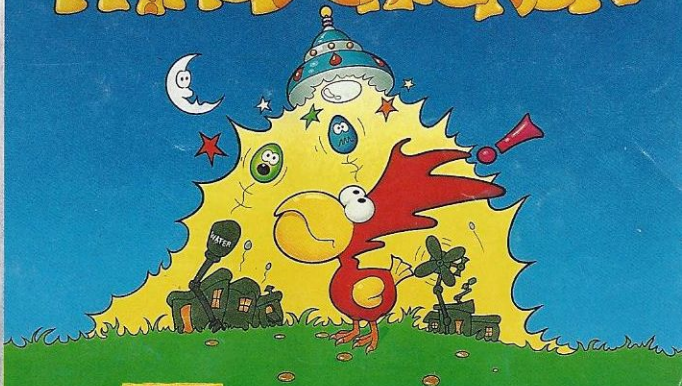


Nintendo

GAME BOY™

DMG-C3-NOE

# PIZZED CHICKEN™



MINDSCAPE

Spielanleitung



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 Nintendo GAME BOY-System paßt.



Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

Copyright © 1992, 1993 Twilight. Alfred Chicken is a trademark of Twilight. All rights reserved. Licensed to Mindscape Int. Mindscape and its Logo are Trademarks of Mindscape Int.

**Damit Du eine optimale Hilfe für Alfred bei seinen Abenteuern sein kannst, empfiehlt Mr. Peckles, 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. PECKLES' INHALTSVERZEICHNIS

Bedrohung durch die Meka-Chickens .....	3
So steuert man Alfred.....	4
Komm mit auf Alfreds Abenteuer .....	6
Die Ausführung des Auftrags.....	7
Hilfreiche Gegenstände.....	10
Bonusspiel und Spielbildschirm.....	11
Gefährliche Gegner .....	12
Tips von Mr. Peckles .....	15

## BEDROHUNG DURCH DIE MEKA-CHICKENS

**WIR, DIE MEKA CHICKENS,  
HABEN BILLY UND SEINE  
BRÜDER ENTFÜHRT, UM MIT  
IHNEN UNSERE BÖSEN KLON-  
EXPERIMENTE ZU MACHEN!**

**P.S. Wir haben auch Floella**



## SO STEUERT MAN ALFRED

### Steuerblock

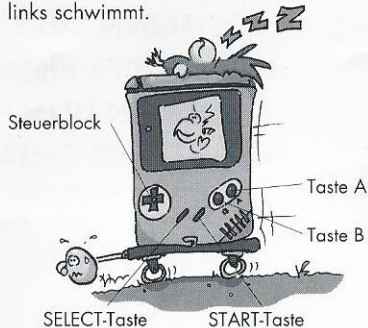
*Rechts und links:* Wenn man die rechte oder linke Seite des Steuerblocks drückt, bewegt sich Alfred nach rechts bzw. links.

*Oben:* Man drückt oben auf den Steuerblock, um durch eine Tür zu gehen.

*Unten:* Wenn Alfred steht, läßt ihn das Drücken des unteren Teils des Steuerblocks picken. Wenn Alfred im Fallen ist, startet er einen seiner eindrucksvollen Sturzflüge, mit denen er die Monster vernichtet; aber *Vorsicht:* einige Monster wissen sich zu wehren.

### Im Wasser

Wenn Alfred im Wasser ist, kontrolliert man mit dem Steuerblock, ob er nach oben, unten, rechts oder links schwimmt.



### Select-Taste

*"Options":* Um vom Titelbild zur Bildschirmseite "Options" zu gelangen, drückt man die Select-Taste.

### Start-Taste

*Spielbeginn:* Drückt man die Start-Taste, wenn das Titelbild zu sehen ist, beginnt das Abenteuer.

*Pause:* Drückt man die Start-Taste während des Spiels, unterbricht man das Spiel. Ein weiterer Druck auf die Start-Taste nimmt das Spiel wieder auf.

### Taste B

*Bomben:* Drückt man im Spiel die Taste B, feuert man damit eine Bombe – vorausgesetzt, Alfred hat

das Marmeladenglas gefunden.  
*Kanonenschüsse:* Wenn Alfred gegen ein Meka-Chicken kämpft, feuert man mit der Taste B aus seinem Schiff Kanonenschüsse ab.

### Taste A

*Springen:* Wird die Taste A gedrