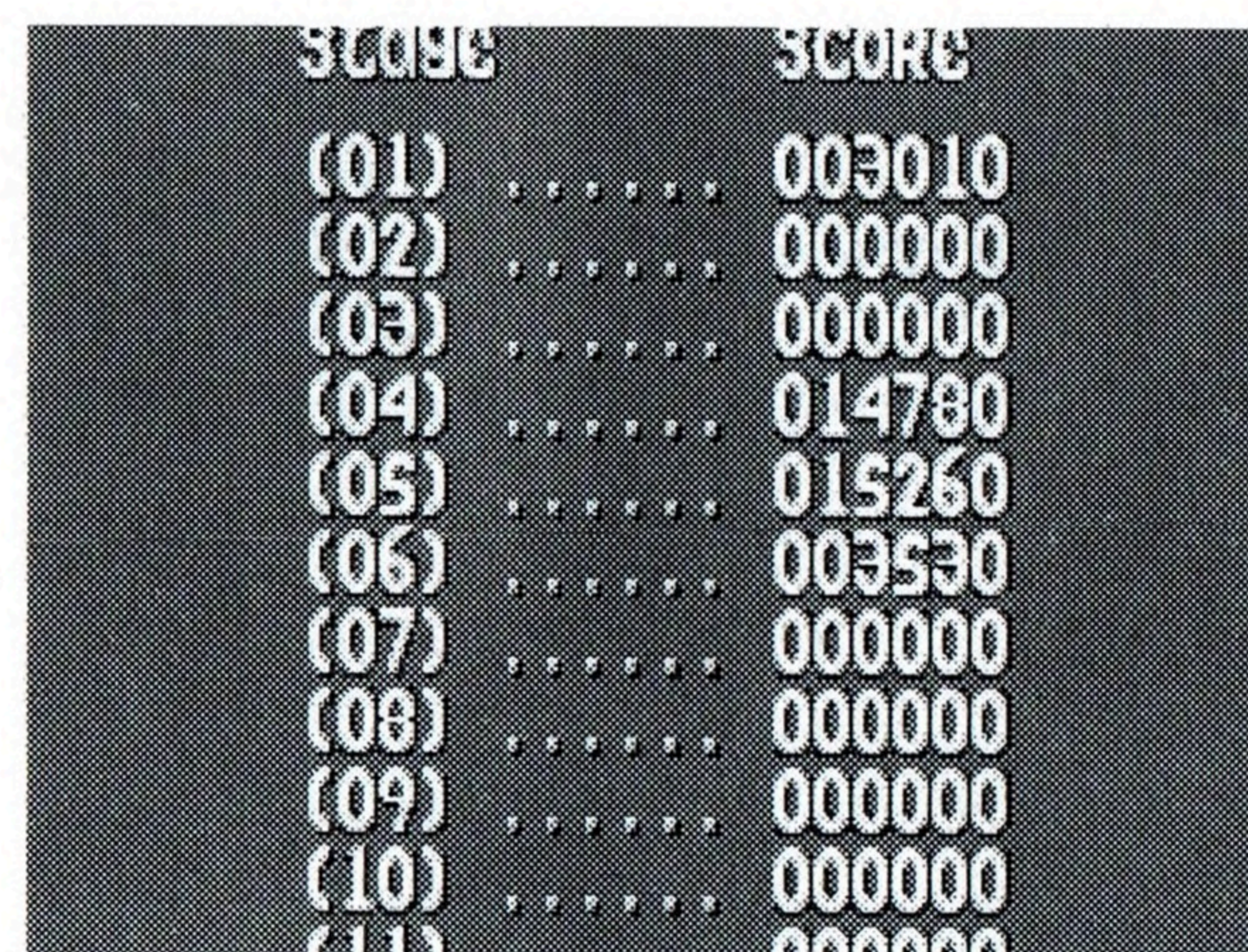
Options screen

Move the joystick up and down to move through the options and press the joystick button to select the option. If you select 'RE-TRY' then moving the joystick right adds one credit and moving the joystick 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.



TO COMPLETE THE MISSION

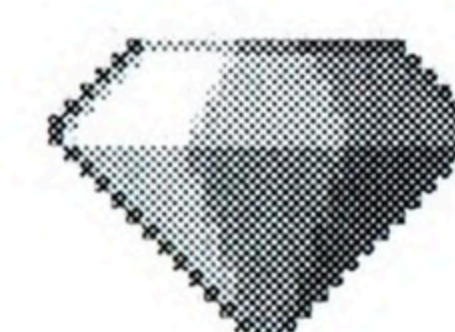
Balloons

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

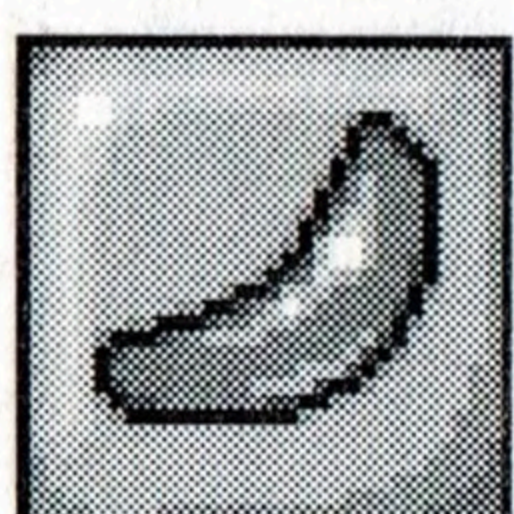
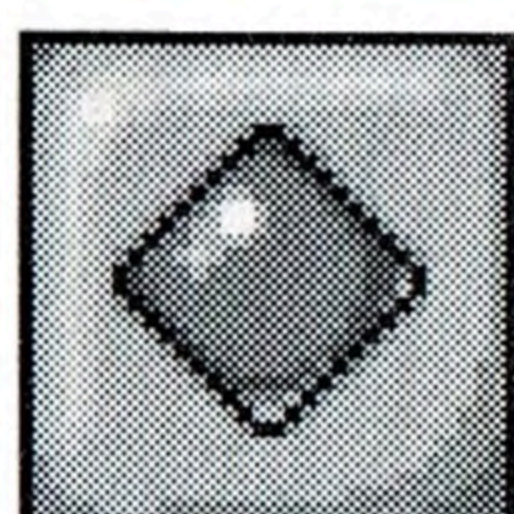
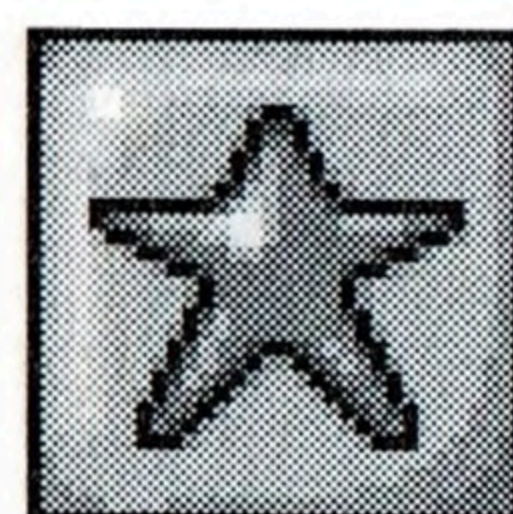
Connecting the rooms on each level are doors. Some lead to secret rooms so try them all!



Buttons



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



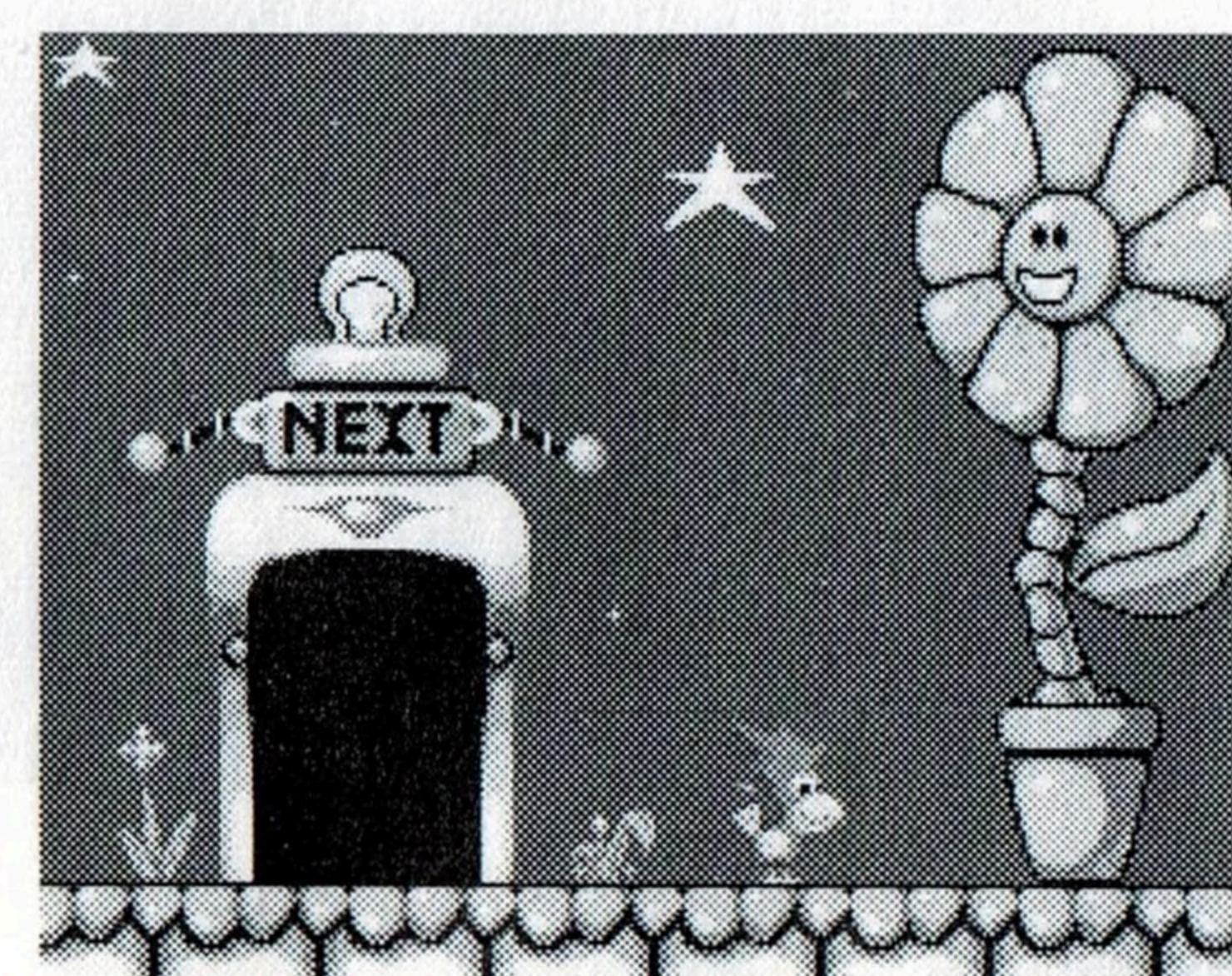
Bonuses

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:



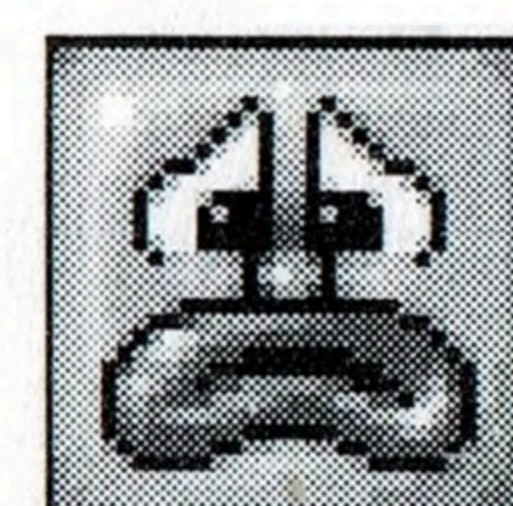
Mr Pekles Space Lab

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.



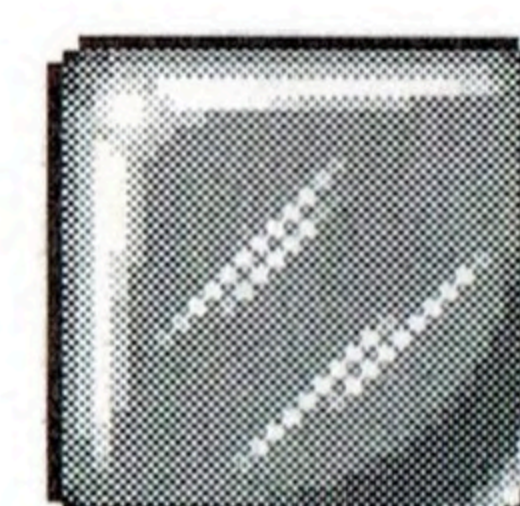
Springs

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 joystick 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.

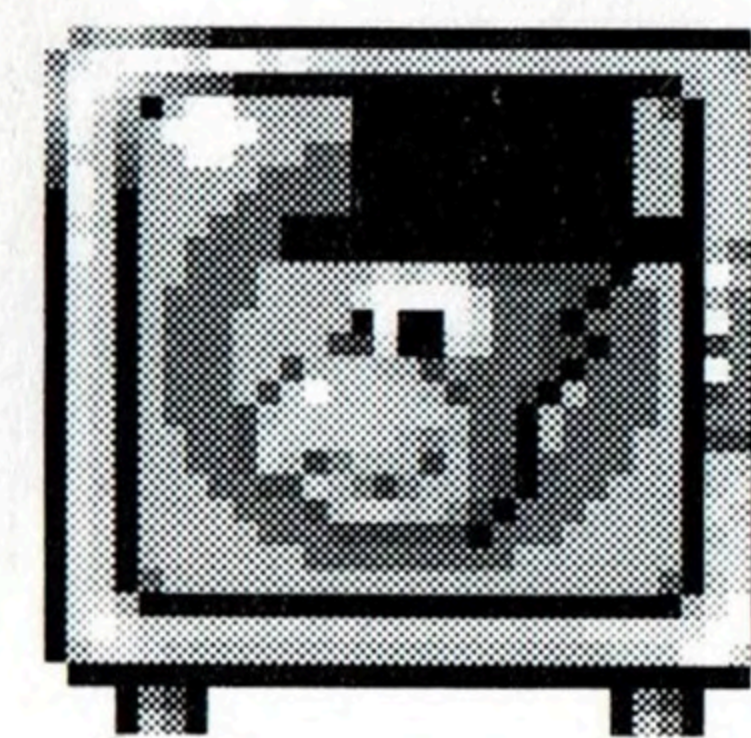


Mr Personality

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.

BLAH

BLAH



HELPFUL OBJECTS

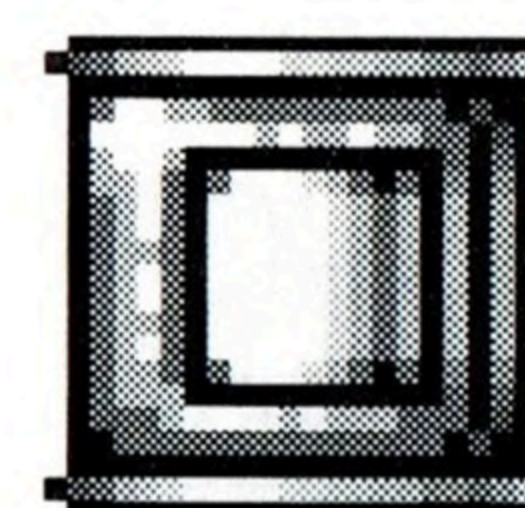
Watering Can

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.



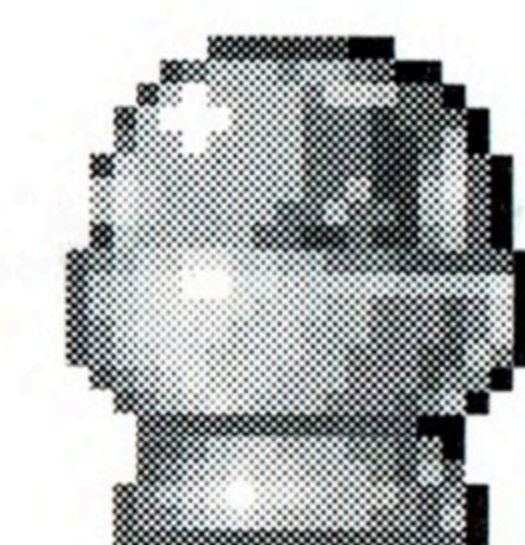
Can O' Worms

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.



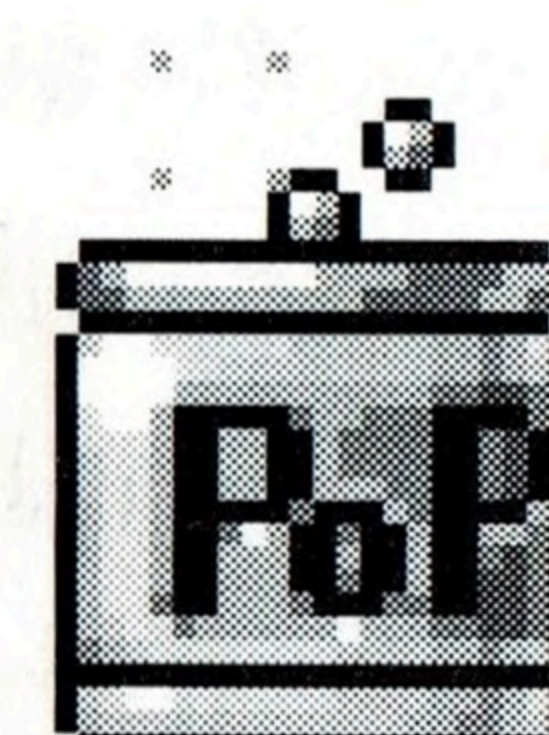
Present

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.

11-01-01



BONUS GAME & GAME SCREEN

Bonus Game

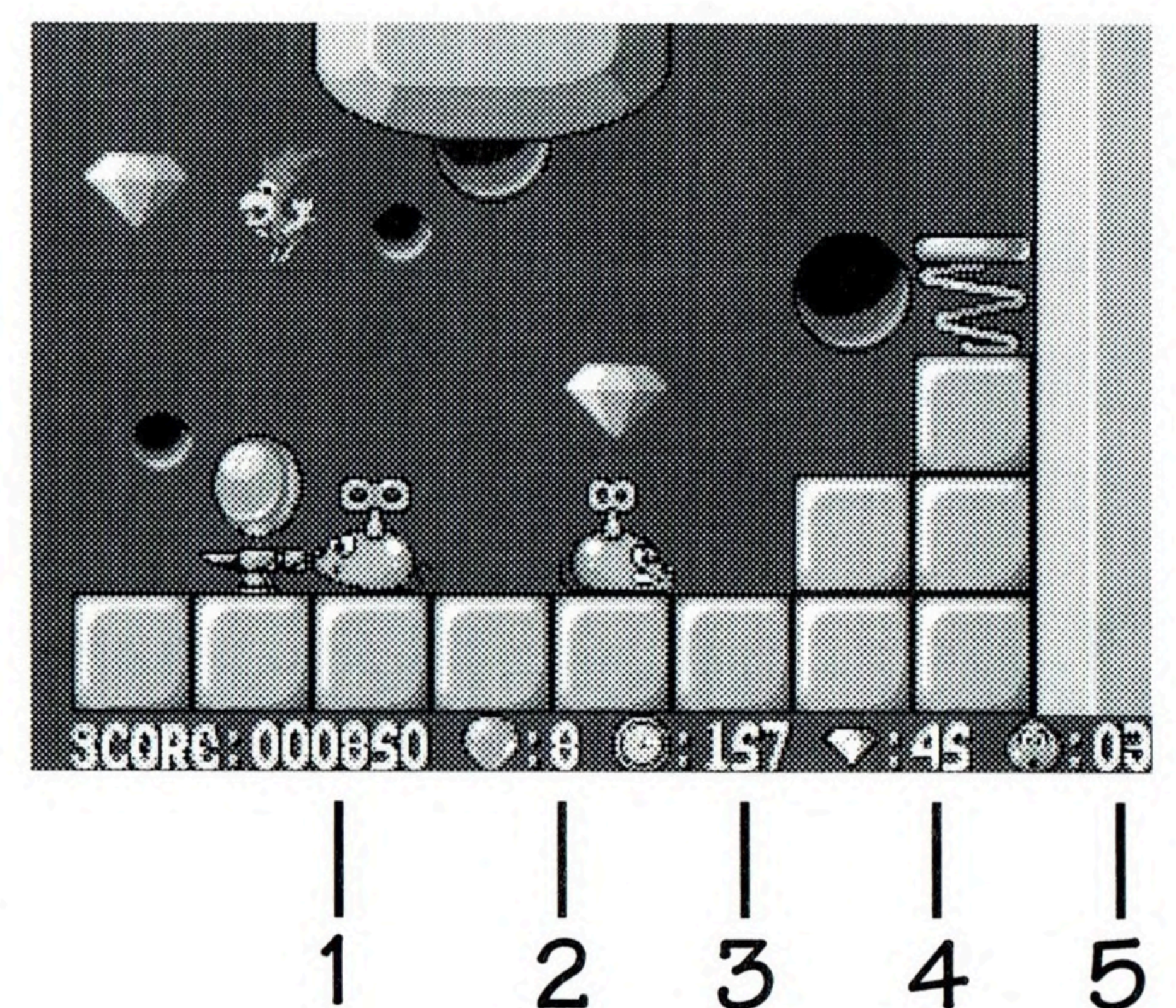
After completing a level or defeating a Meka-Chicken Alfred will fly up to Mr Pekles space lab. On his way he will encounter lots of floating presents; he will get 50 points for each one he collects. If all the presents are collected then Mr Pekles will award one extra life.



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

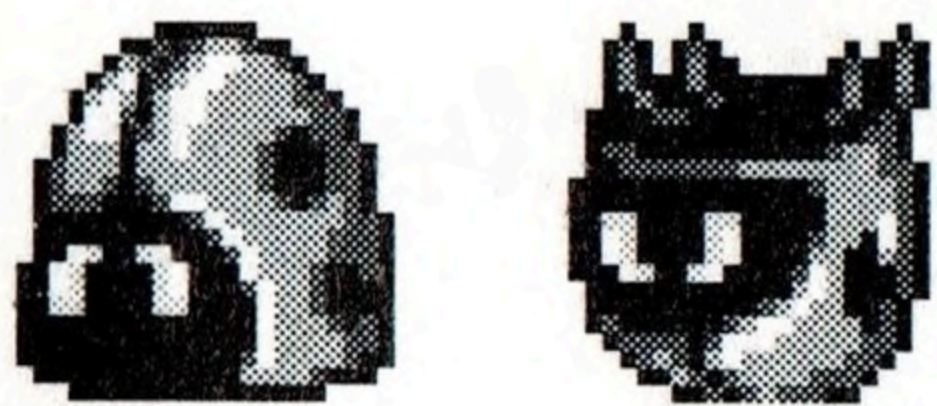
Here are some of the enemy characters Alfred will encounter, but watch out – there are many more waiting to hinder the mission!

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.

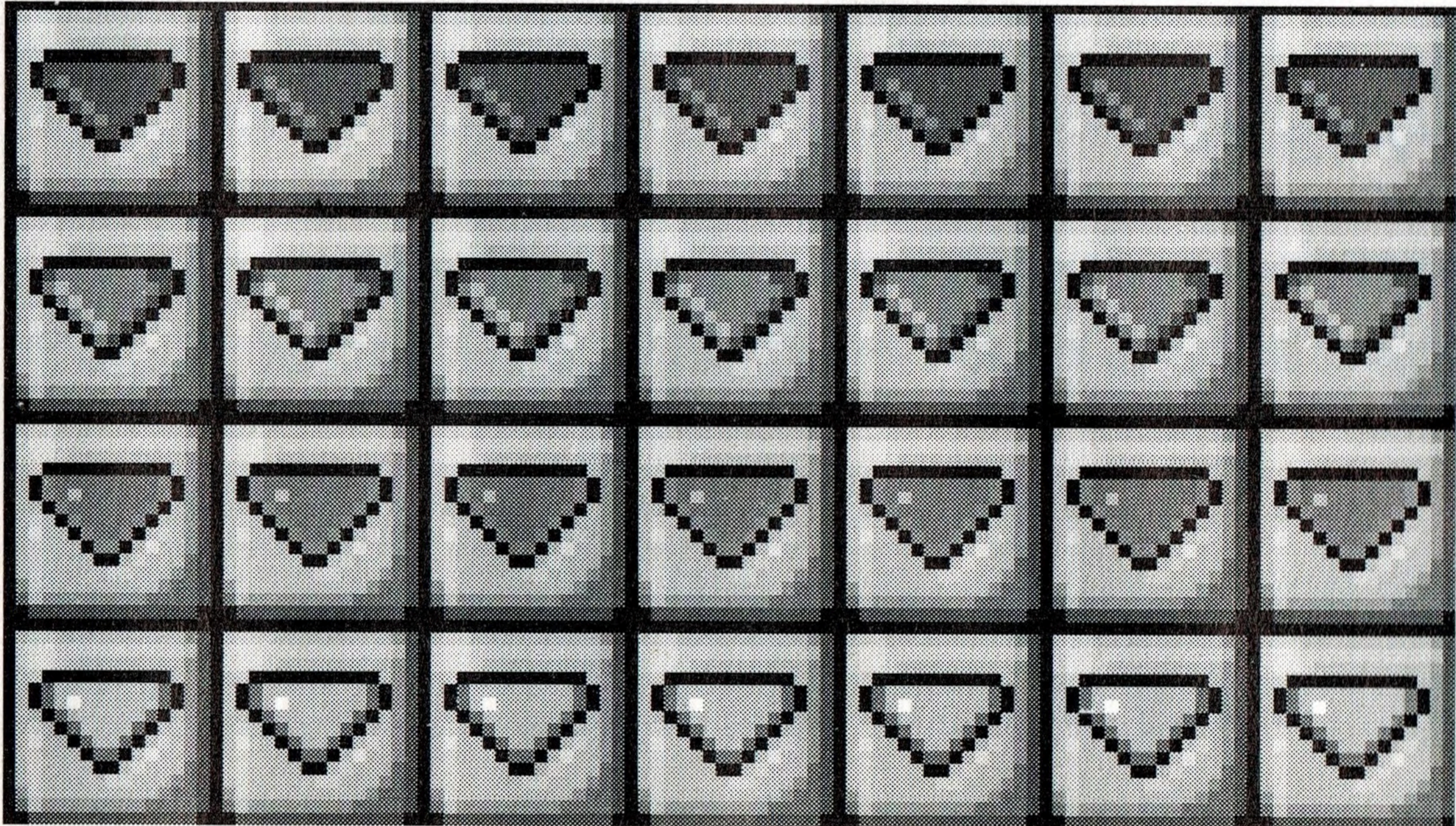
Jack-in-a-Bomb



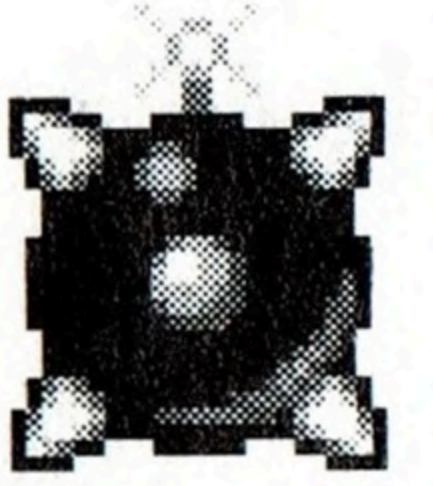
Jack fires bombs out of his mouth. When shot he will hide in his box; Alfred can then stand on the box ready to be sprung into the air when Jack re-appears.

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.

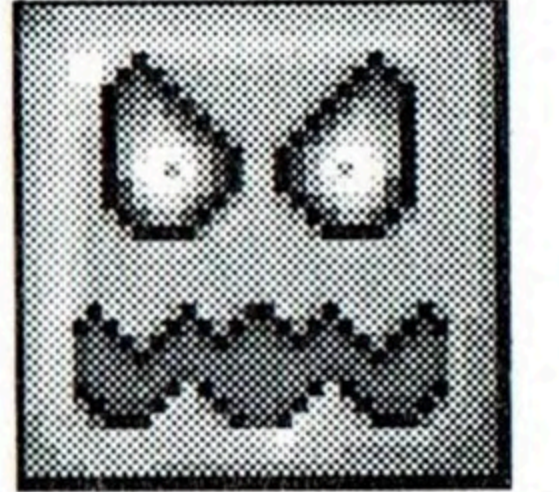


Control Mine



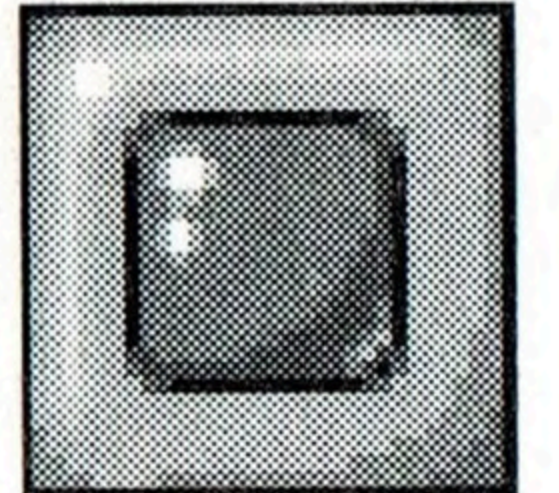
The control mine is controlled by the control block, depending on the direction the arrow is pointing. The control mine is the only thing that can break through the grim blocker.

Grim Blocker



The Grim Blocker is normally found blocking Alfreds' path.

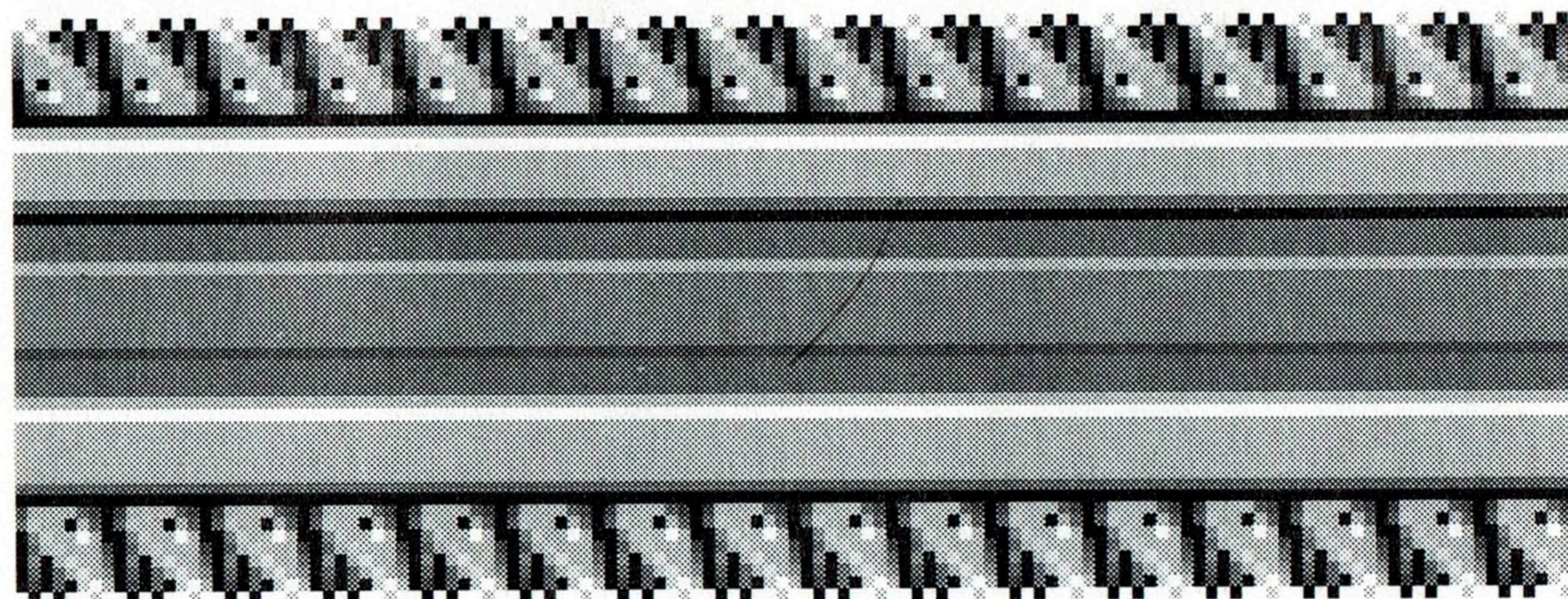
Control Block



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

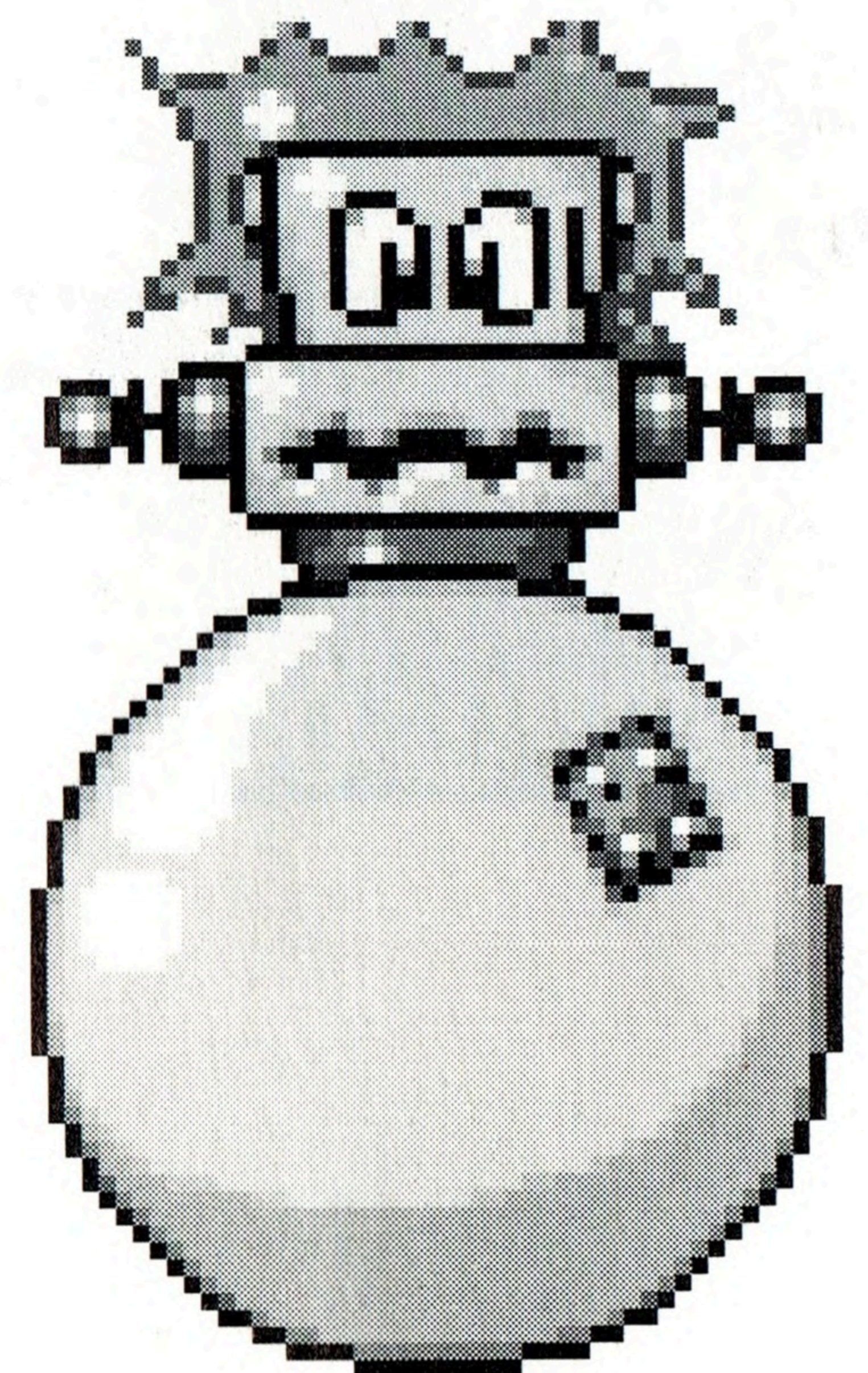
The Terrasawus buzzes its way through the level. If it touches Alfred then it's goodbye!



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!

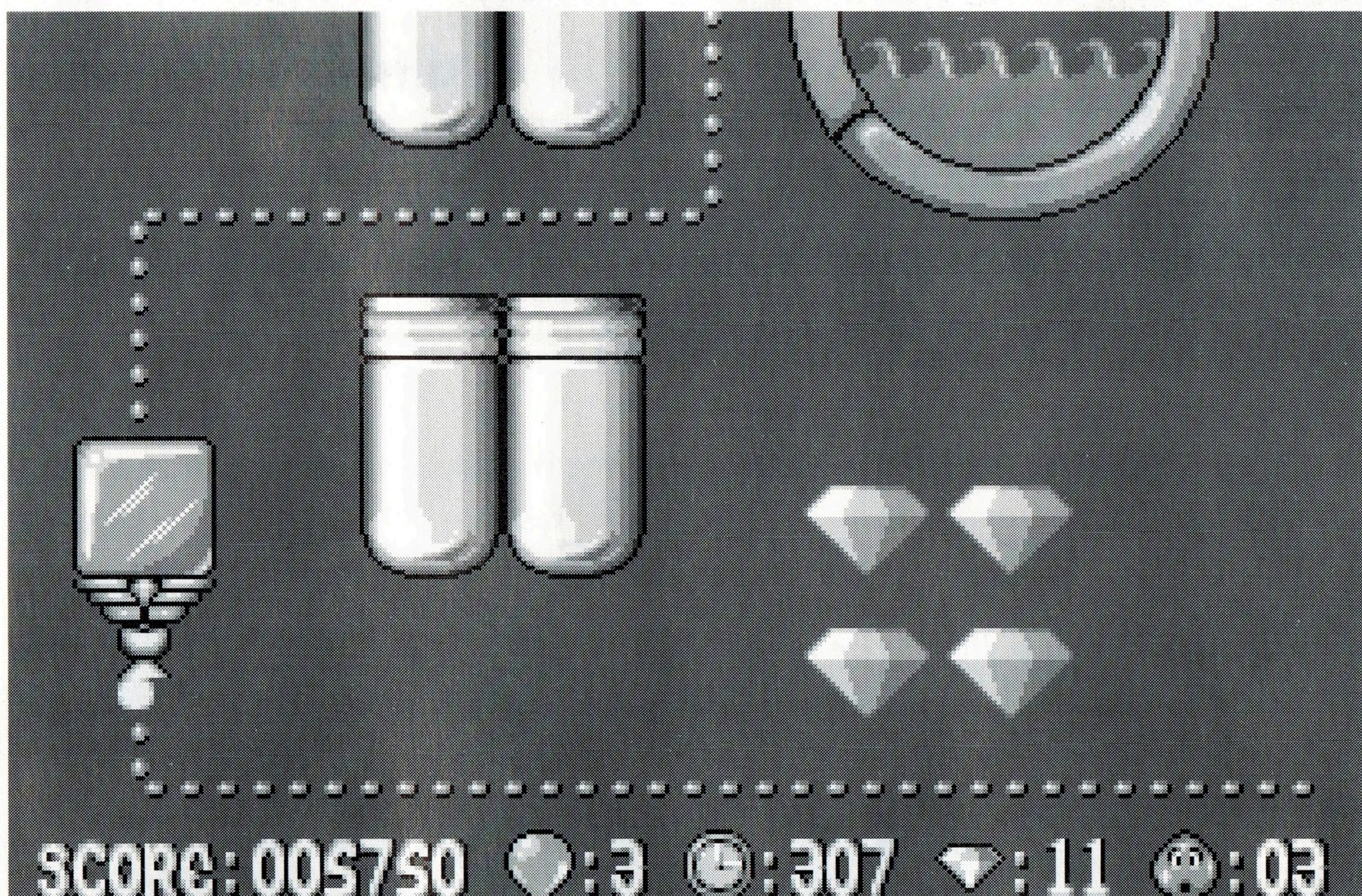
Pot Of Jam

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!



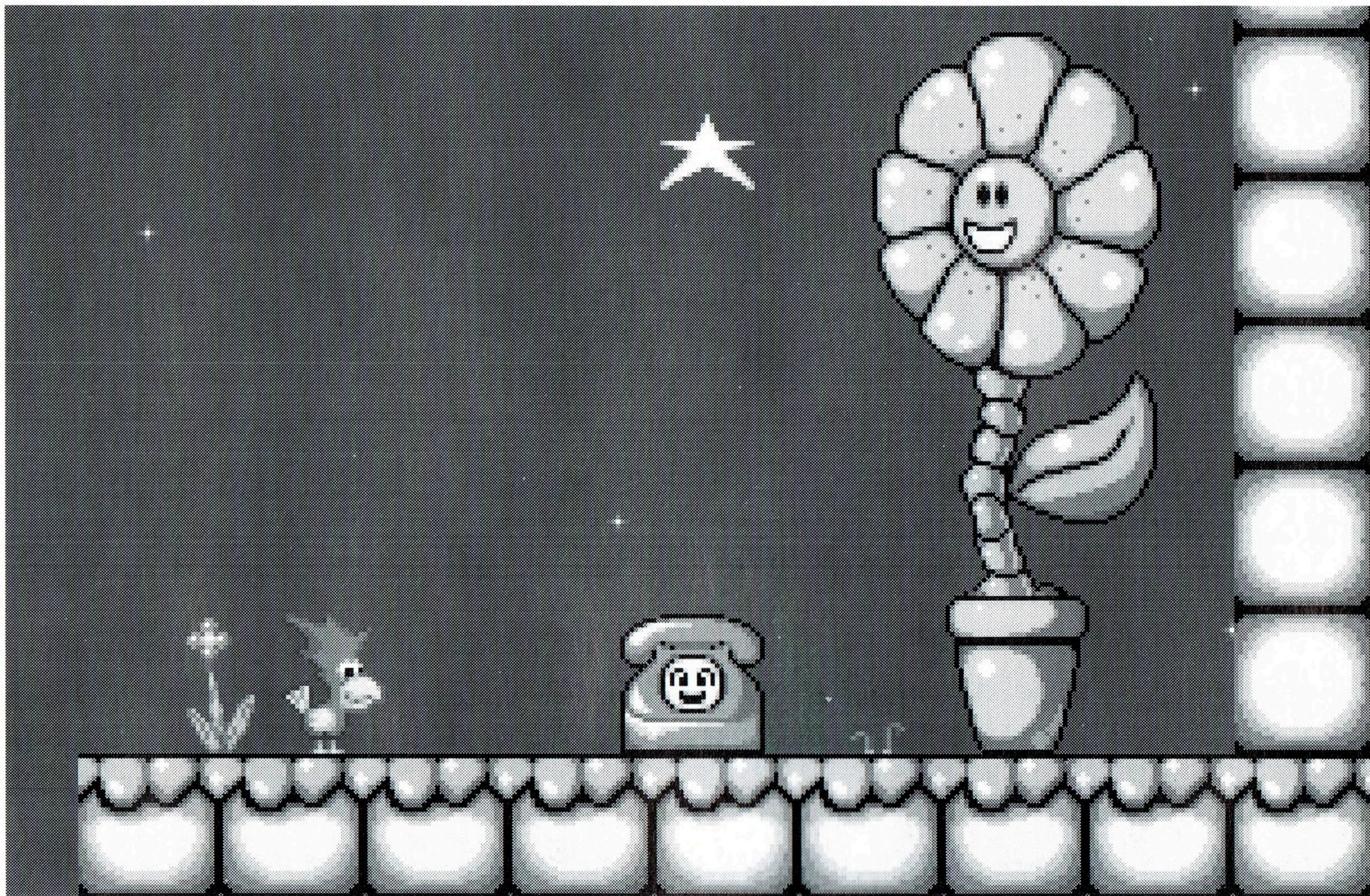
Moving Platforms

Some platforms follow paths around the map. You can spot these by the dotted line showing their path!



More Secrets

There are loads of secret and hidden parts to your mission. Things that can be triggered by shooting them, invisible springs that appear when landed on, walls that can be walked through and lots more!



You've read the book, now play the game!

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.

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 MATIERES DE MR PEKLES

La menace Meka-Chicken	14
Déplacements d'Alfred	14
Rejoins l'aventure	15
Ta mission	16
Objets utiles	18
Bonus et éléments top-secrets	19
Personnages ennemis	19
Conseils et astuces de Mr Pekles	22
Assistance technique	24

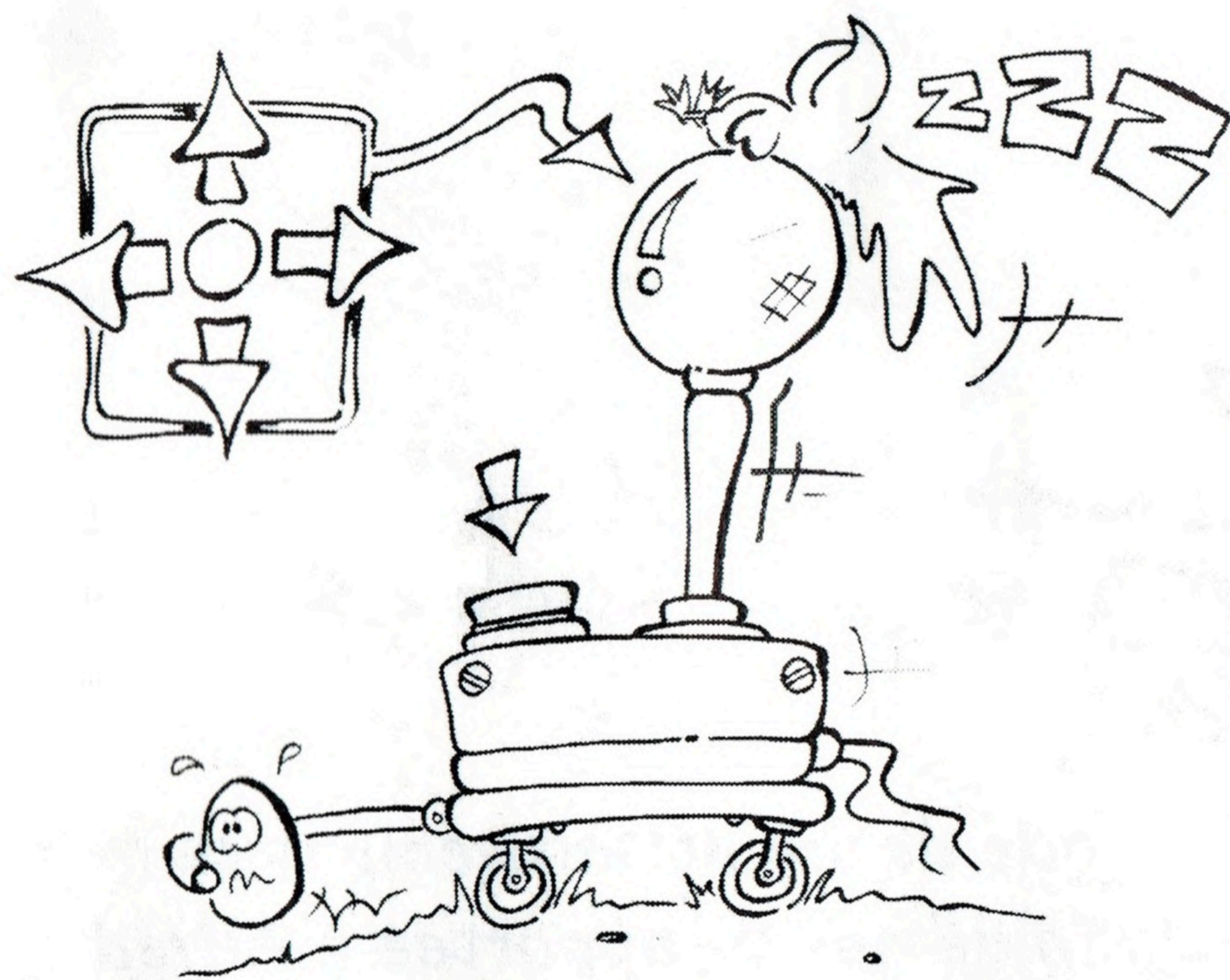
LA MENACE MEKA-CHICKEN

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

P.S. Nous avons aussi Floella.

DÉPLACEMENTS D'ALFRED

Utilise un joystick relié au port 2.



GAUCHE et DROITE : comme de bien entendu, si tu diriges la manette vers la gauche ou vers la droite, Alfred va vers la gauche ou la droite !

MANETTE VERS LE HAUT : si Alfred est debout, il saute. Plus tu maintiens la manette dans cette direction, plus haut il saute.

Lorsqu'Alfred rebondit sur un ressort, tu peux le faire monter encore plus haut avec la manette. Quand il redescend, Alfred bat des ailes pour ralentir sa chute.

MANETTE VERS LE BAS : si Alfred se tient debout, il donne un coup de bec et s'il se trouve face à une issue, il franchit la porte.

Lors de sa chute, Alfred tombe comme une bombe si tu utilises cette commande. Tu peux ainsi éliminer les monstres. Mais attention ! Certains monstres possèdent une défense contre ce type d'attaque.

Dans l'eau : lorsqu'Alfred est dans l'eau, il remonte à la surface quand la manette est en HAUT, il plonge quand la manette est en BAS, il nage à gauche ou à droite quand la manette est à GAUCHE ou à DROITE.

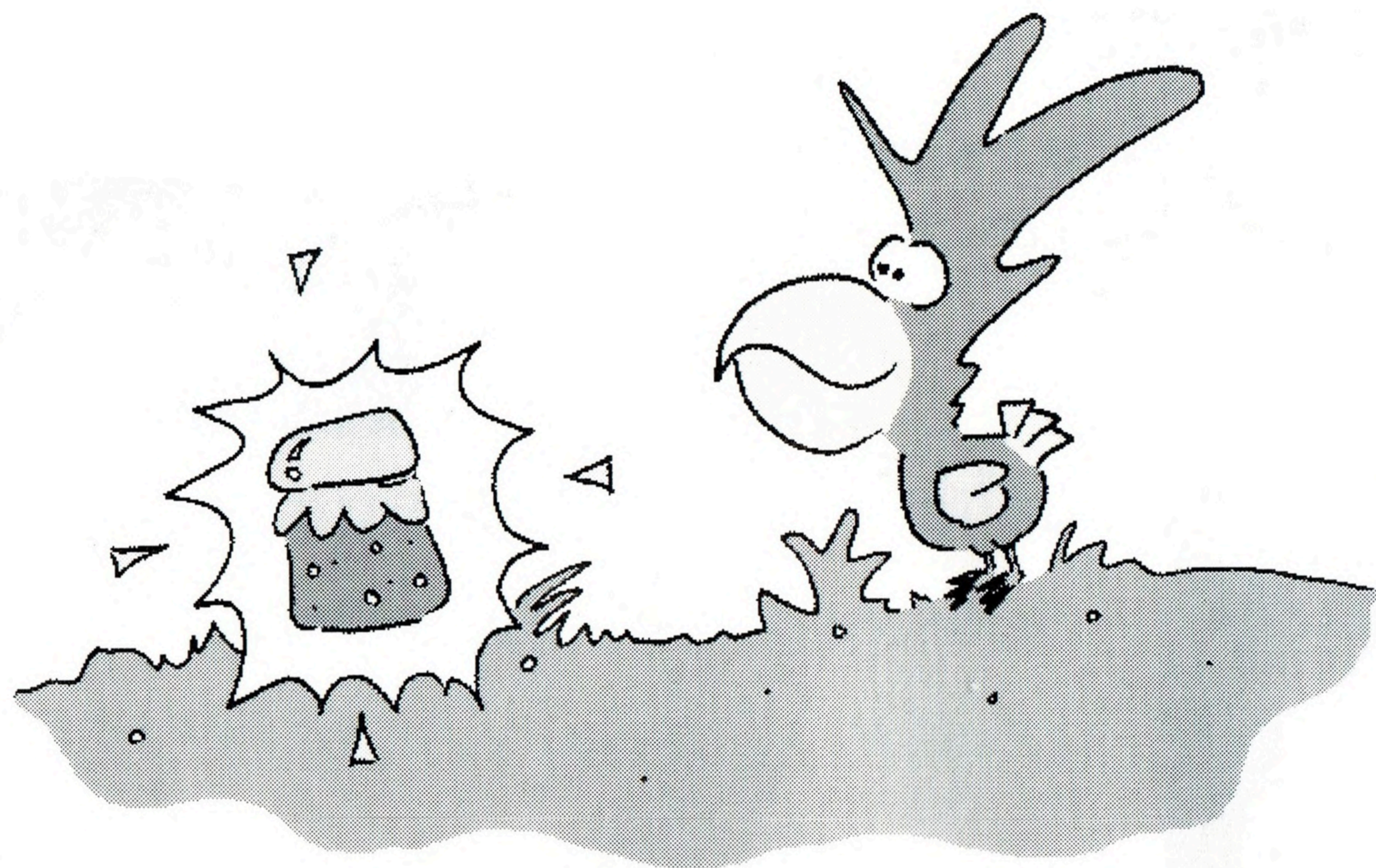
Dans le Meka-Buster : quand Alfred se trouve dans le Meka-Buster, son vol est dirigé par la manette.

BOUTON DU JOYSTICK : si Alfred trouve un pot de confiture dans le niveau, il tire des bombes quand tu appuies sur le bouton.

Quand Alfred est en pleine lutte avec un Meka-Chicken dans le Meka-Buster, appuie sur le bouton du joystick pour lui faire tirer un gros boulet.

TOUCHE "P" : appuie sur la touche P du clavier pour interrompre le jeu à tout moment. Appuie sur cette même touche pour reprendre.

TOUCHE ECHAP : appuie à tout moment sur la touche ECHAP du clavier pour quitter la partie en cours.



REJOINS L'AVENTURE

Avant de jouer

Vérifie si ton Amiga est éteint avant d'insérer la disquette 1 dans le lecteur. Allume la machine pour que le jeu se charge. A l'invite, insère la disquette 2 dans le lecteur et appuie sur le bouton du joystick.

Ecran Titre

Quand l'écran Titre apparaît, appuie sur le bouton du joystick pour afficher l'écran Options.



Ecran Options

Utilise la manette (haut/bas) pour parcourir les options et appuie sur le bouton du joystick pour en sélectionner une. Si tu sélectionnes "RE-TRY" en dirigeant la manette vers la droite, tu obtiens un crédit, et en dirigeant la manette vers la gauche, un crédit disparaît disparaît.

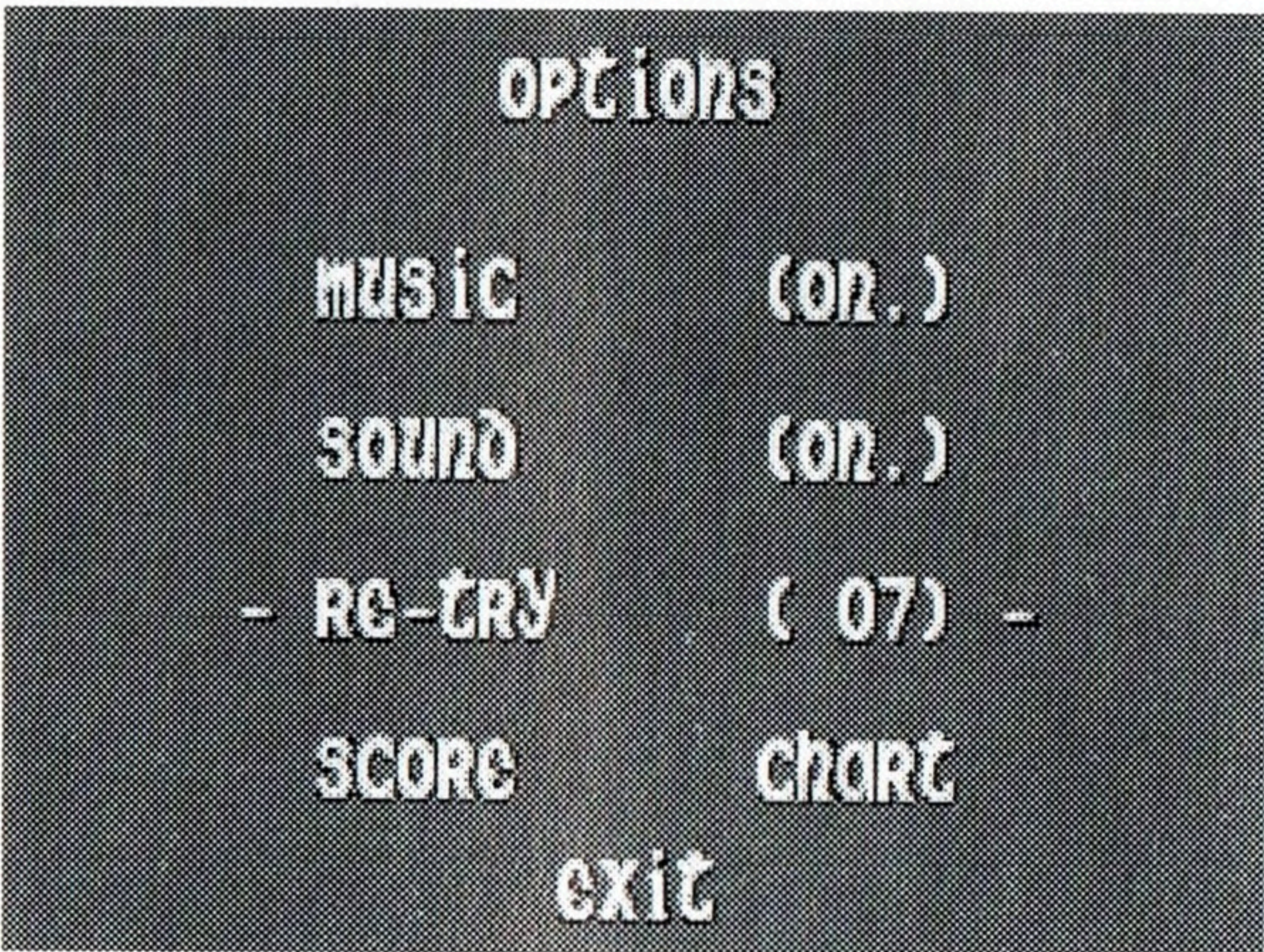
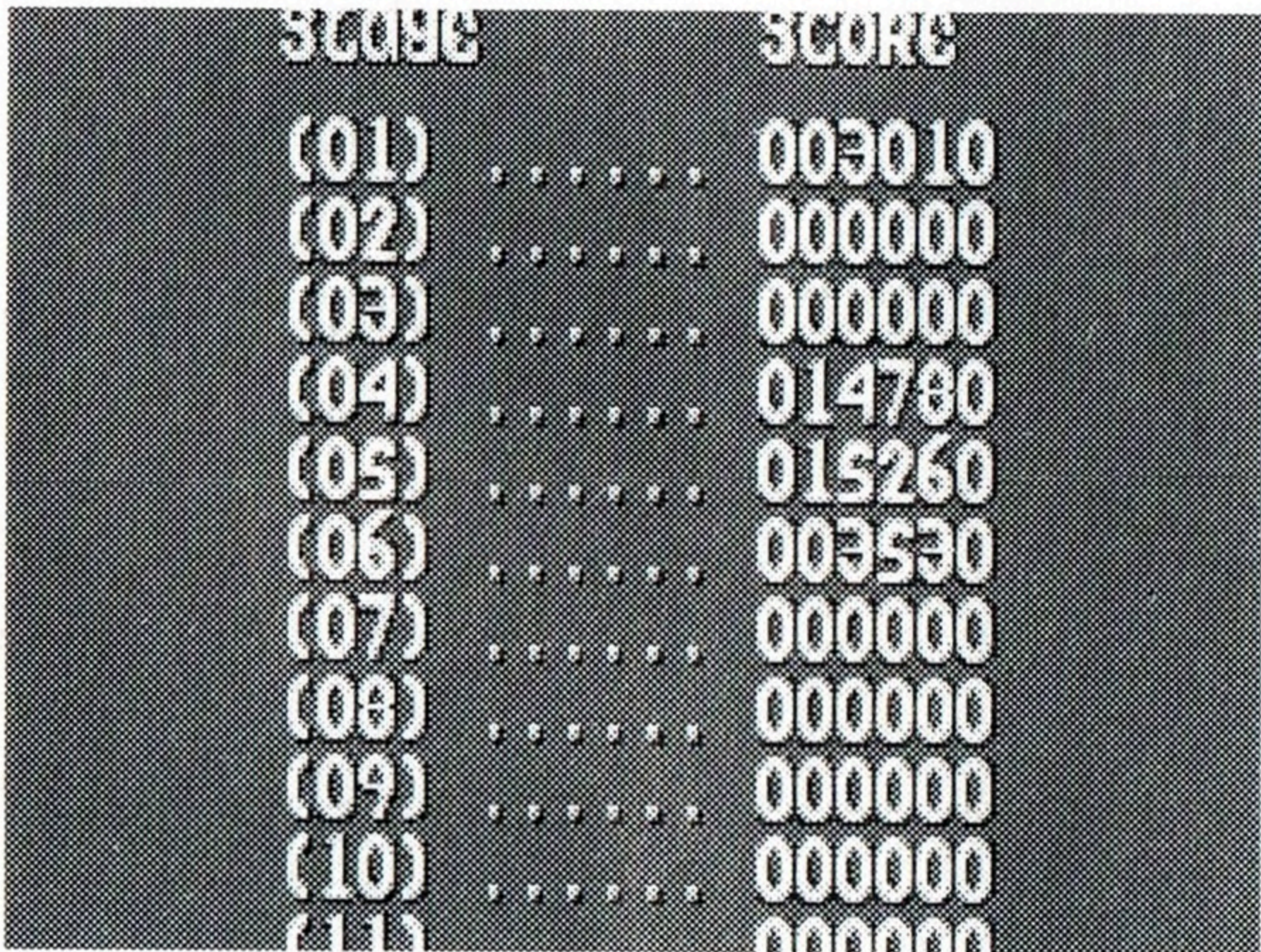


Tableau de score

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



TA MISSION

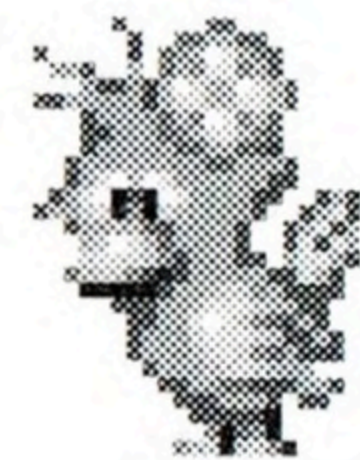
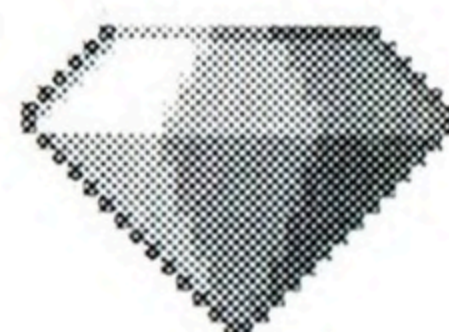
Ballons

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.



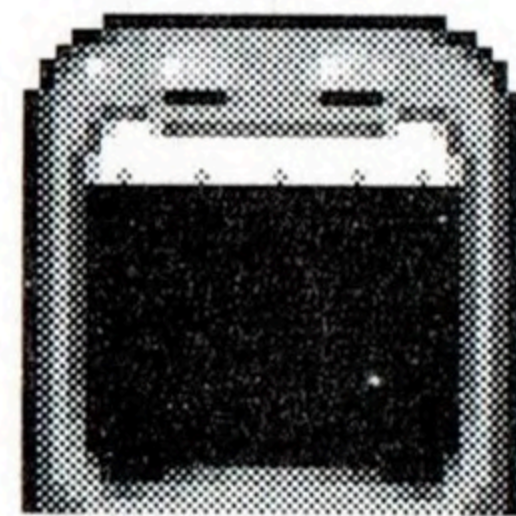
Diamants

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

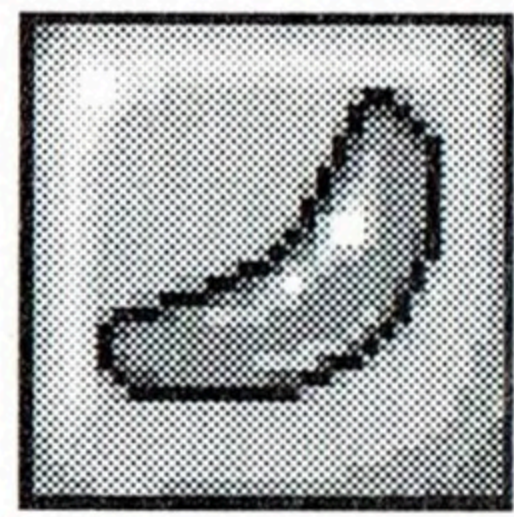
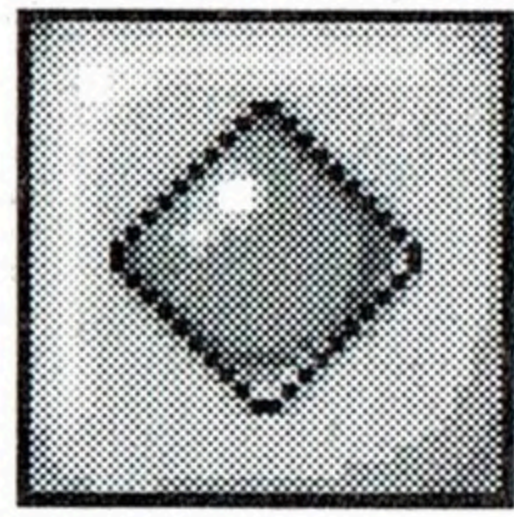
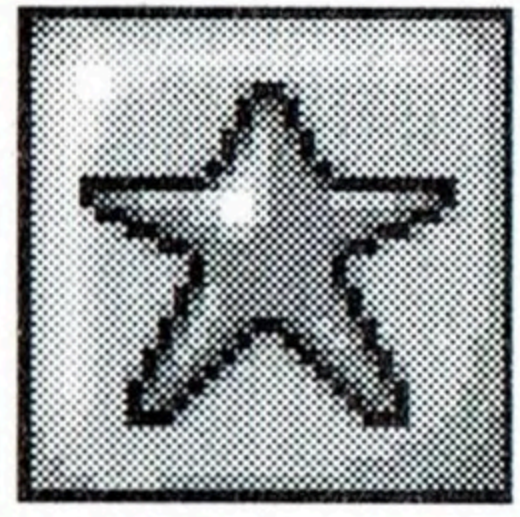
Des portes font communiquer les salles entre elles sur chaque niveau. Certaines mènent à des chambres secrètes... ouvre-les toutes !



Boutons



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



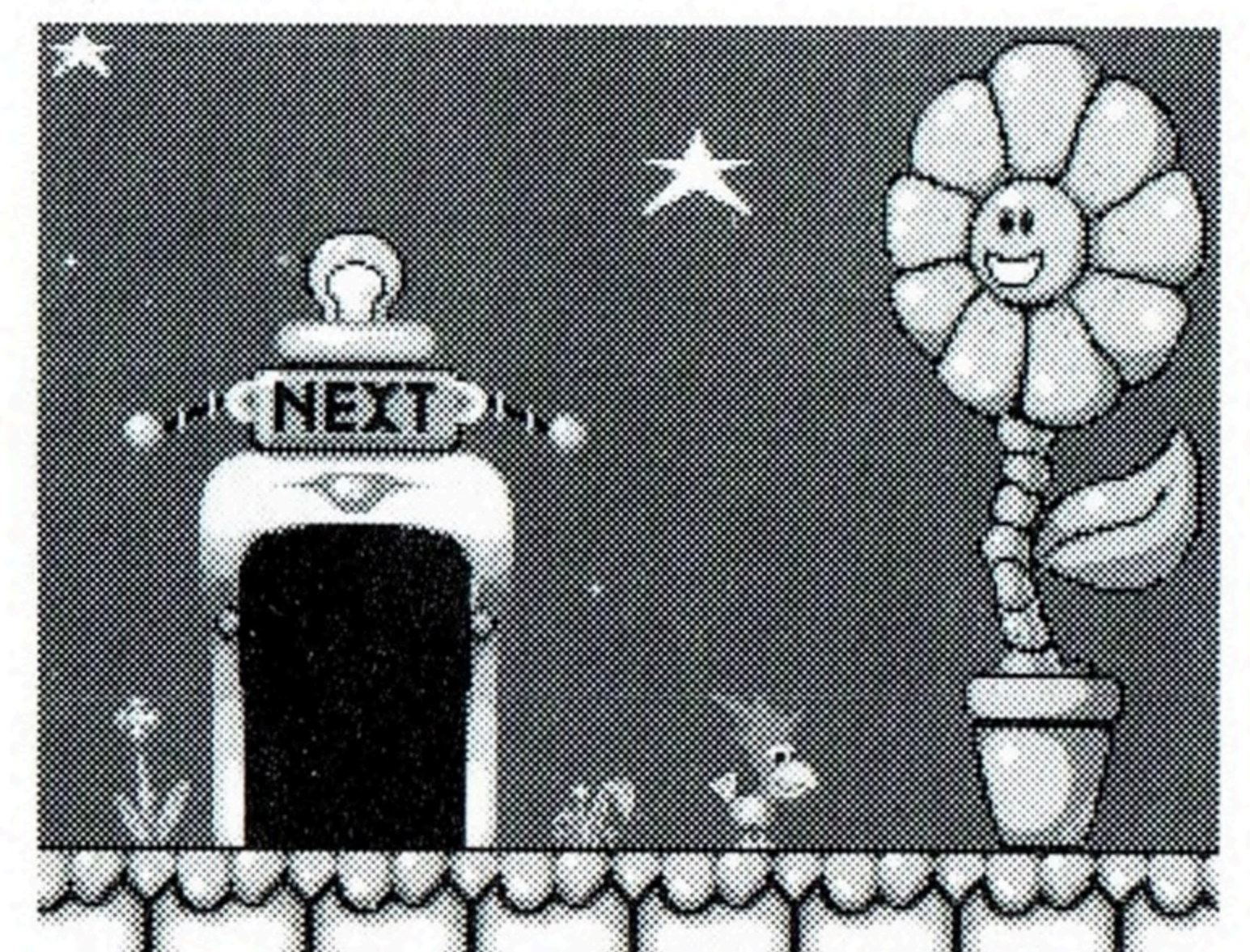
Bonus

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



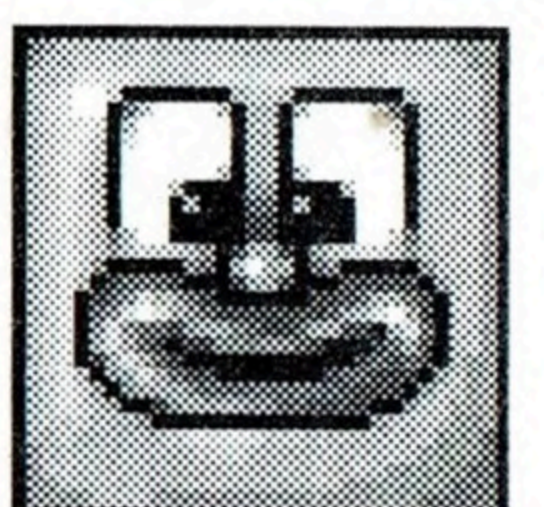
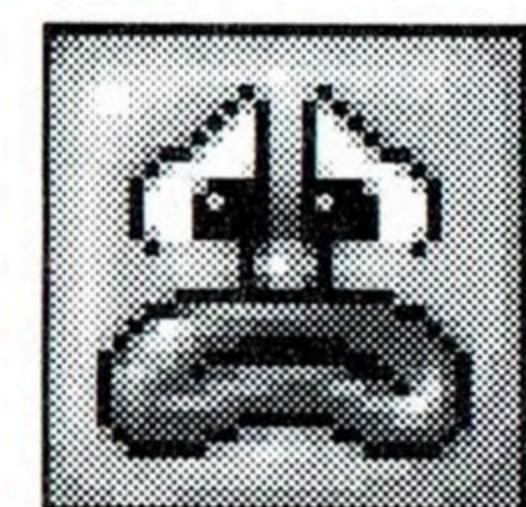
Le laboratoire spatial de Mr Pekles

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.



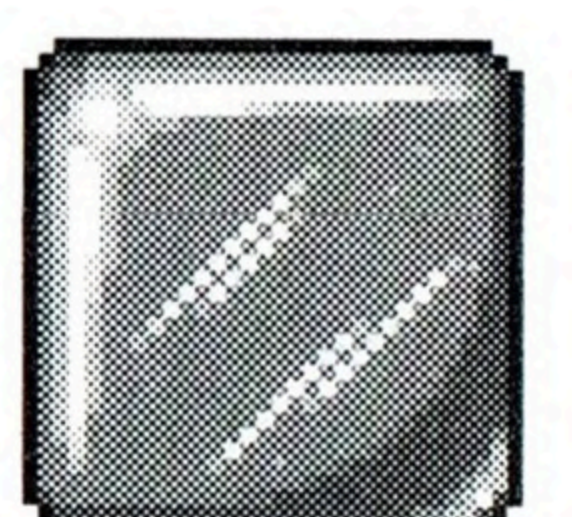
Ressorts

Alfred peut utiliser des ressorts pour atteindre des endroits élevés ou inaccessibles autrement. Quand il saute sur un ressort, il rebondit automatiquement, à moins qu'il ne se pose doucement dessus en battant des ailes. Dirige la manette vers le haut lors de son ascension pour le faire aller encore plus haut.



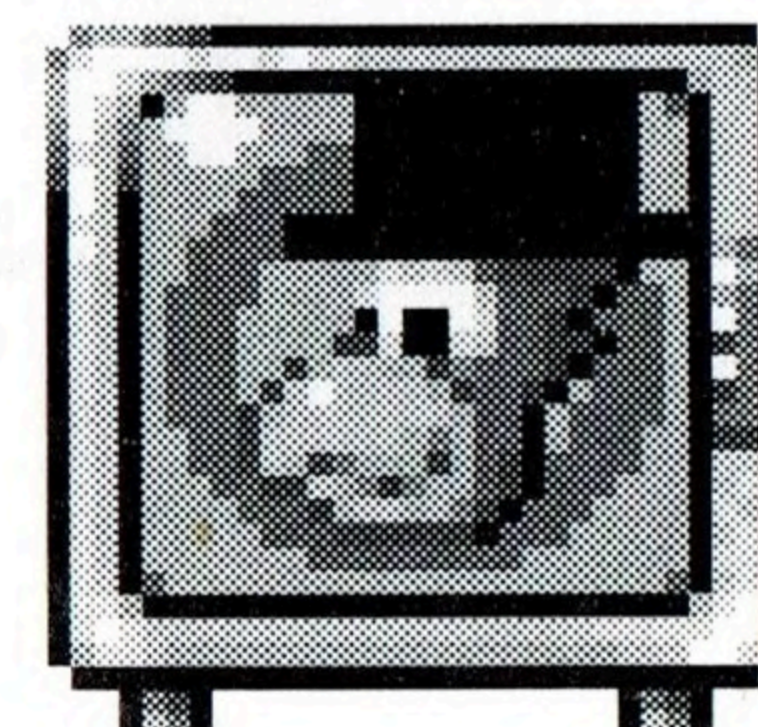
Glace

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



Mr Personality

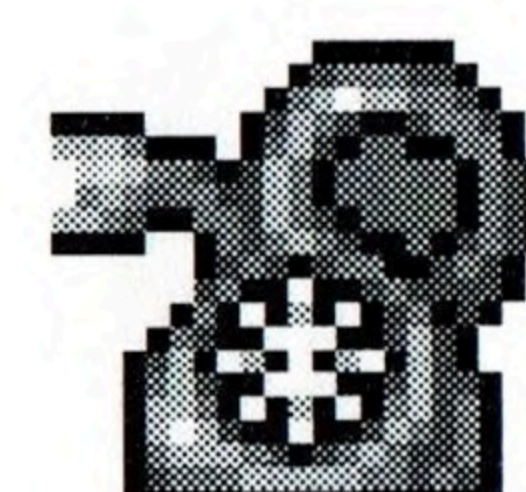
Alfred peut donner un coup de bec sur les blocs pour allumer le poste de télévision où apparaît Mr Personality. Alfred peut alors chevaucher les blablas.



OBJETS UTILES

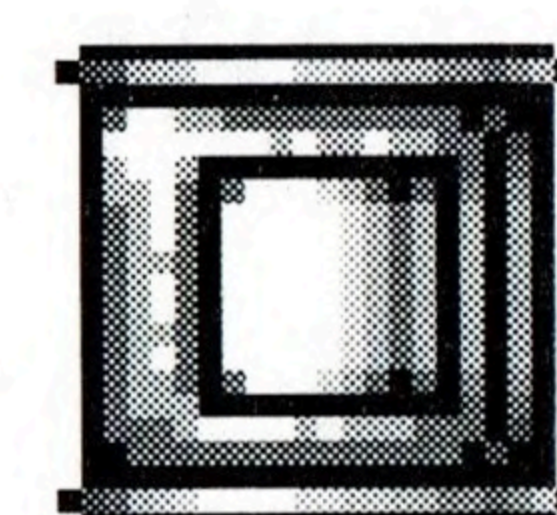
Watering Can (Arrosoir)

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.



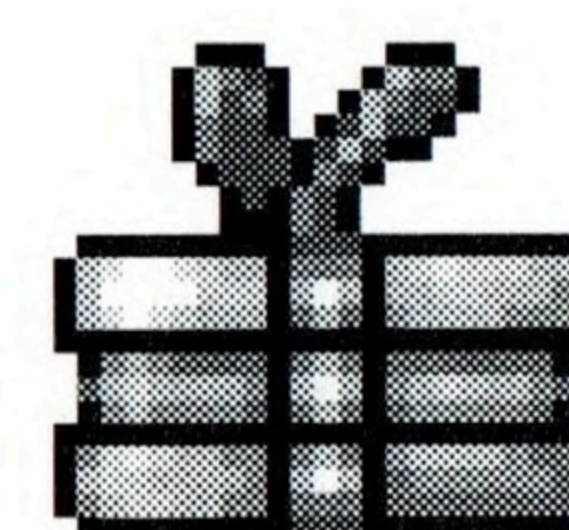
Egg Cup (Coquetier)

Chaque coquetier ramassé donne une vie supplémentaire.



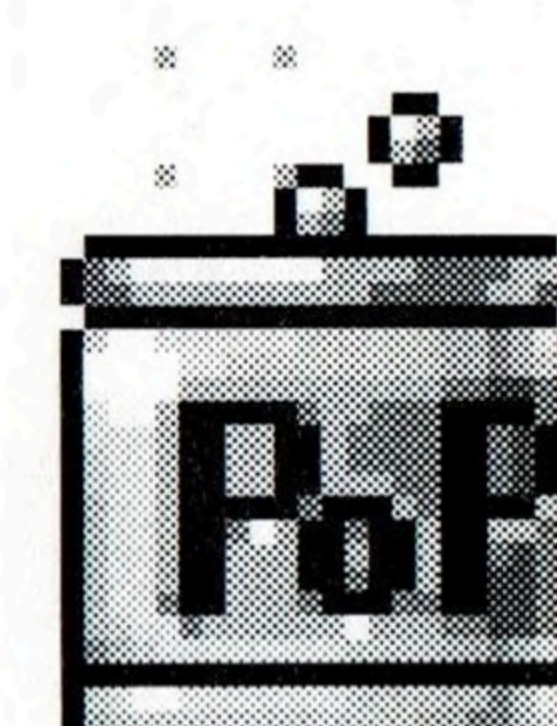
Present (Cadeau)

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



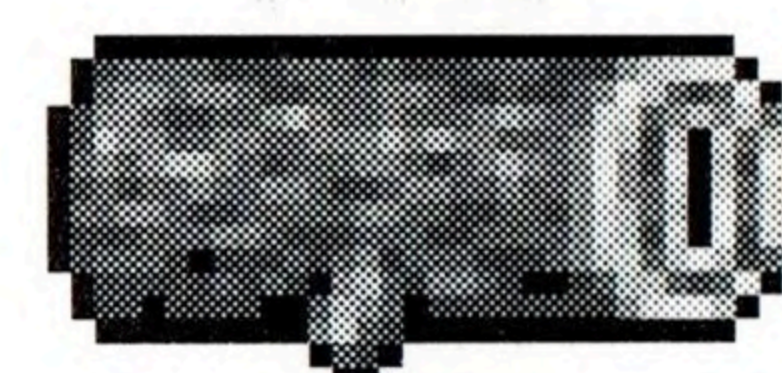
Pop Can (Cannette)

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

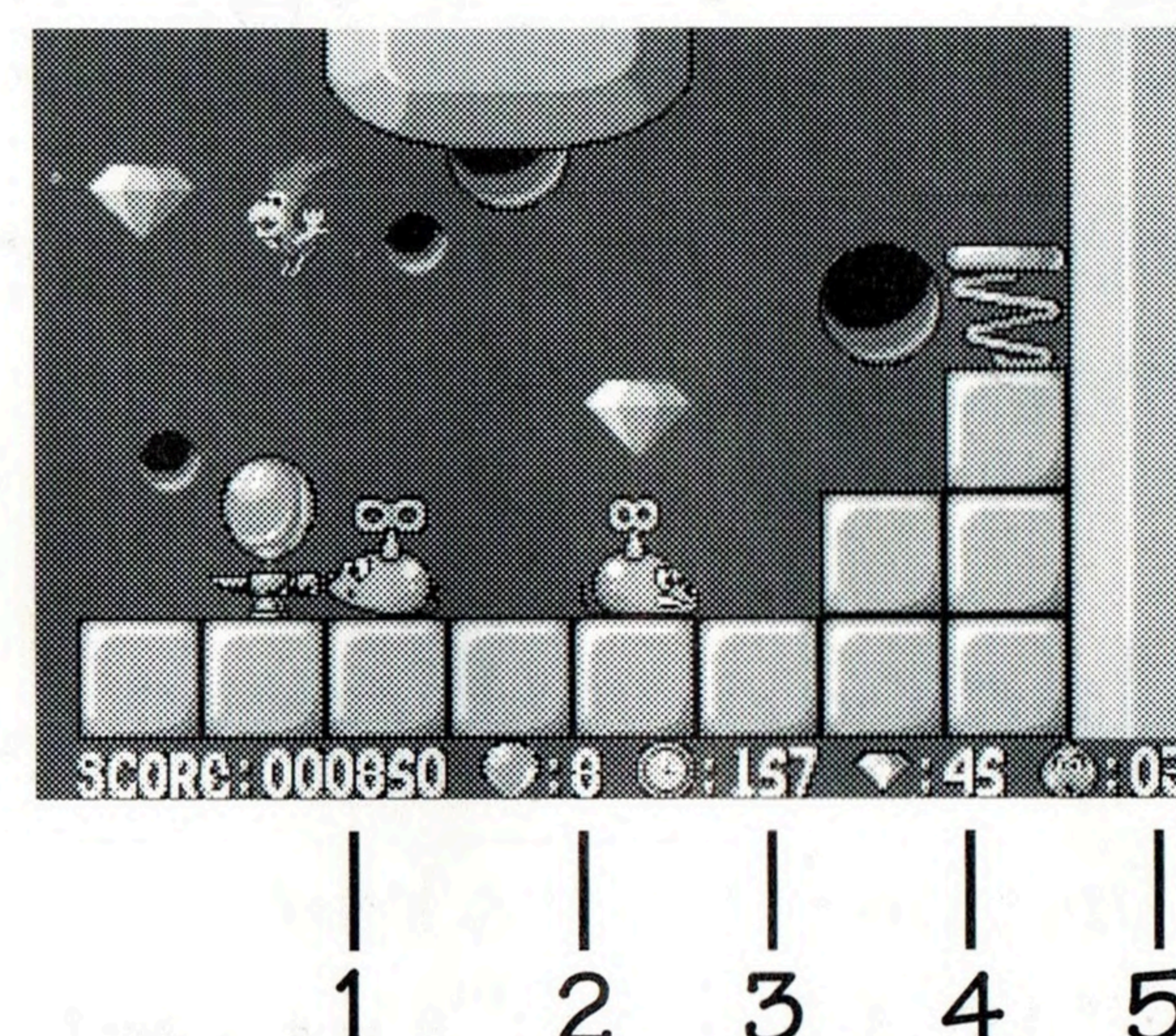
A la fin d'un niveau ou après avoir vaincu un Meka-Chicken, Alfred vole jusqu'au laboratoire spatial de Mr Pekles. En chemin, il rencontre quantité de cadeaux volants. Il obtient 50 points pour chaque cadeau ramassé. S'il les attrape tous, Mr Pekles lui donne une vie supplémentaire.



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

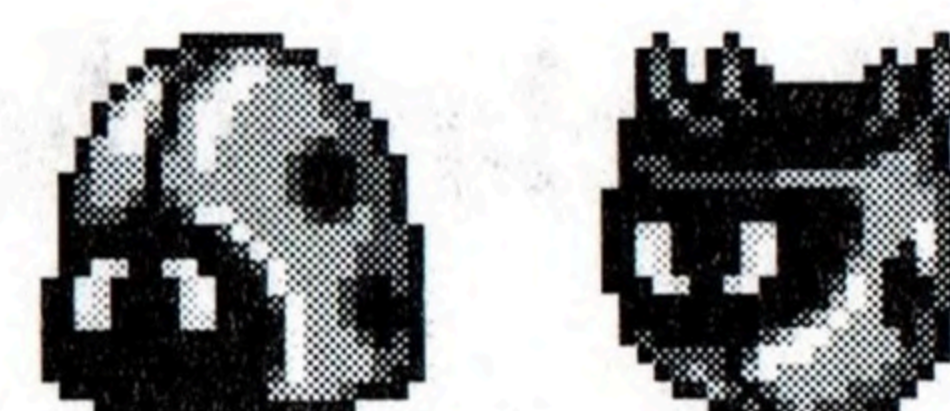
Voici la liste d'un certain nombre d'ennemies qu'Alfred va rencontrer. Mais sois vigilant, il en existe beaucoup d'autres qui n'ont qu'un but : faire échouer ta mission.

Mino the Whale (Mino la Baleine)

Ce monstrobot 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.

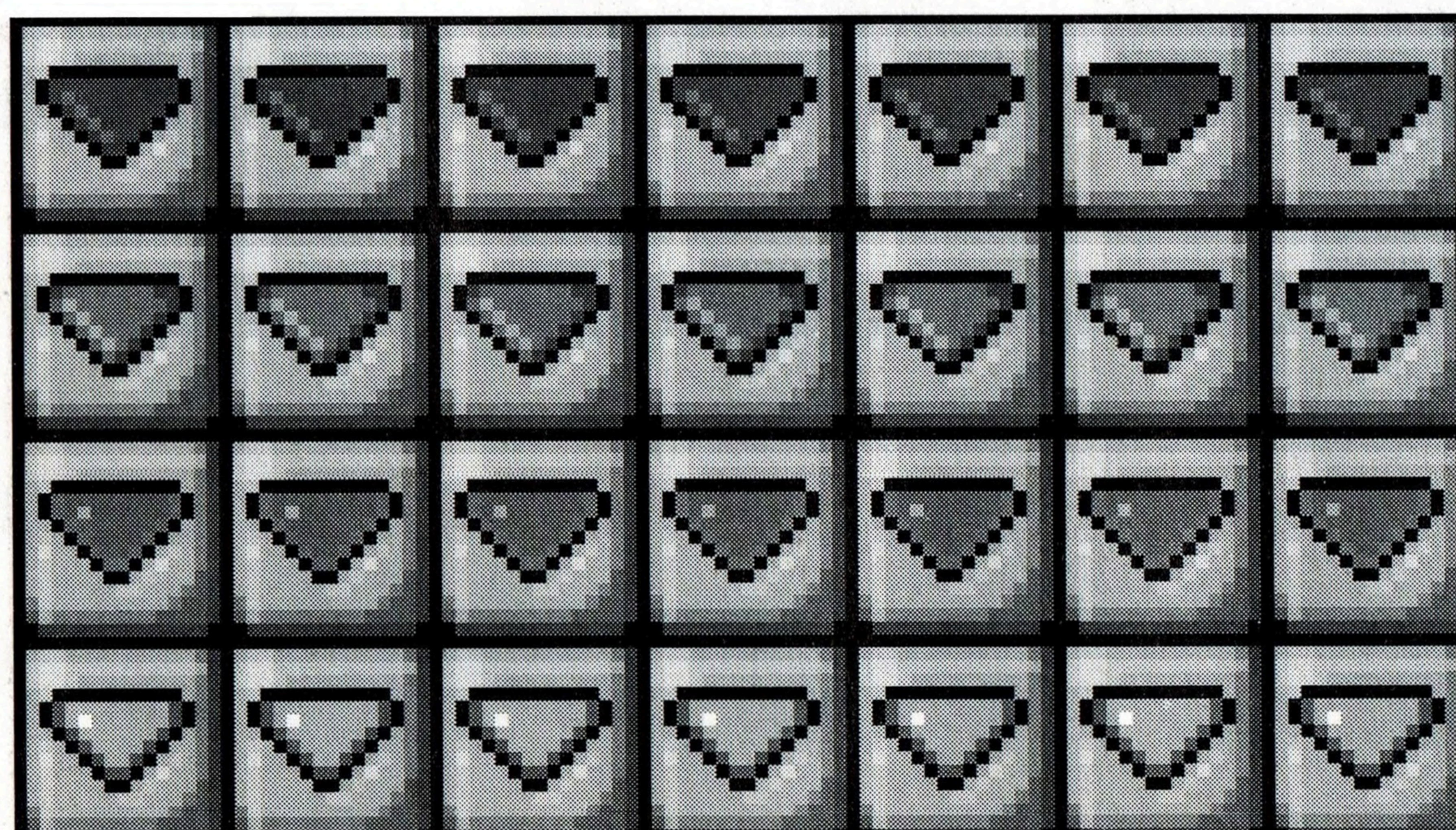
Jack-in-a-Bomb (Jack le Diablotin)



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 réapparaît.

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.



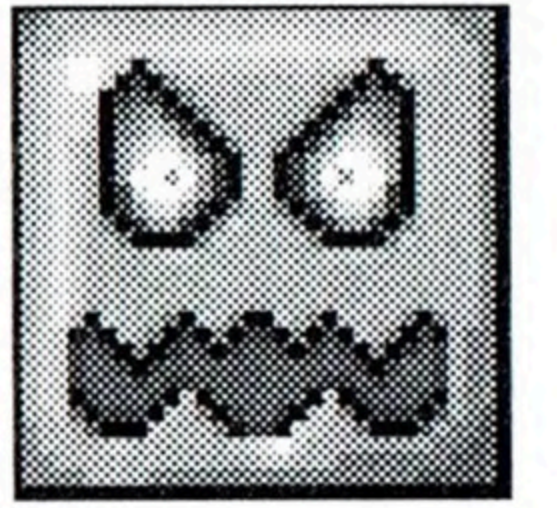
Control Mine (Mine)

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.



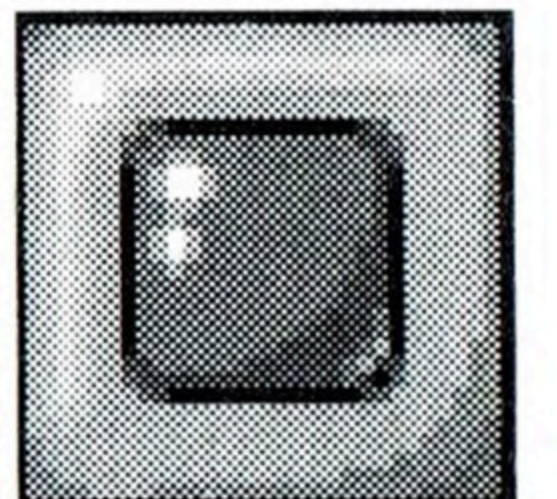
Grim Blocker (Le vilain méchant barrage)

Généralement, il bloque le passage d'Alfred.



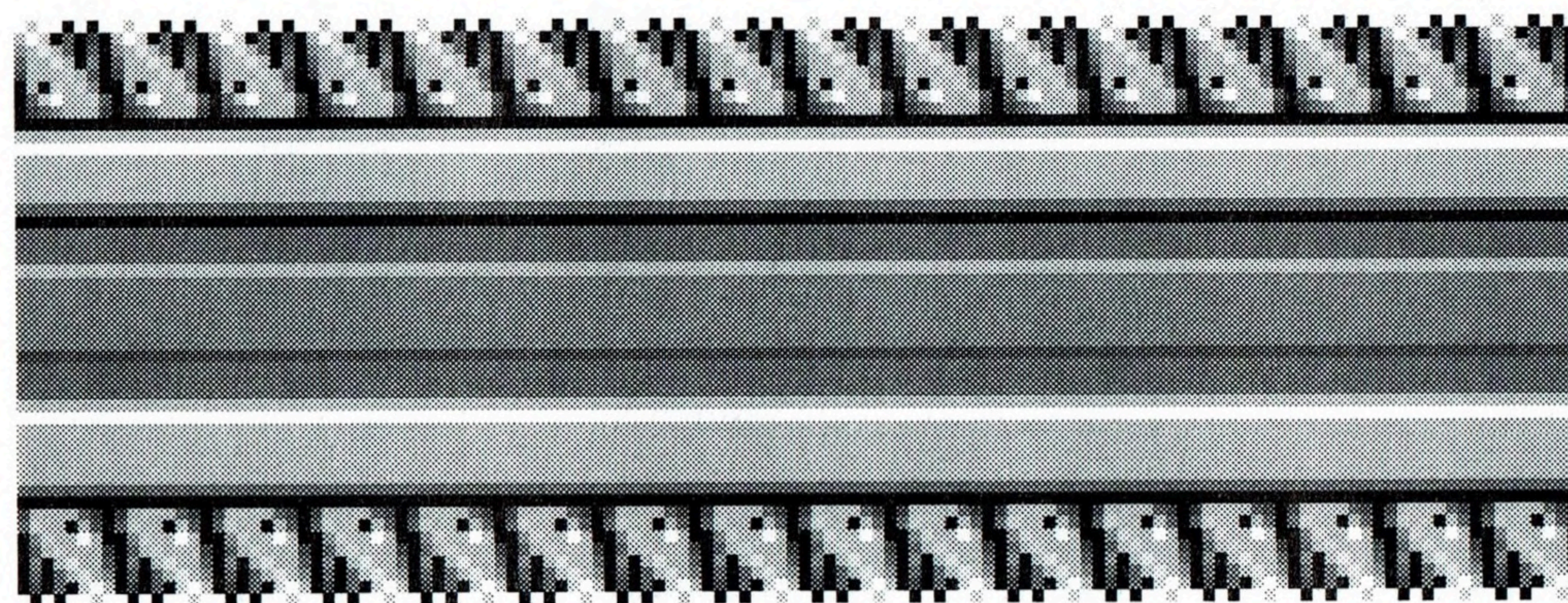
Control Block (Bloc de contrôle)

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

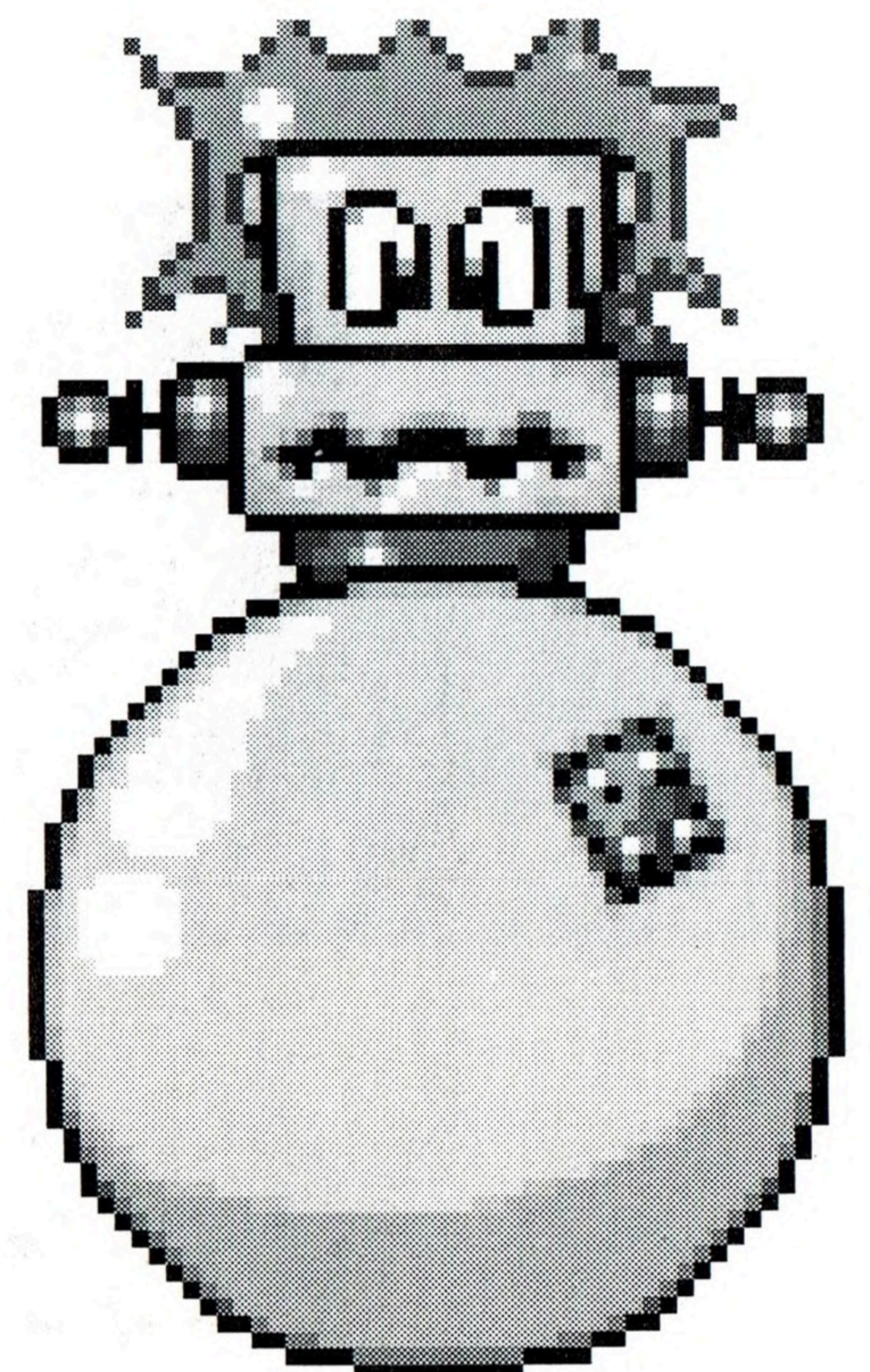
Le Terrasawus sillonne le niveau en bourdonnant. S'il touche Alfred, c'est bien dommage pour lui !



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.

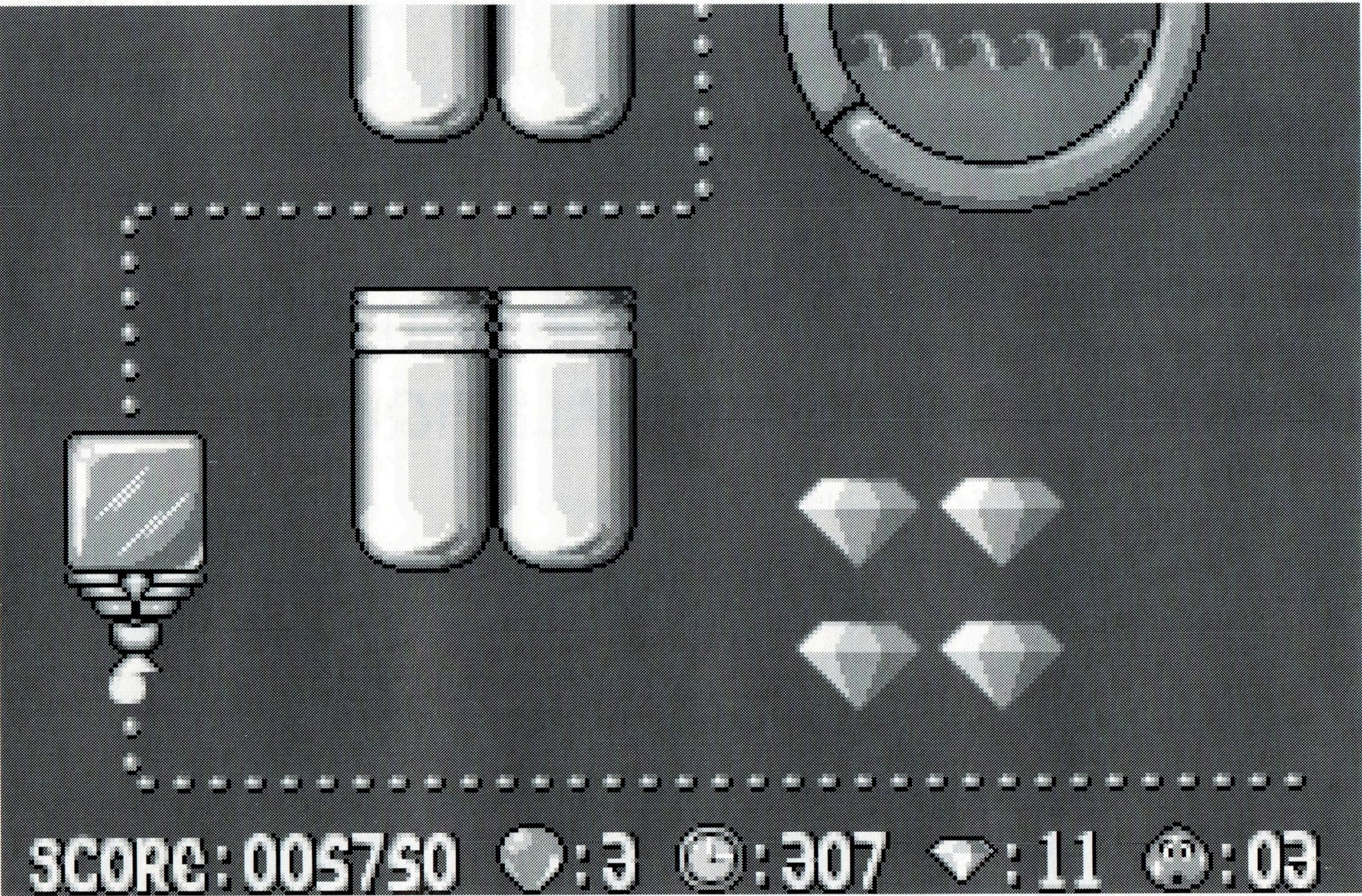
Pot de confiture



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.

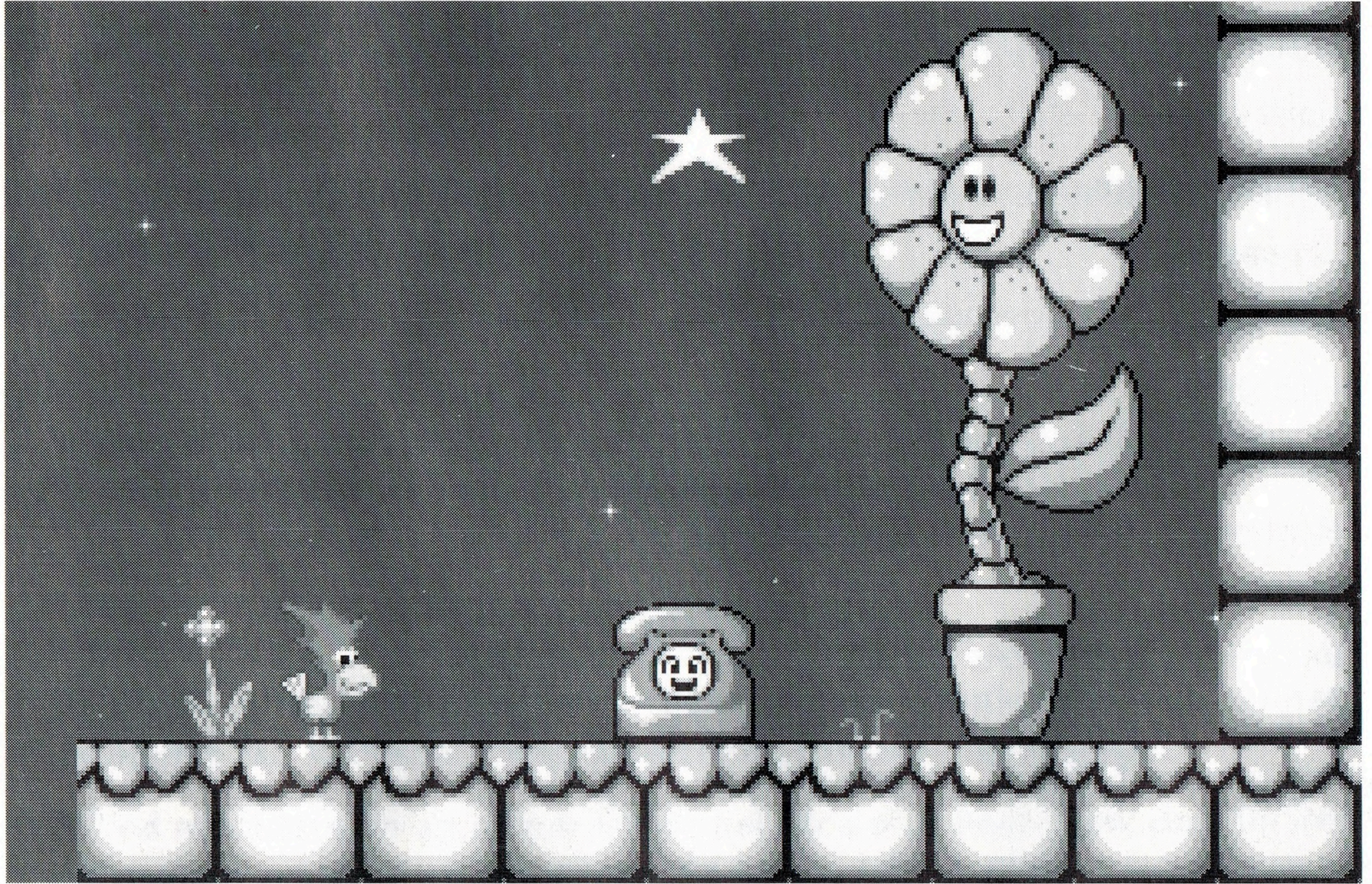
Plate-formes mobiles

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.

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	26
So steuert man Alfred	26
Komm mit auf Alfreds Abenteuer	27
Die Ausführung des Auftrag	28
Hilfreiche Gegenstände	30
Bonusspiel und Spielbildschirm	31
Gefährliche Gegner	31
Tips von Mr. Pekles	34
Technischer Support	36

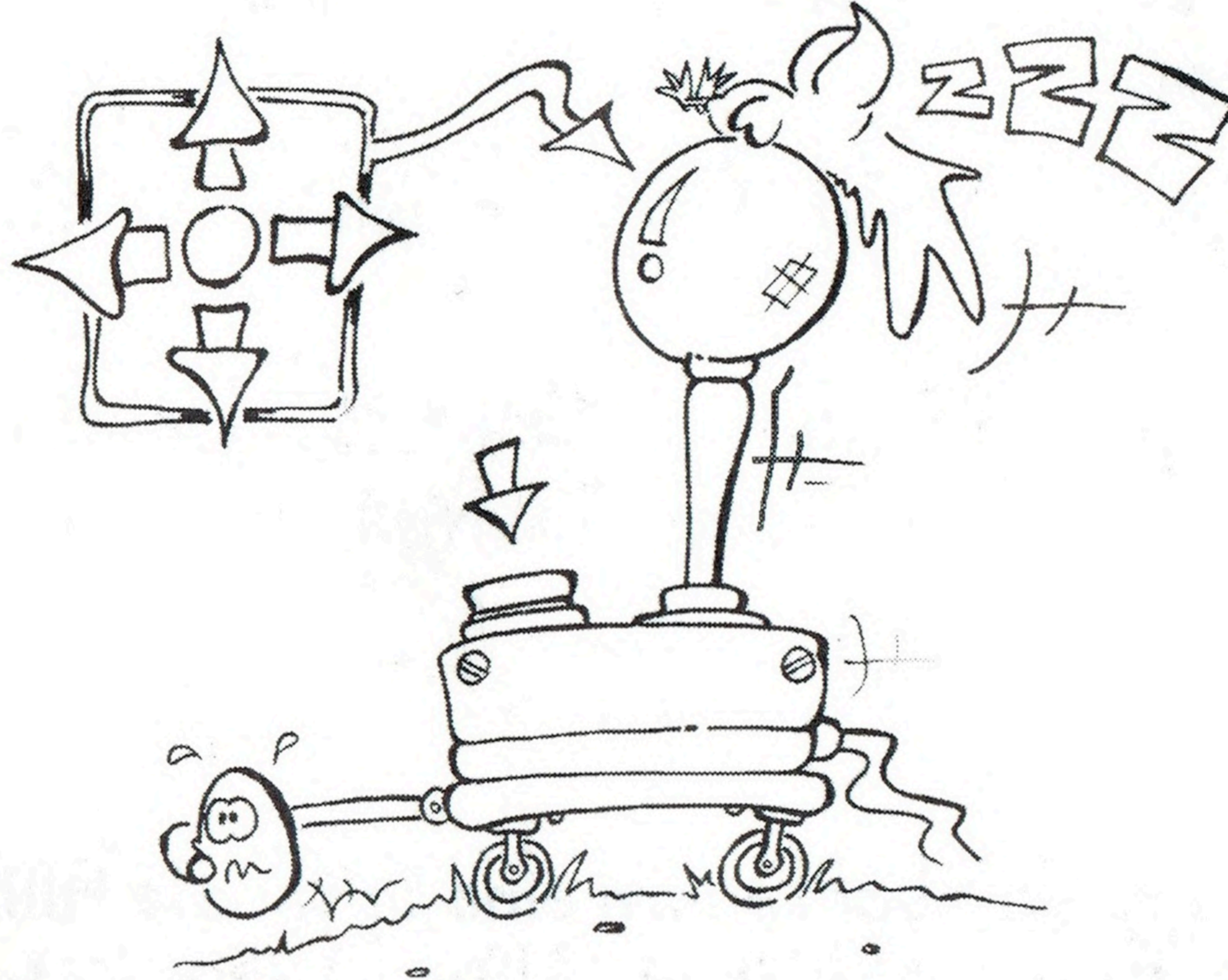
BEDROHUNG DURCH DIE MEKA-CHICKENS

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.

SO STEUERT MAN ALFRED

Stecke einen Joystick über den Spiel-Port 1 ein.



LINKS und RECHTS – Wie Du Dir sicher vorstellen kannst, wird Alfred durch Links- und Rechtsbewegungen des Joysticks in die betreffende Richtung bewegt.

OBEN – Durch Bewegen des Joysticks nach oben führt Alfred aus dem Stand einen Sprung aus – je länger Du den Joystick festhältst, desto höher springt unser Freund.

Wenn Alfred von einer gefederten Unterlage aus hochspringt, erhält er dadurch noch mehr Sprungkraft. Bei einem Sturz bewegt er auf diese Weise seine Flügel auf und ab, wodurch der Aufprall gelindert wird.

UNTEN – Durch Bewegen des Joysticks nach unten fängt Alfred an, mit seinem Schnabel zu picken. Wenn Alfred vor einer Tür steht, bewirkt die gleiche Bewegung, daß er durch die Tür hindurchschreitet.

Wenn Alfred im Fallen ist und Du den Joystick nach unten bewegst, startet er einen seiner eindrucksvollen Sturzflüge, mit denen er die Monster vernichtet; aber Vorsicht: einige Monster wissen sich zu wehren.

Im Wasser – Die Joystickbewegungen funktionieren gleich wie auf dem trockenen Boden.

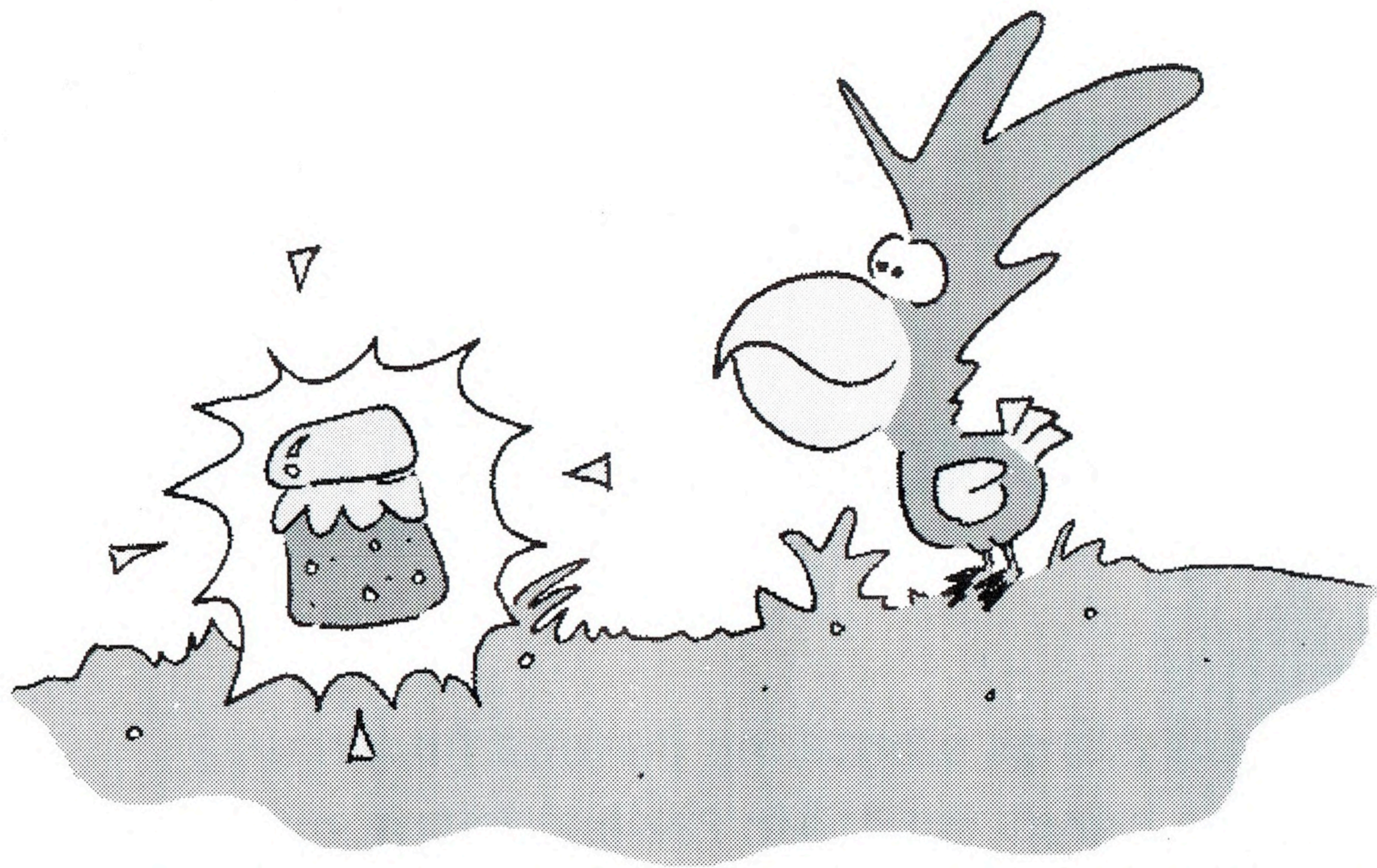
Im Meka-Buster – Wenn Alfred sich im Meka-Buster befindet, kann er nach oben fliegen, nach unten sowie nach links und nach rechts gehen, indem Du den Joystick in die betreffenden Richtungen bewegst.

JOYSTICK-KNOPF – Wenn Alfred auf der Ebene einen Topf mit Marmelade findet, kannst Du mit dem Feuerknopf Bomben werfen.

Wenn Alfred im Meka-Buster gegen ein Meka-Chicken kämpft,feuerst Du mit dem Feuerknopf Kanonenschüsse ab.

TASTE P – Drückt man während des Spiels die Taste P auf der Tastatur, unterbricht man das Spiel. Ein weiterer Druck auf die Taste P nimmt das Spiel wieder auf.

ESC-TASTE – Mit einem Druck auf die ESC-Taste kannst Du das aktuelle Spiel jederzeit abbrechen.



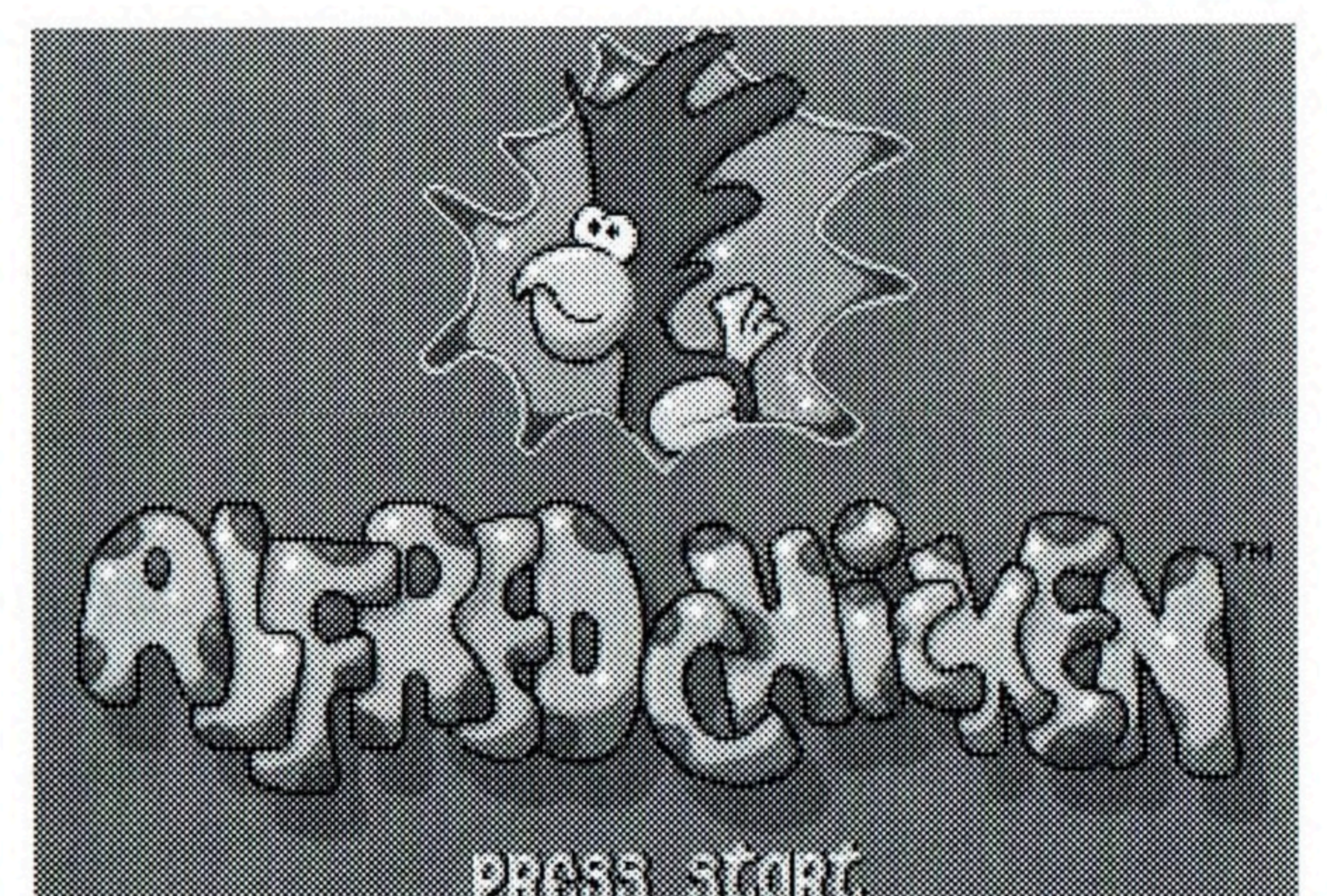
KOMM MIT AUF ALFREDS ABENTEUER

Vor dem Spiel

Vergewissere Dich, daß Dein Amiga ausgeschaltet ist, und schiebe die Disk 1 in das Laufwerk. Schalte jetzt den Amiga ein, und das Spiel wird geladen. Nimm Disk 1 heraus und lege stattdessen Disk 2 ein, wenn Du dazu aufgefordert wirst. Drücke den Joystick-Knopf.

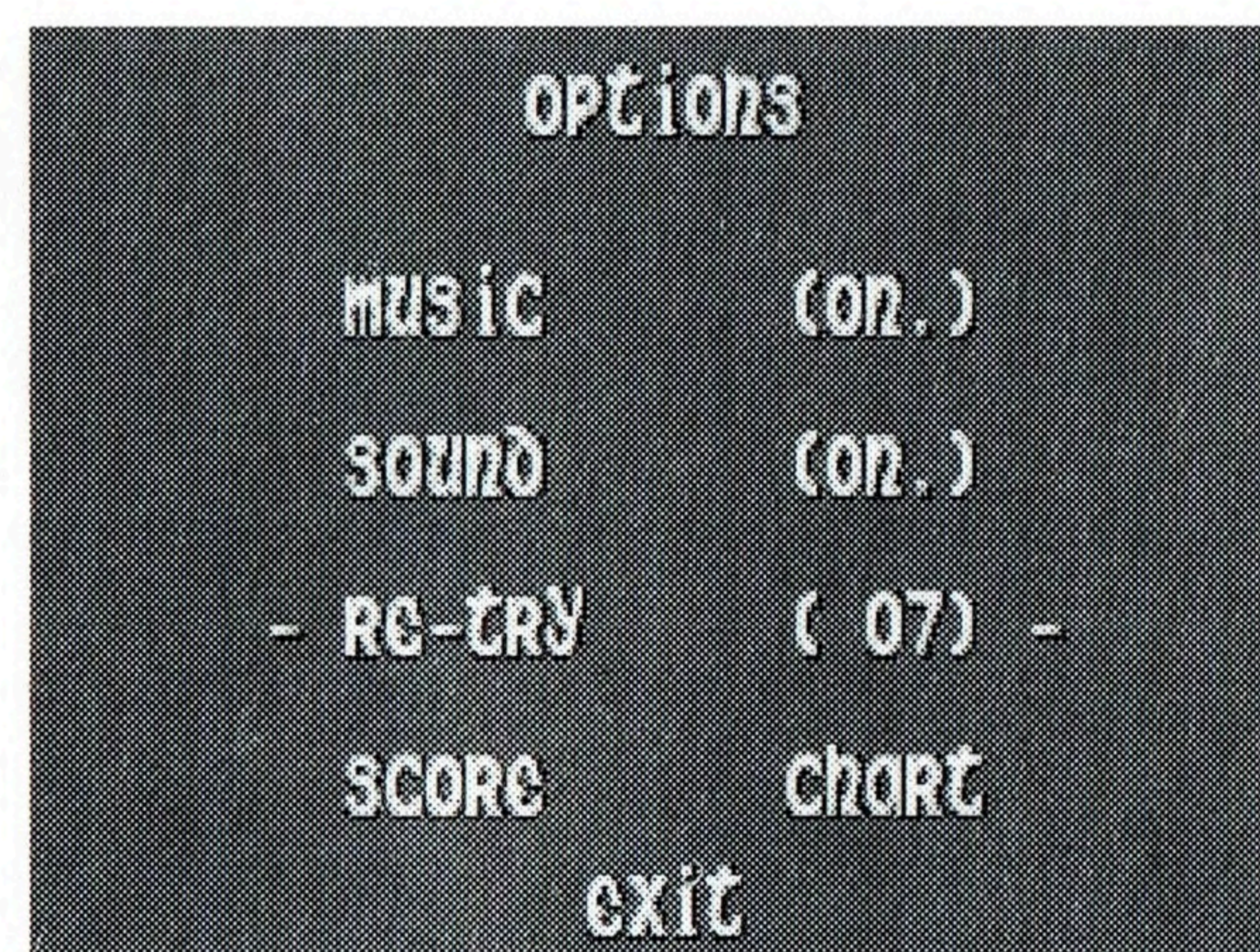
Titelbild

Drücke den Joystick-Knopf, während das Titelbild angezeigt wird, um Dir die Bildschirmseite "Options" anzusehen.



Bildschirmseite "Options"

Bewege den Joystick nach oben und nach unten, um Dich durch die Menüpunkte zu bewegen, und drücke den Joystick-Knopf, um eine Option auszuwählen. Wenn Du RE-TRY wählst und den Joystick dann nach rechts bewegst, wird ein Credit hinzugefügt (eine Bewegung nach links zieht einen Credit ab).



High-Score-Tabelle

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

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

DIE AUSFÜHRUNG DES AUFTRAGS

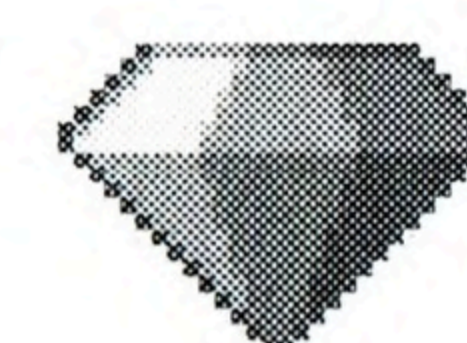
Ballons

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.



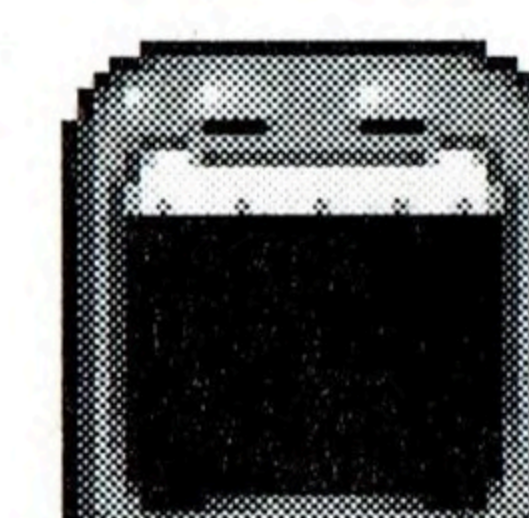
Diamanten

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

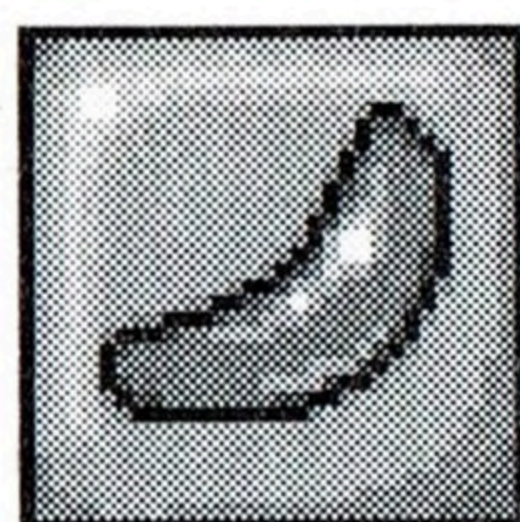
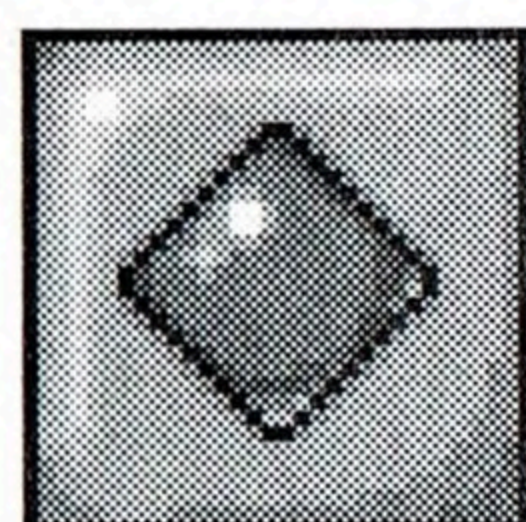
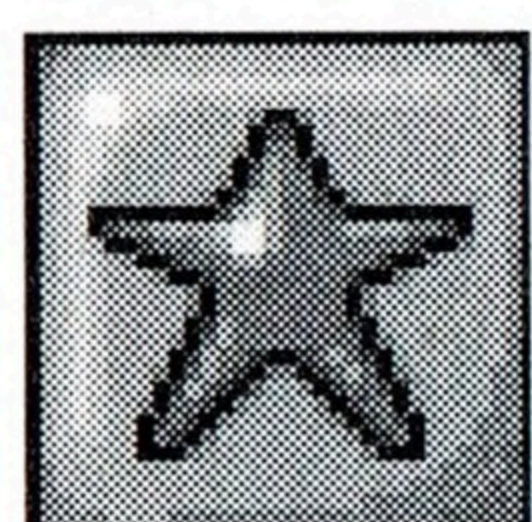
Zwischen den Räumen auf jeder Ebene gibt es Verbindungstüren; einige davon führen zu geheimen Räumen – es lohnt sich, sie alle auszuprobieren!



Schalter

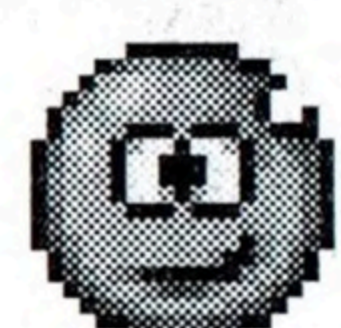


Mit Schaltern können bestimmte Sperren oder Brücken ein und ausgeschaltet werden, so daß Alfred weitere Teile der Ebene erkunden kann.



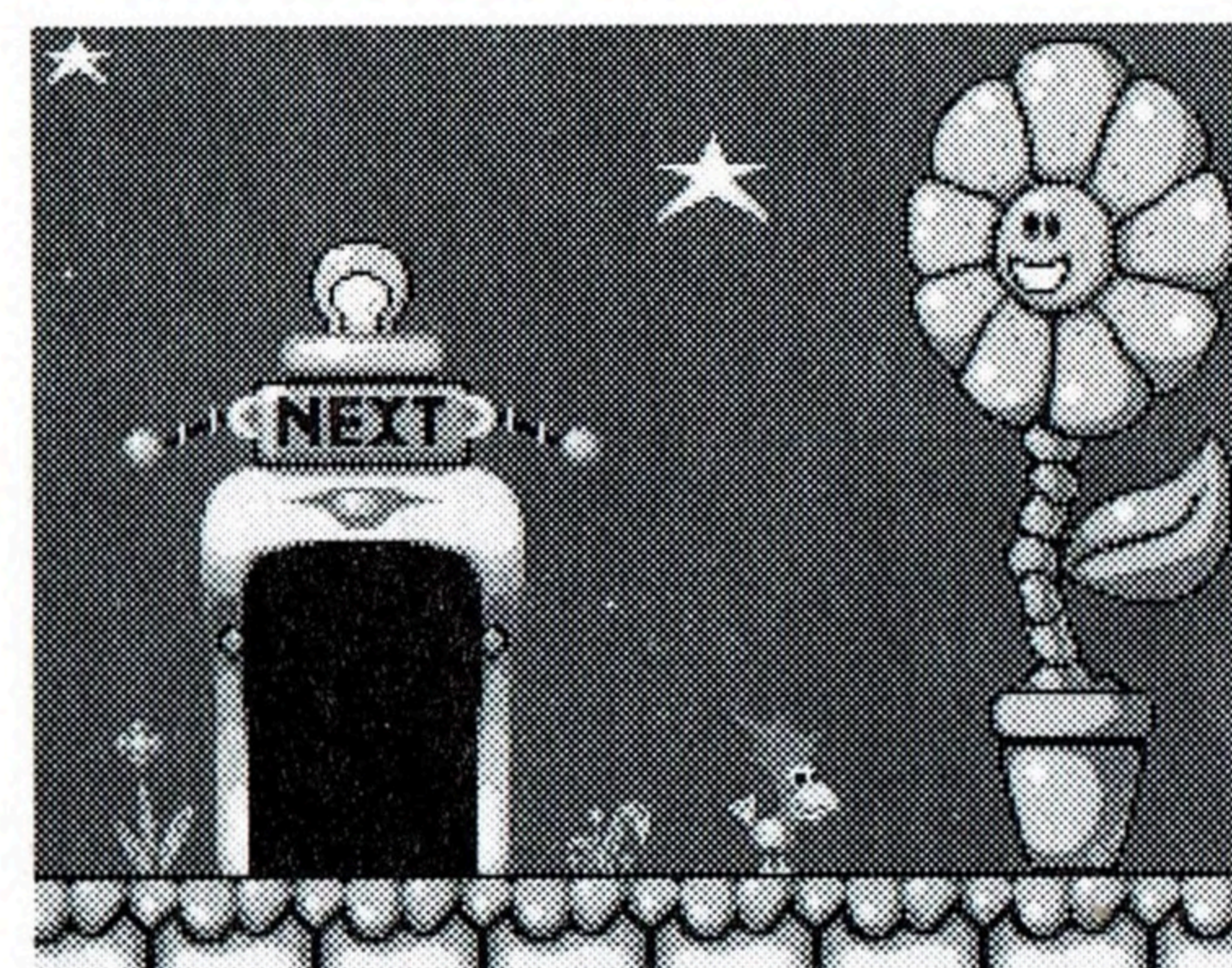
Bonus-Chips

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:



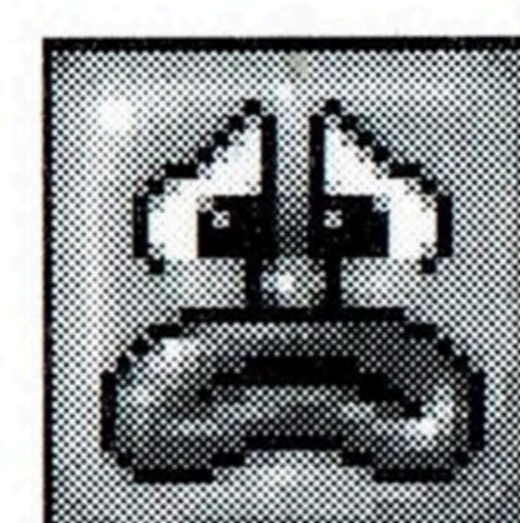
Mr Pekles Space Lab

Hier belohnt Mr. Pekles Alfred für seinen Wagemut.



Ein/Aus-Blöcke

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



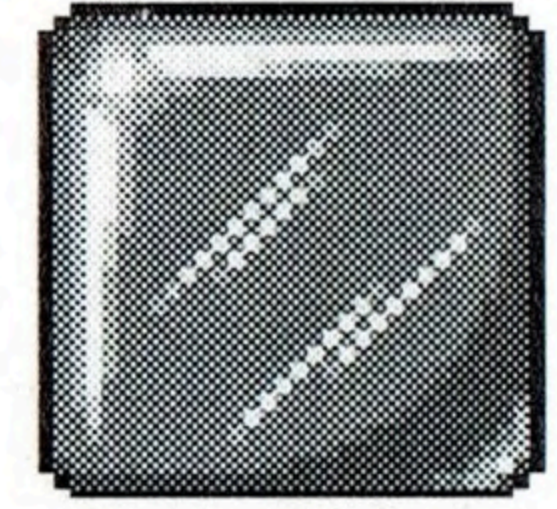
Sprungfedern

Alfred kann die Sprungfedern benutzen, um zu hochgelegenen und normalerweise unerreichbaren Stellen zu gelangen. Wenn Alfred auf eine Sprungfeder hüpfte, stößt ihn die Federkraft automatisch in die Luft. Wenn Du bei Alfreds Aufwärtsbewegung die Taste A drückst, steigt er noch höher in die Luft.



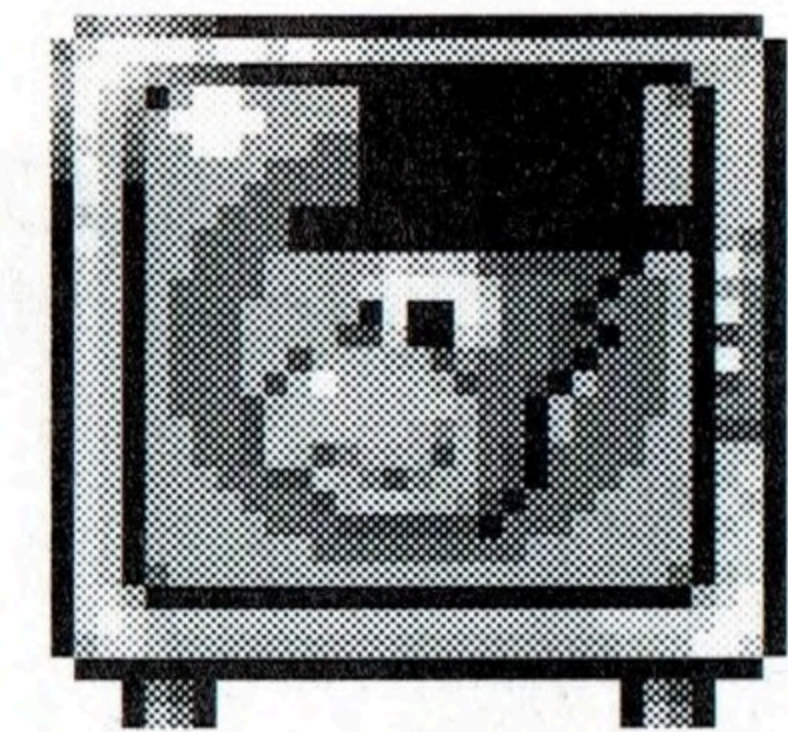
Eis

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

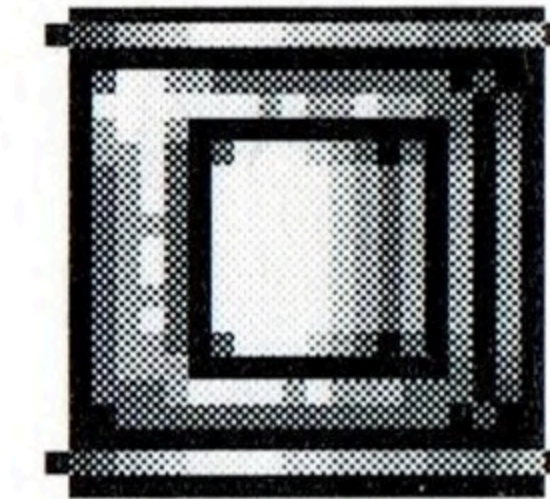
Gießkanne

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

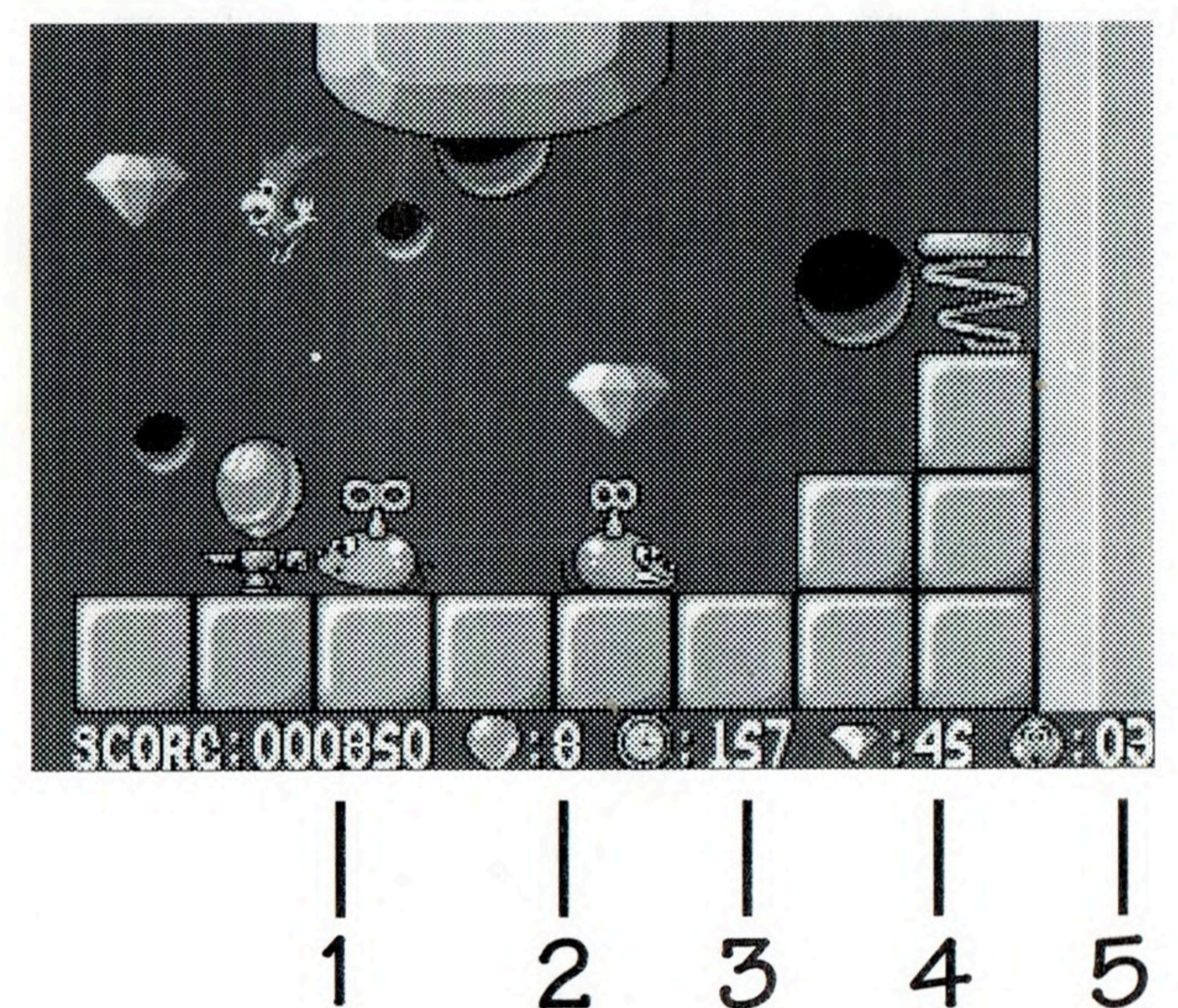
Bonusspiel



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

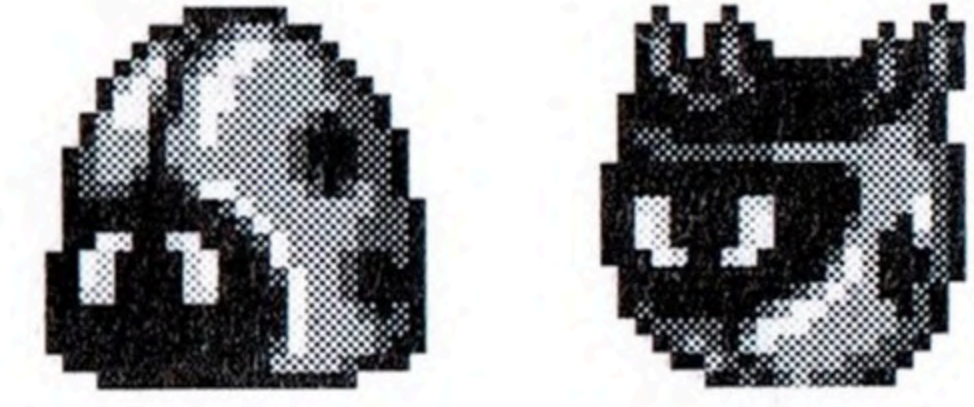
Hier folgen einige der gefährlichen Gegner und Gegenstände, denen Alfred begegnen wird. Paß auf, es gibt noch viele andere, die verhindern wollen, daß Alfred seinen Auftrag ausführen kann.

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.

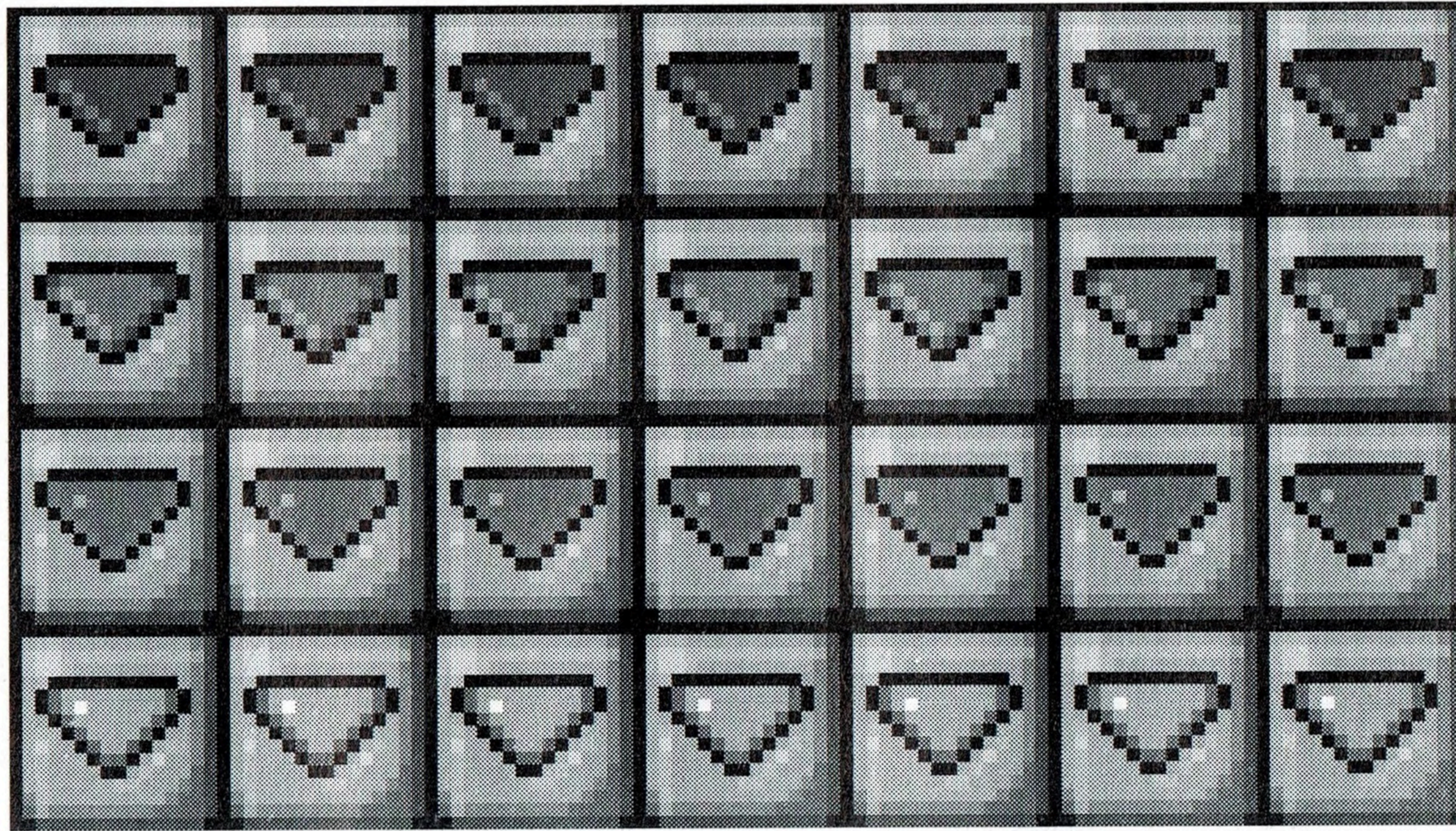
Jack in a Bomb



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.

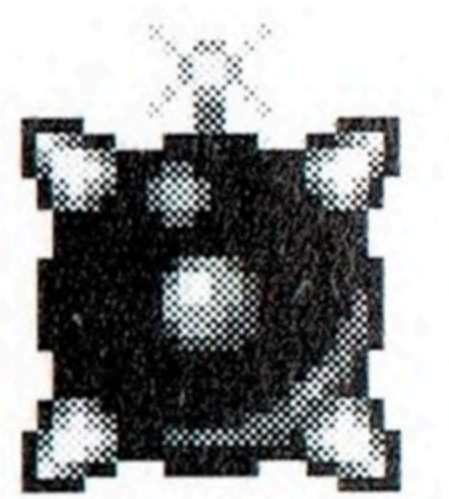
Todeswand

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.



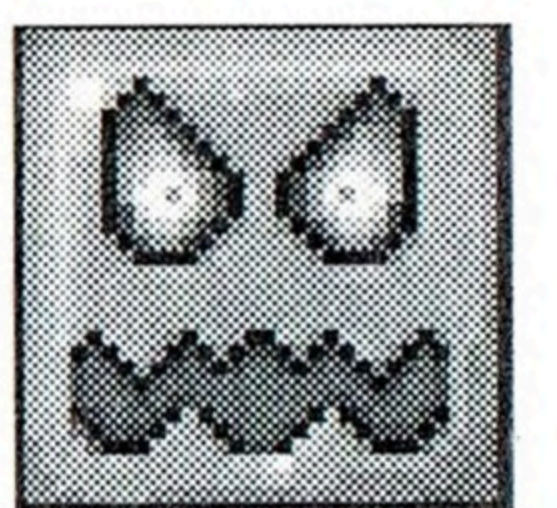
Die Lenk-Mine

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.



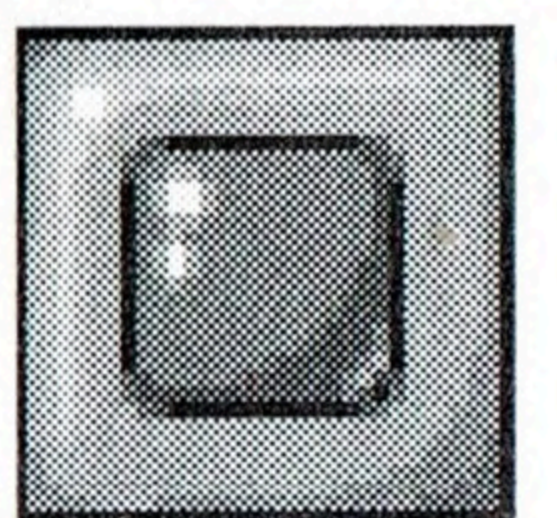
Grim-Blocker

Der unerbittliche Grim-Blocker versperrt Alfred den weiteren Weg.



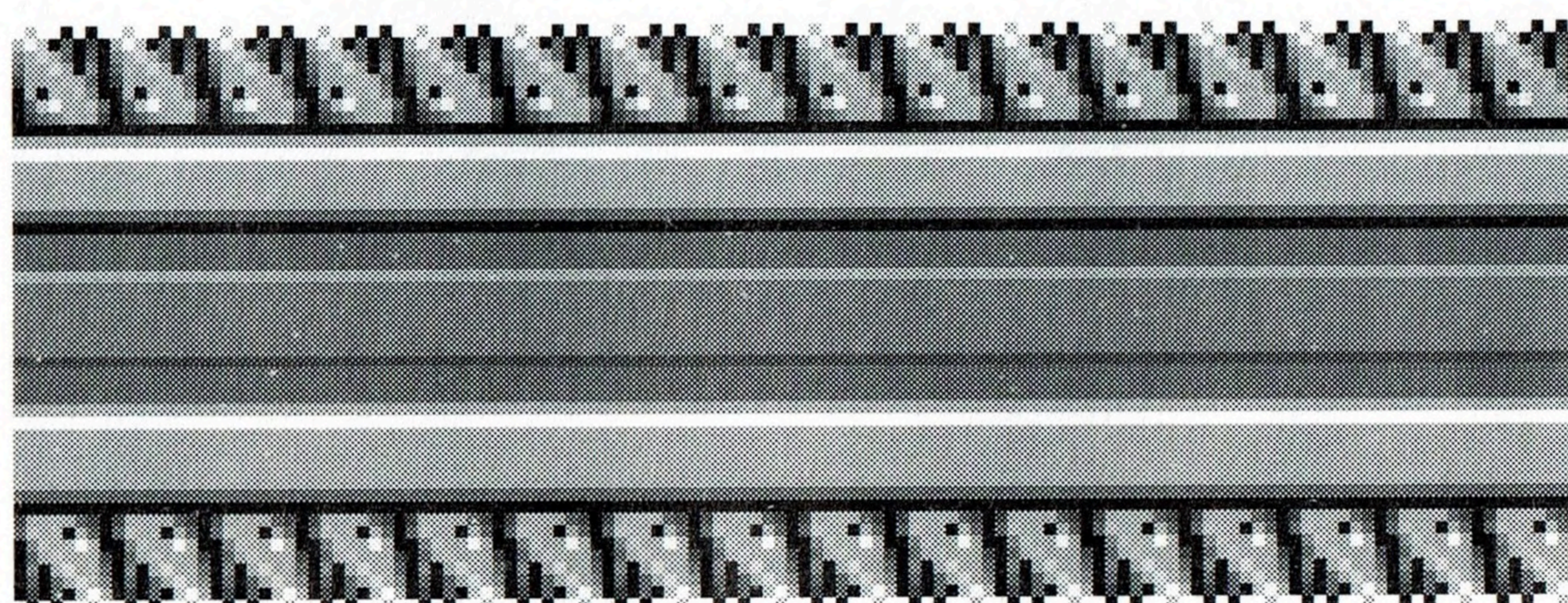
Der Kontroll-Block

Wenn Alfred den Kontroll-Block anpickt, 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

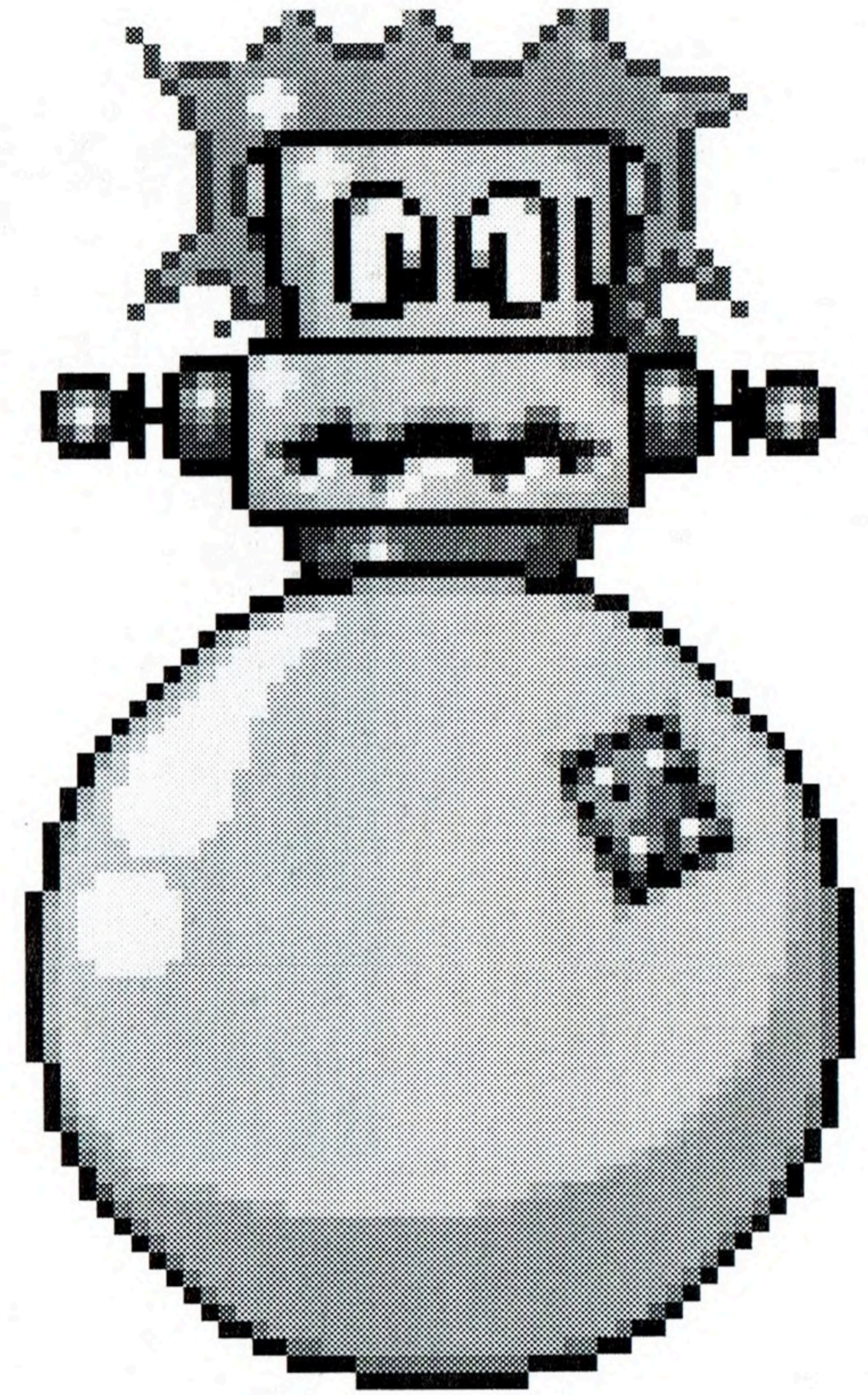
Der Terrasawus sägt sich seinen Weg durch die Ebene hoch. Wenn er Alfred erreicht, na dann tschüß!



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!



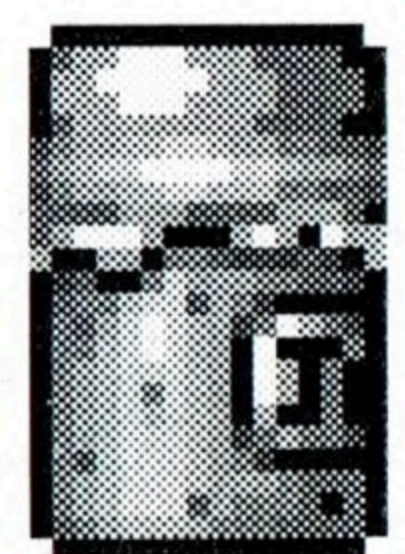
TIPS VON MR. PEKLES

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.



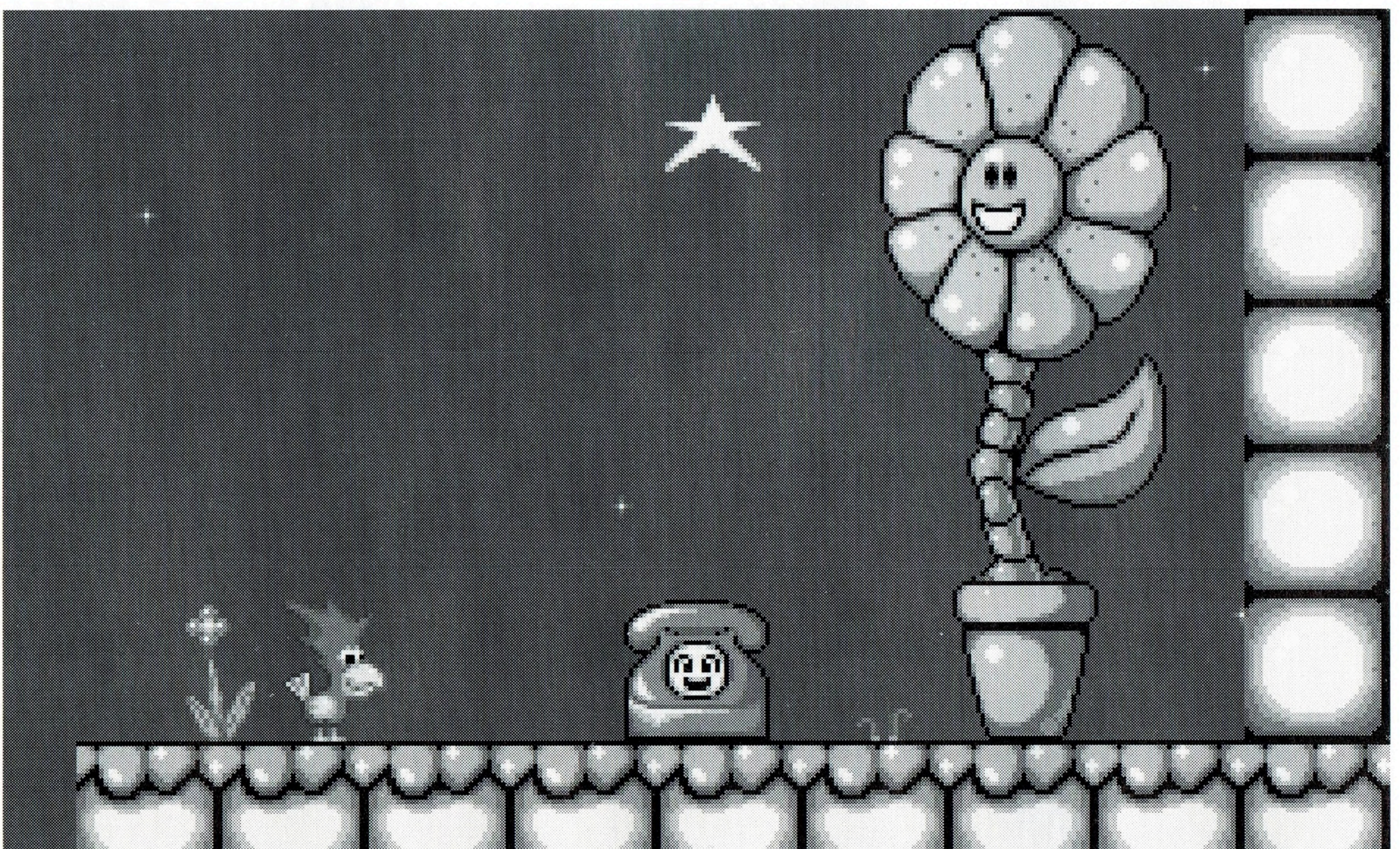
Wanderplattformen

Einige Plattformen bewegen sich auf bestimmten Routen über die Landkarte. Diese sind als gepunktete Linien dargestellt.



Noch mehr Geheimnisse

In diesem Spiel gibt es eine Menge gut versteckter Geheimnisse aufzudecken: Dinge können ausgelöst werden, wenn man auf sie schießt; unsichtbare Sprungfedern erscheinen erst, wenn man auf sie draufspringt; es gibt Wände, durch die man gehen kann, und vieles andere mehr.



Du hast jetzt die Spielanleitung gelesen, nun hilf Alfred bei seinem Rettungsauftrag!

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.

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-
polli.**

SOMMARIO DI MR PEKLES

La minaccia dei mega-polli	38
Come controllare Alfred	38
Unisciti all'avventura	39
Oggetti utili	42
Bonus e schermo gioco	43
Tipi di nemici	43
Consigli utili di Mr Pekles	45
Assistenza tecnica	47

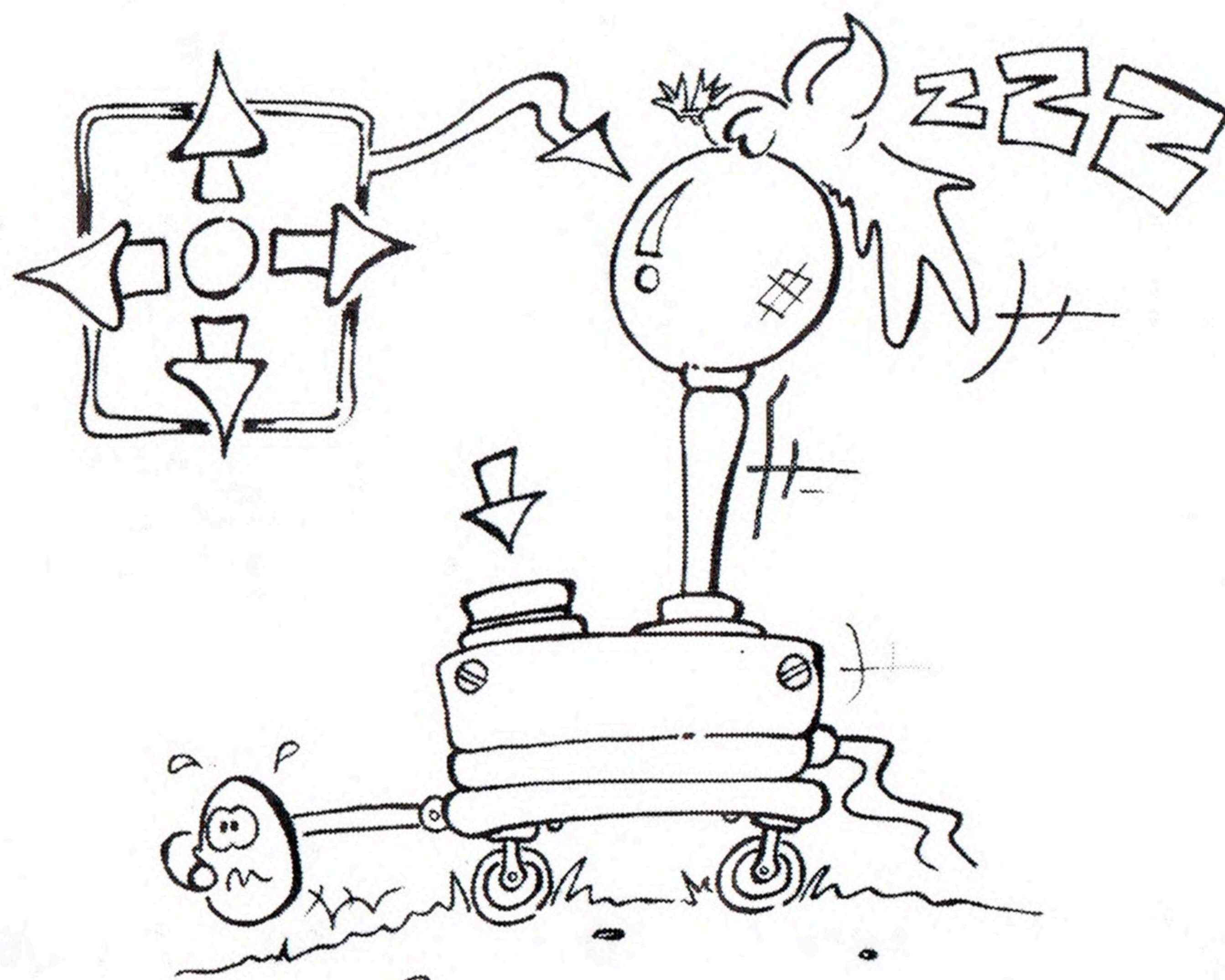
LA MINACCIA DEI MEGA-POLLI

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.

COME CONTROLLARE ALFRED

Usa il joystick inserito nella porta gioco 2.



SINISTRA e DESTRA – come avrai già capito, muovi il joystick verso sinistra e verso destra per guidare Alfred verso sinistra e verso destra!

SU – muovendo il joystick verso l'alto mentre stai fermo, Alfred salta; più a lungo tieni il joystick in questa posizione più alto è il salto. Durante il salto, muovendo il joystick verso l'alto si dà ad una spinta extra. Quando Alfred cade, muovendo il joystick verso l'alto, Alfred inizia a muovere le sue ali: questo gli consente di cadere a velocità ridotta.

GIU – muovendo il joystick verso il basso mentre stai fermo, Alfred inizia a beccare. Quando Alfred si trova di fronte ad una porta, spostando il joystick verso il basso, Alfred passa per la porta. Quando Alfred cade, muovendo il joystick verso il basso, Alfred inizia a bombardare in picchiata. In questo modo vengono distrutti i mostri, ma fai attenzione, alcuni mostri sono provvisti di difesa.

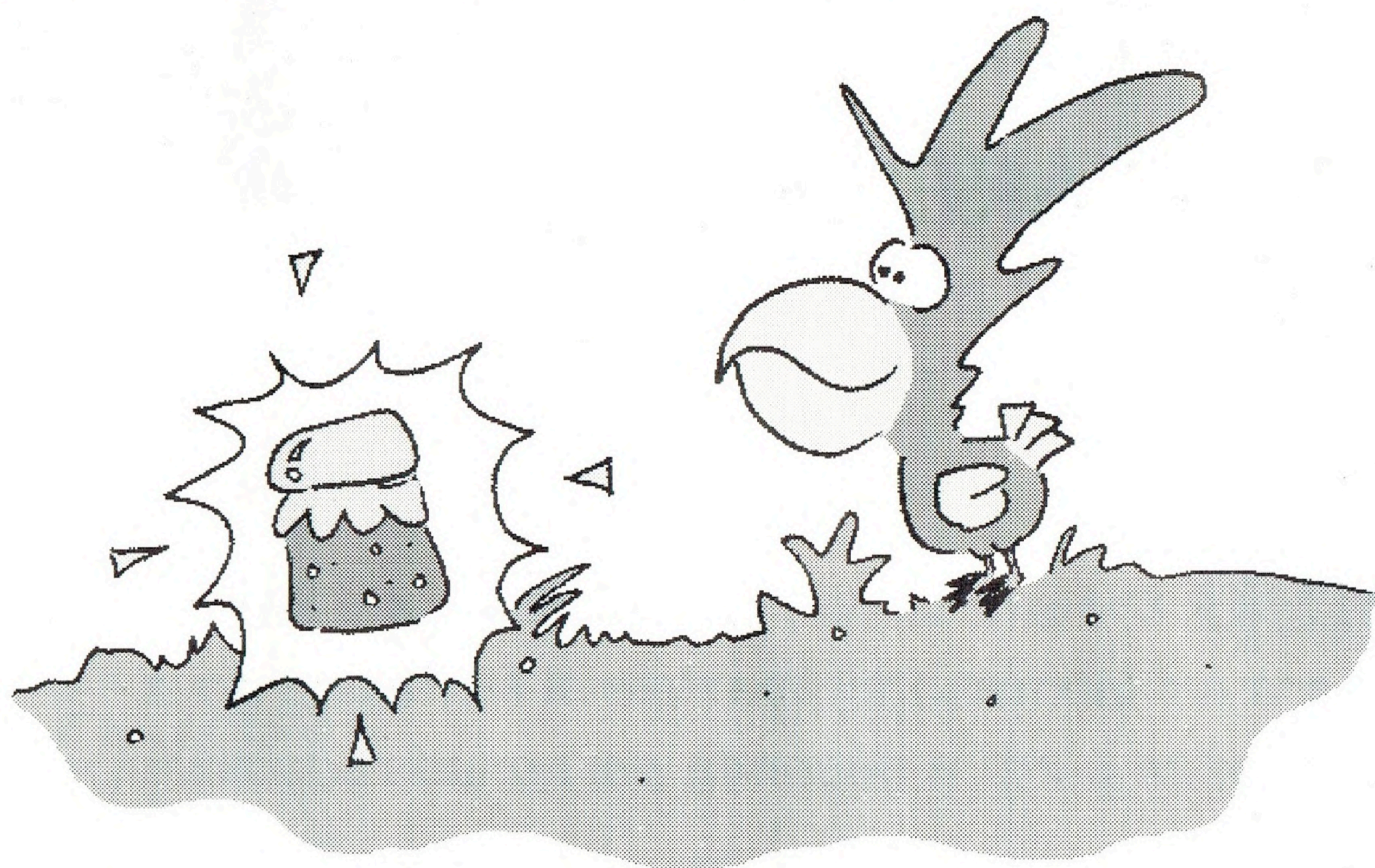
In Acqua – Quando Alfred si trova in acqua, nuota. Per conferirgli una direzione, sposta il joystick verso l'ALTO, il BASSO, a DESTRA e a SINISTRA.

Nel mega-demolitore – Quando ALfred si trova nel mega-demolitore, vola; Per conferirgli una direzione, sposta il joystick verso l'ALTO, il BASSO, a DESTRA e a SINISTRA.

Il pulsante del joystick – Quando Alfred trova un vaso di marmellata nel livello, premi il pulsante del joystick per lanciare bombe. Quando Alfred sta combattendo contro i mega-polli nel mega-demolitore, premi il pulsante del joystick per sparare pallottole giganti.

Tasto P – Premi il tasto P della tastiera in un qualsiasi momento durante il gioco: il gioco viene arrestato (pausa). Premi di nuovo il tasto P e il gioco viene ripreso.

Tasto ESC – Premi il tasto ESC della tastiera in un qualsiasi momento durante il gioco: si esce dal gioco attualmente in corso.



UNISCITI ALL'AVVENTURA

Prima di iniziare a giocare

Assicurati che il tuo Amiga sia spento ed inserisci quindi il dischetto 1 nel drive. Accendi Amiga: il gioco verrà caricato. Inserisci il dischetto 2 nel drive dietro sollecito e premi il pulsante del joystick.

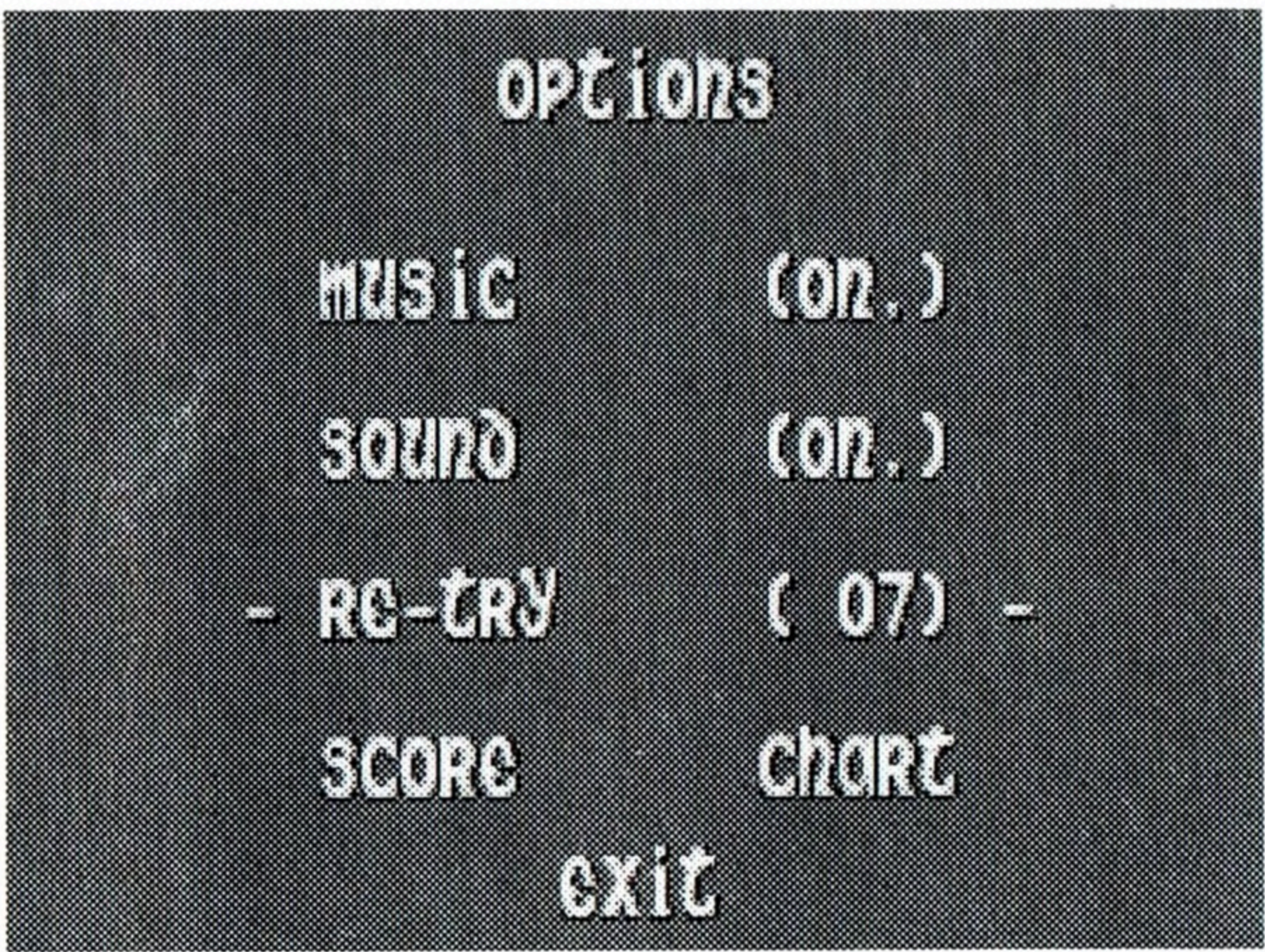
Schermo Titolo

Premi il pulsante del joystick mentre è visualizzato lo schermo Titolo in modo da visualizzare lo schermo Opzioni.



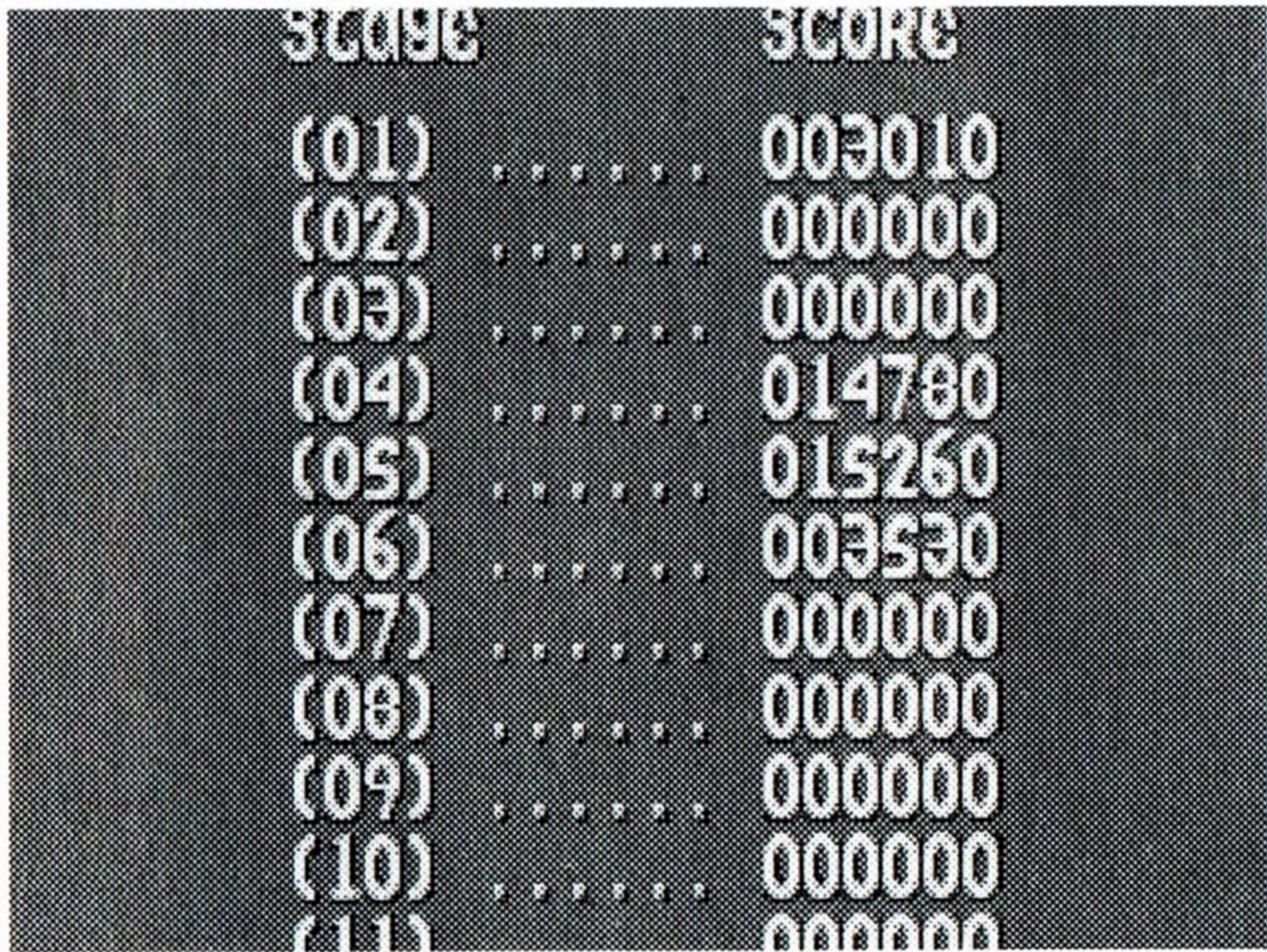
Schermo Opzioni

Muovi il joystick verso l'alto e il basso per spostarti tra le opzioni e premi il pulsante del joystick per selezionare l'opzione. Selezionando "Riprova", spostando il joystick verso destra verrà aggiunto un bonus, verso sinistra verrà tolto un bonus.



Tabellone punteggio

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



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

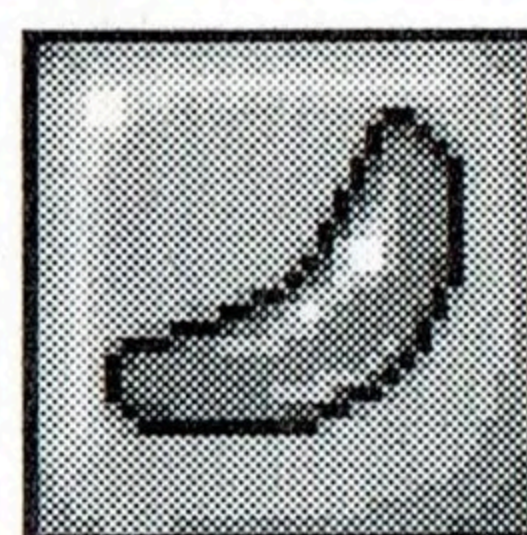
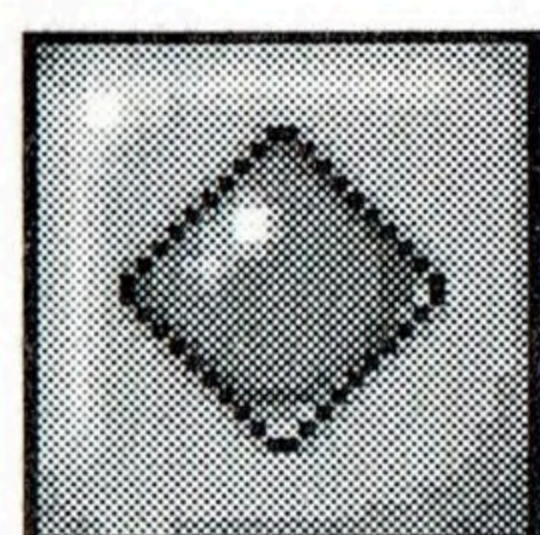
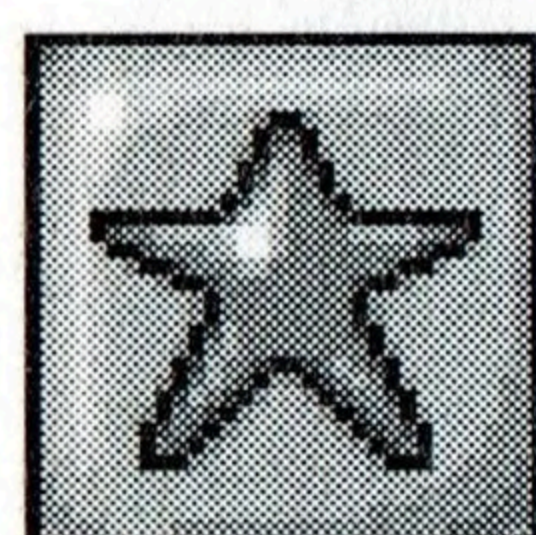
Collegano le stanza su ogni livello. Alcune conducono in camere segrete: quindi provale tutte.



Pulsanti

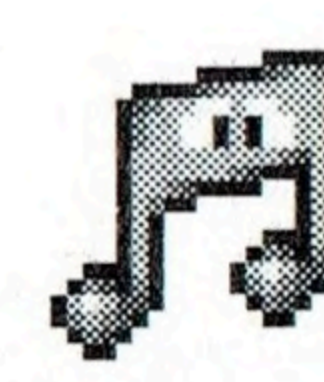


I pulsanti, quando premuti, attivano e disattivano alcuni blocchi consentendo così ad Alfred l'accesso in altre parte del livello.



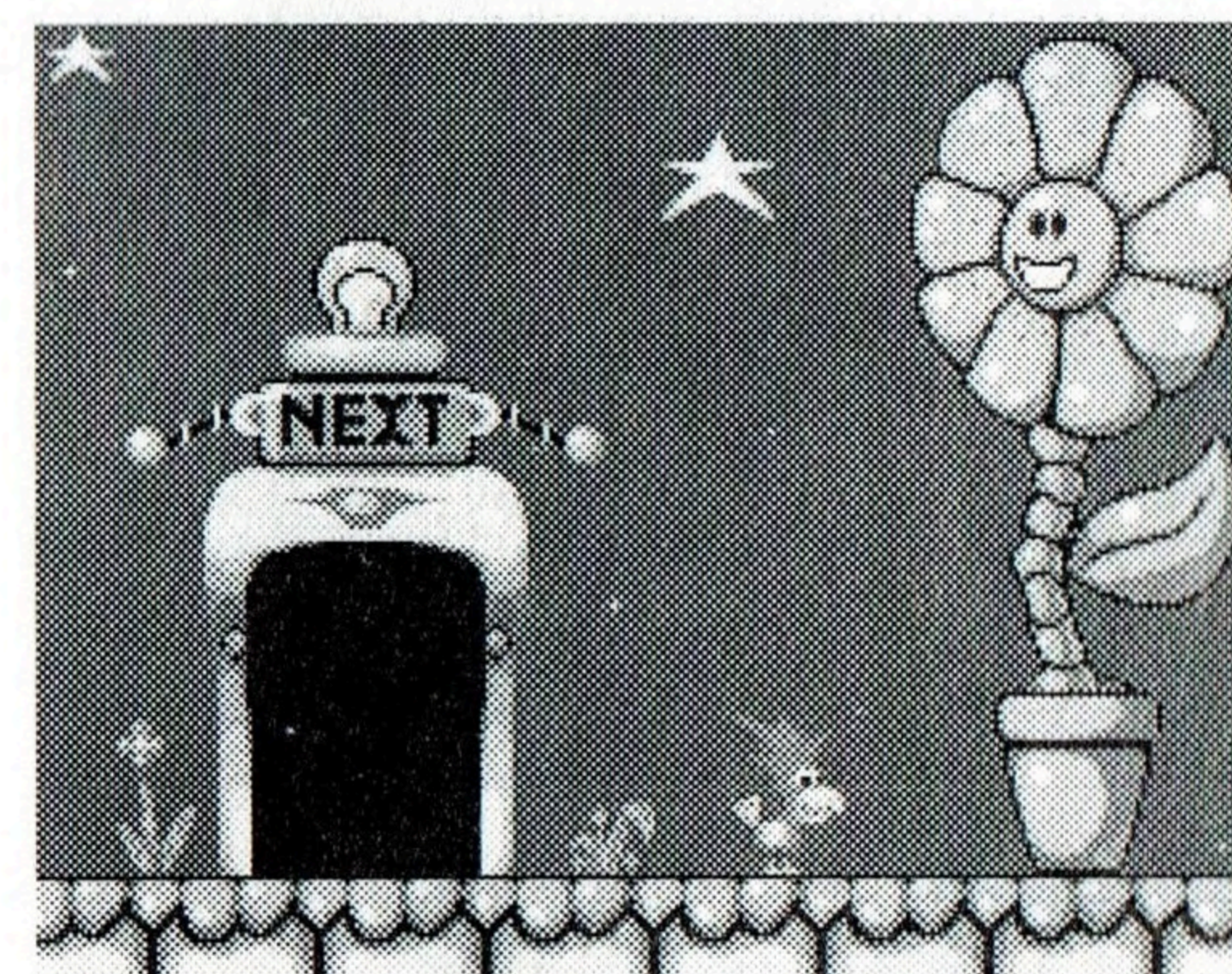
Bonus!

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:



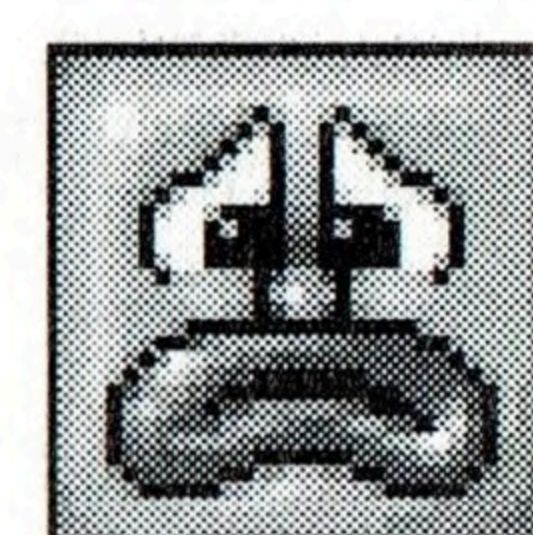
Il laboratorio spaziale di Mr Pekles

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.



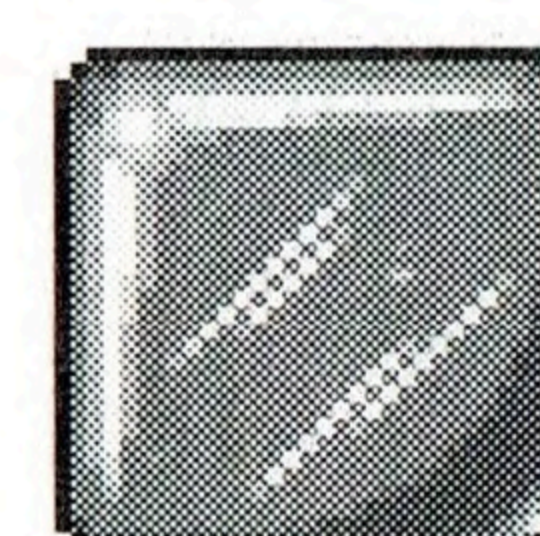
Molle

Alfred può ricorrere a molle per raggiungere posti alti o normalmente inaccessibili. Quando Alfred esegue un salto con le molle, viene automaticamente inviato in aria, a meno che non si libra nell'aria muovendo le sue ali. Muovendo il joystick verso l'alto mentre Alfred s'innalza, andrà sempre più in alto.



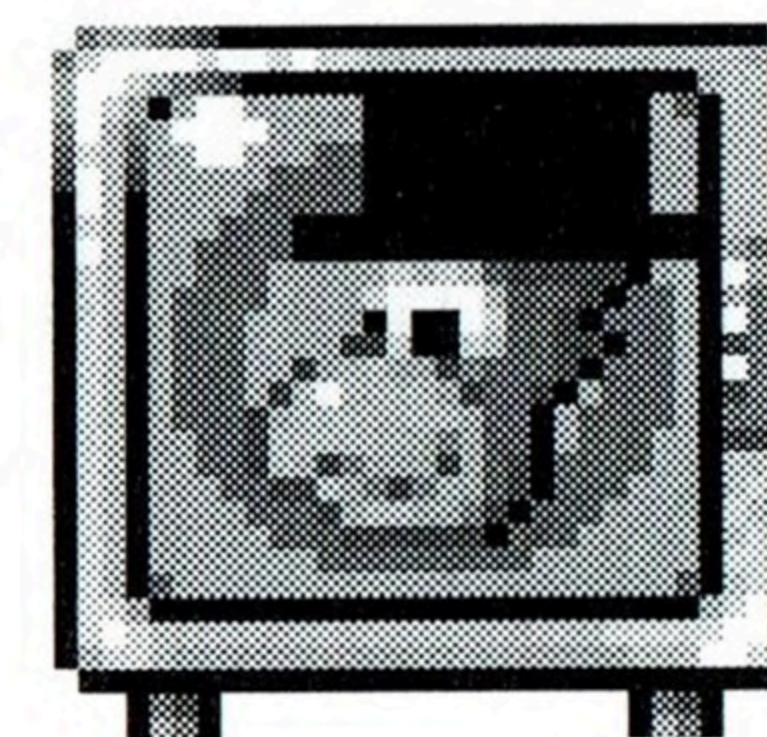
Ghiaccio

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

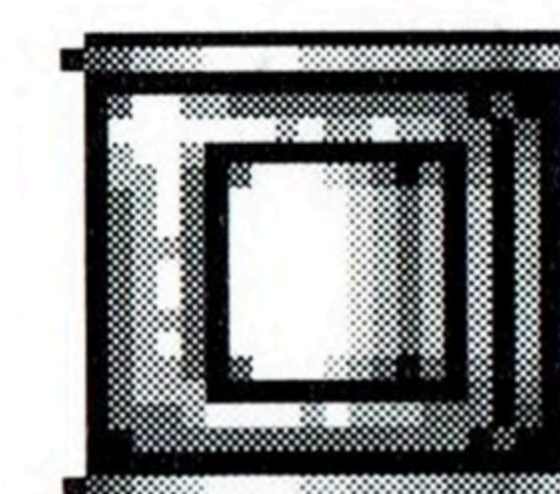
Innaffiatoio

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.



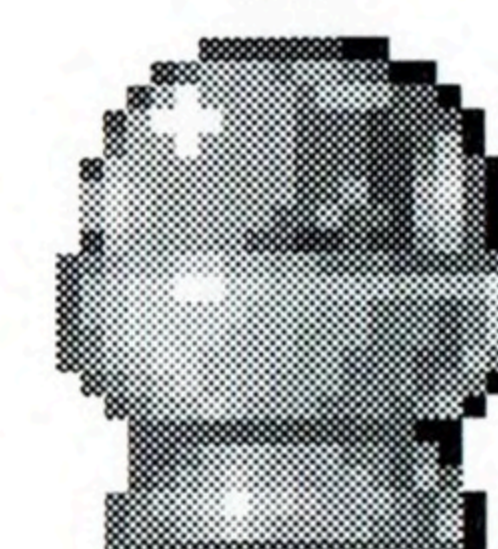
Groviglio di vermi

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.



BONUS E SCHERMO GIOCO

Bonus

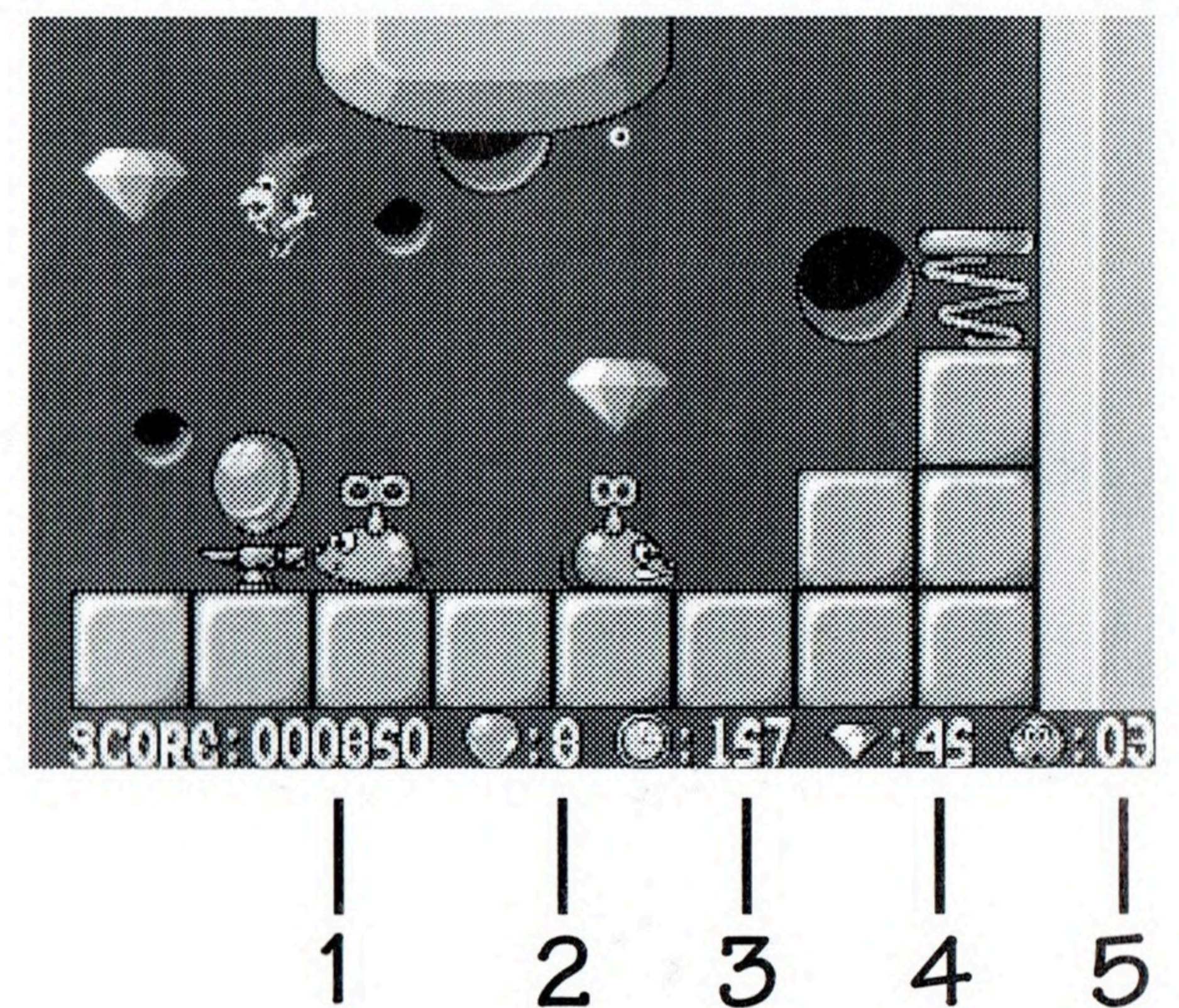
Dopo aver completato un livello o dopo aver sconfitto un mega-pollo, Alfred raggiunge volando il laboratorio spaziale di Mr Pekles. Durante il via, incontra molti regali fluttuanti. Per ogni regalo fluttuante raccolto, Alfred riceve 50 punti. Se vengono raccolti tutti i regali, Mr Pekles ti regala una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

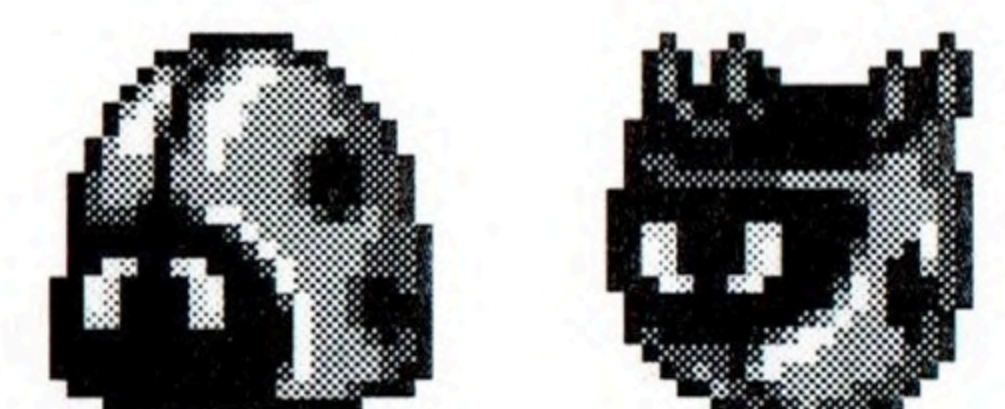
Mino – La balena

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.

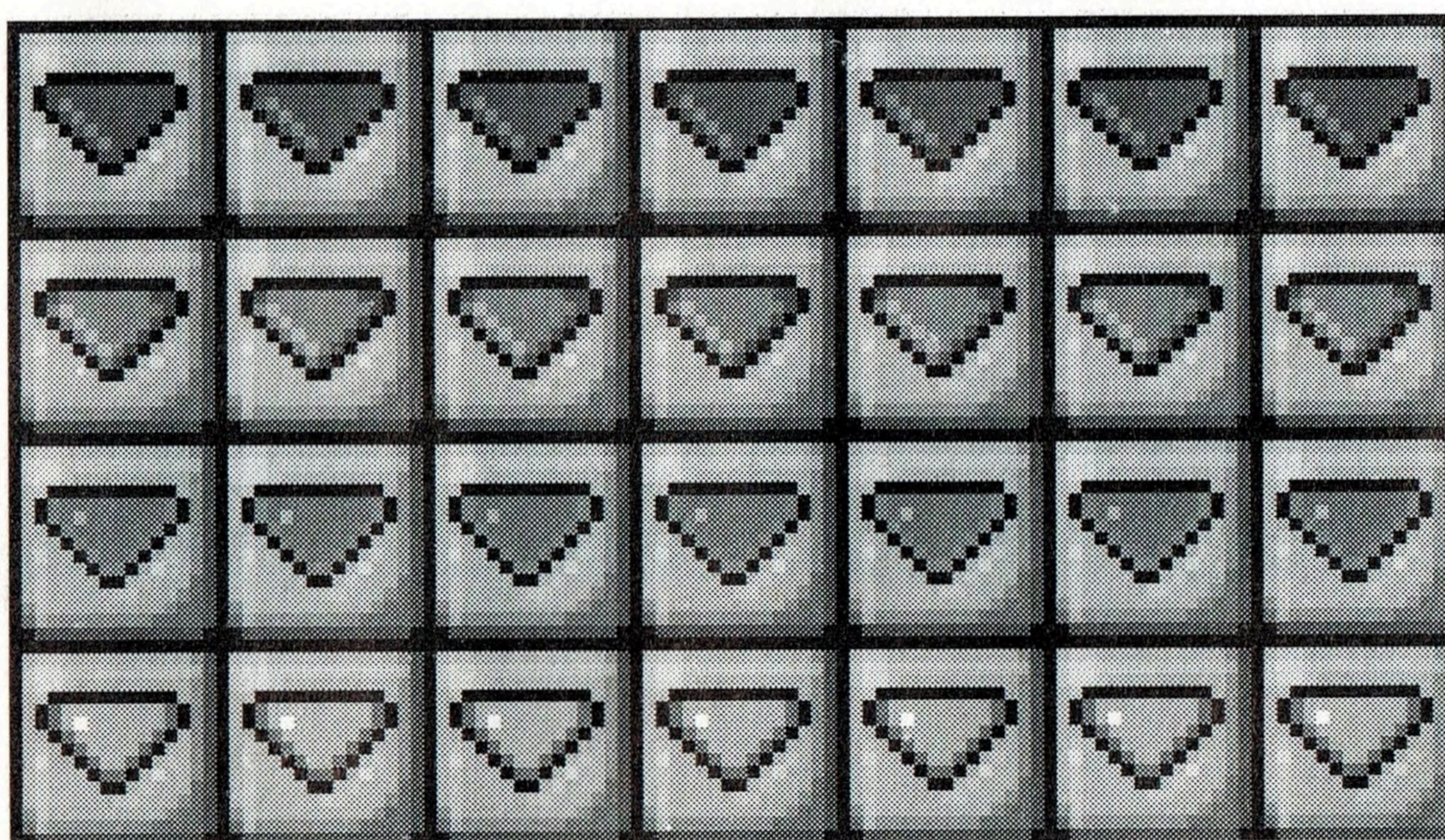
Jack – lo sputabombe



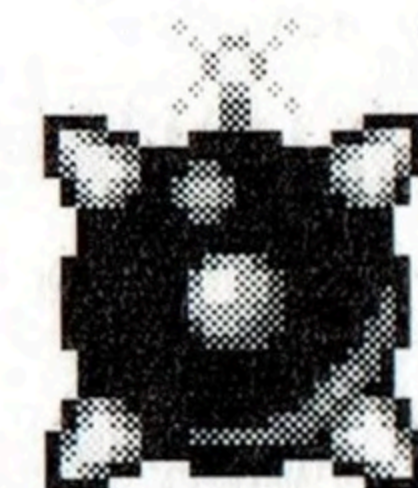
Jack lancia bombe dalla sua bocca. Quando viene colpito, si nasconde nella sua scatola; Alfred può rimanere fermo sulla scatola pronto ad essere catapultato in aria non appena Jack riappare.

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.



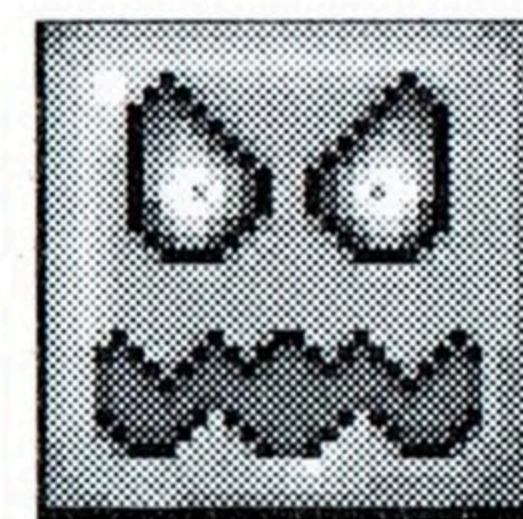
Mina a controllo



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.

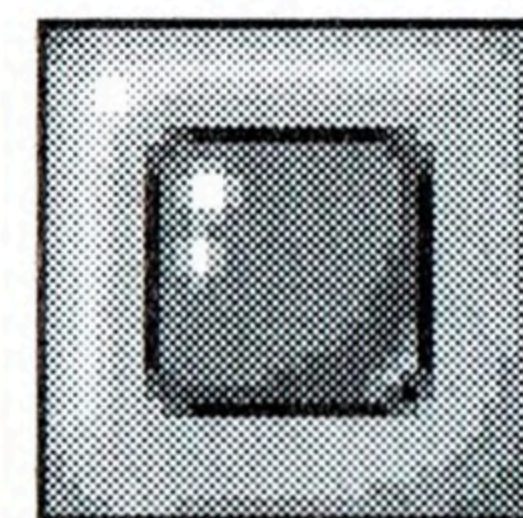
Blocco maligno

Il blocco maligno di norma blocca il percorso di Alfred.



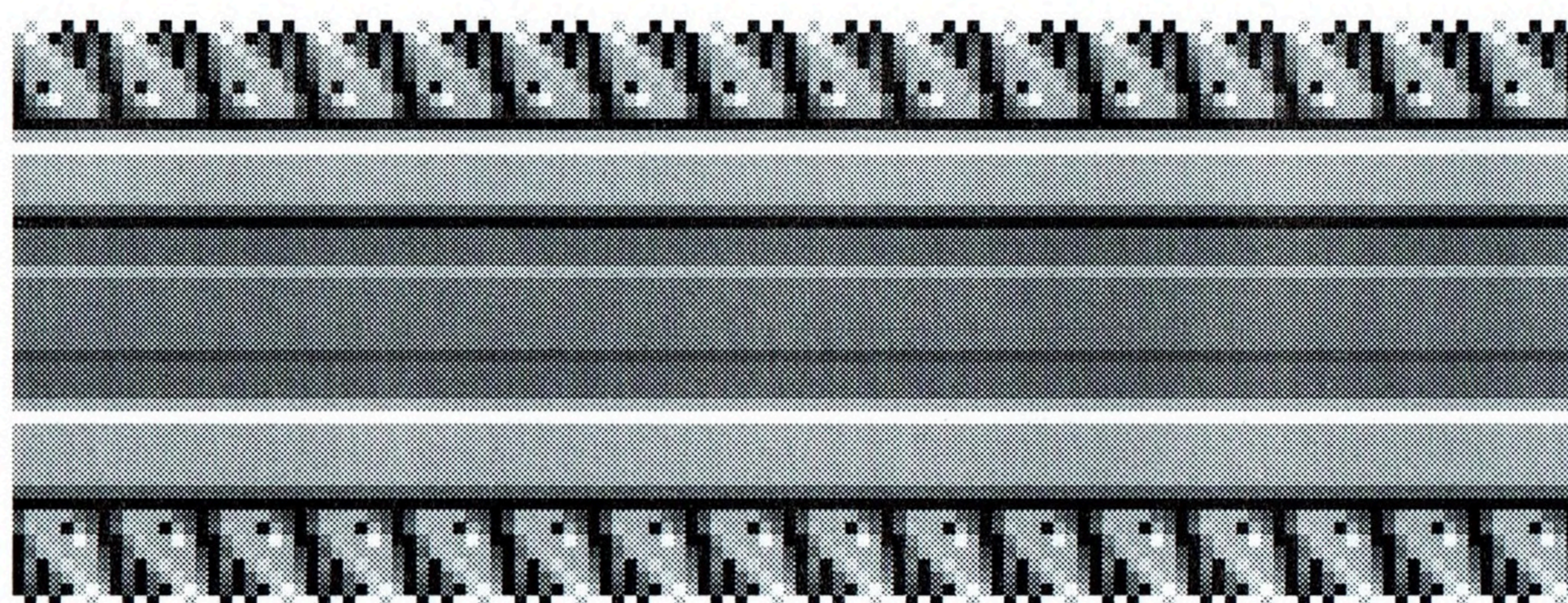
Blocco a controllo

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

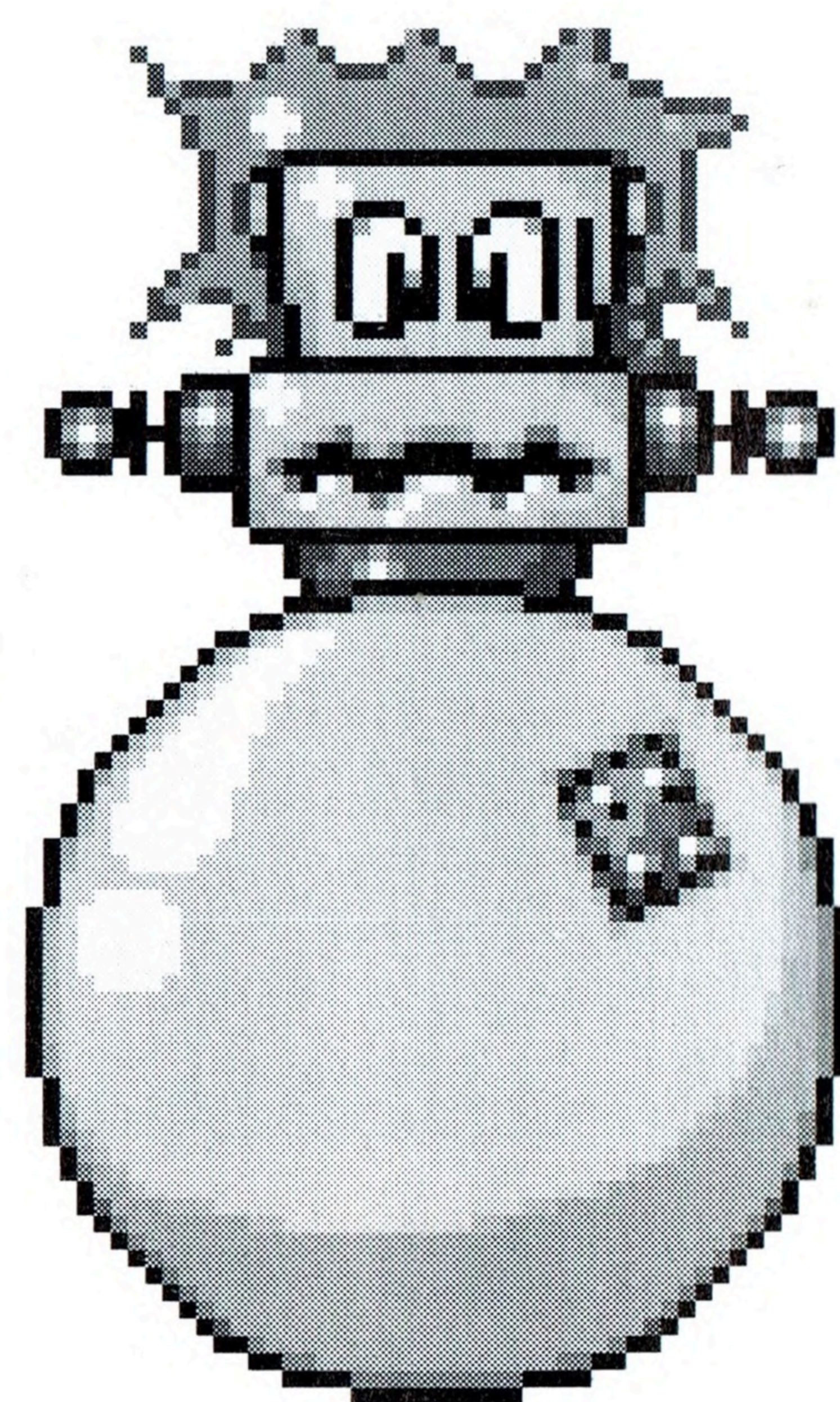
Il Terrasawus apre la propria via attraverso il livello. Se tocca Alfred, addio!



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!

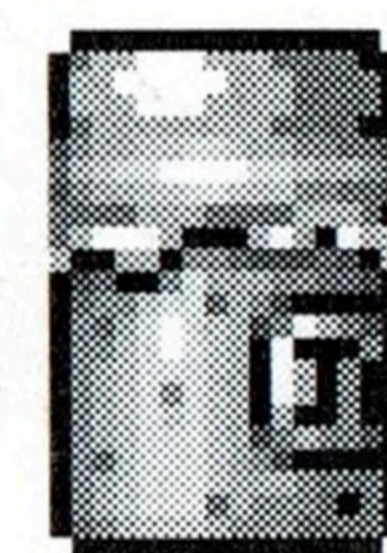


CONSIGLI UTILI DI MR PEKLES

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!

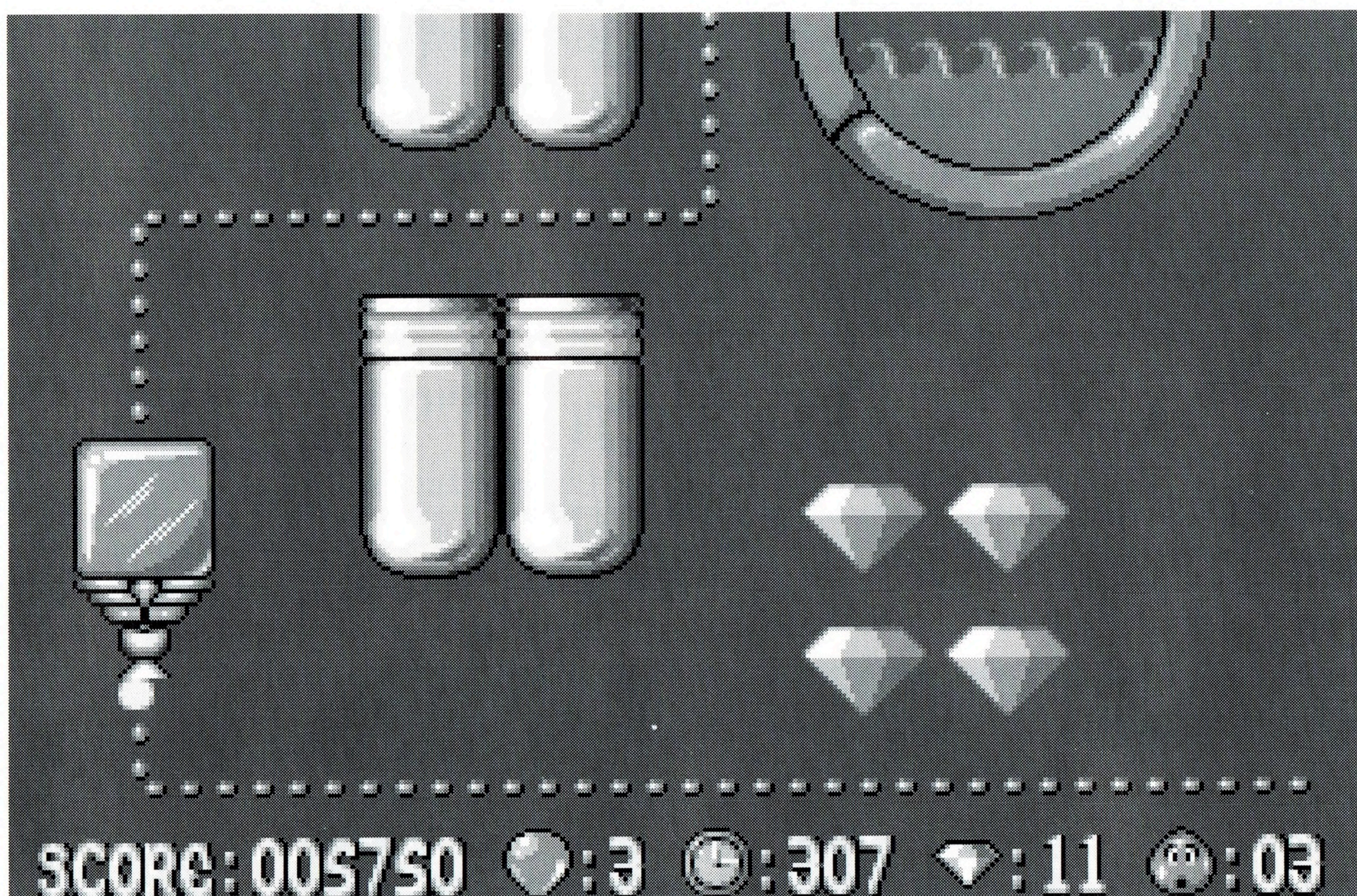
Barattolo di marmellata



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!

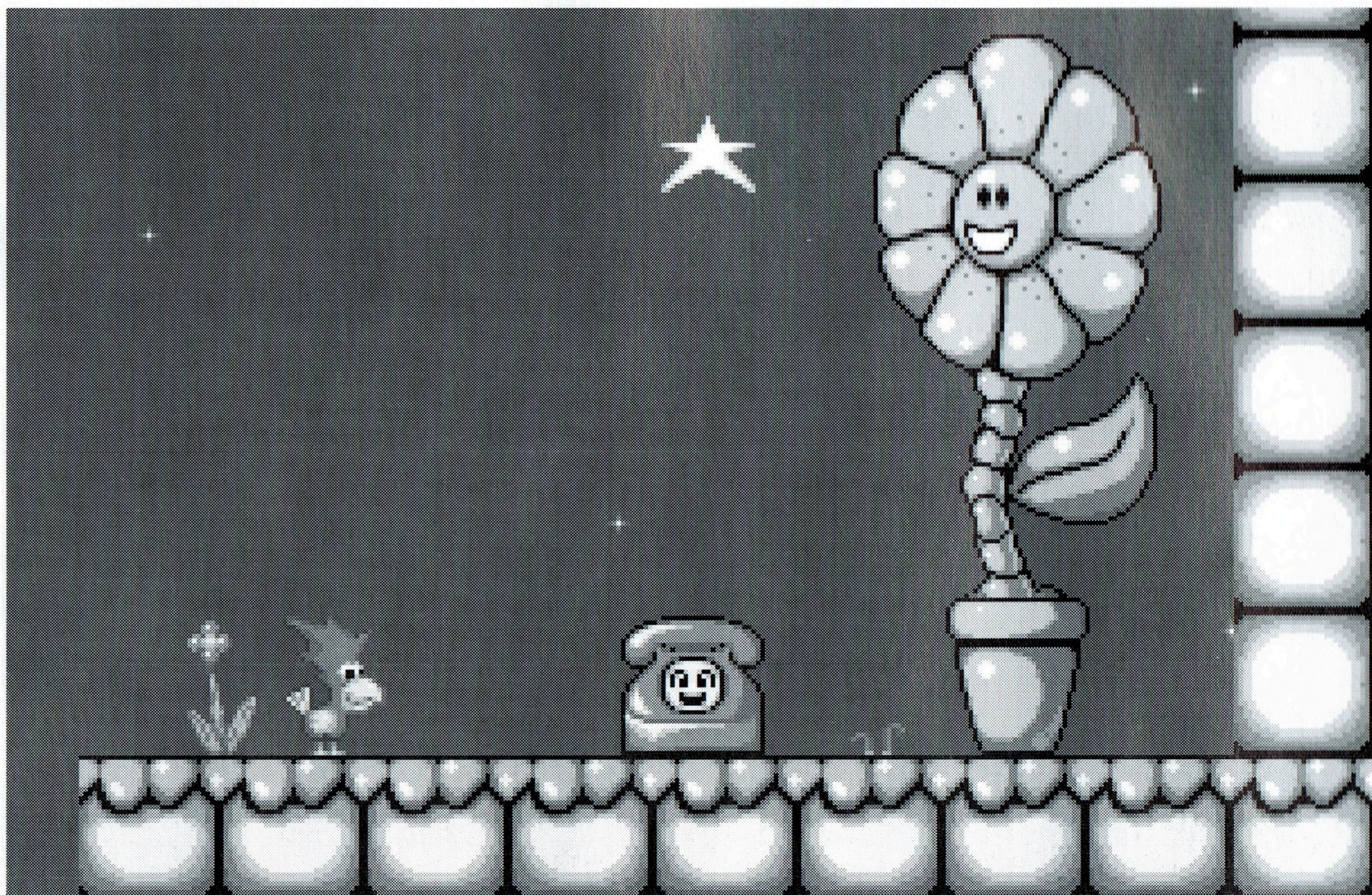
Piattaforme mobili

Alcune piattaforme seguono i sentieri tutt'attorno alla mappa. Queste possono venire individuate mediante le linee punteggiate che indicano il loro sentiero!



Altri segreti

Ci sono molte più parti segrete e nascoste nel corso della tua missione: cose che vengono attivate sparandogli, molle invisibili che appaiono quando ci si atterra sopra, muri attraverso i quali è possibile camminarci, e così via! Ora che hai finito di leggere il libretto, puoi iniziare a giocare!



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

Burges 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.



Mindscape International Ltd.
Priority House, Charles Avenue,
Maltings Park, Burgess Hill,
West Sussex RH15 9PQ
Tel: 0444 246333 Fax: 0444 248996

/MU260051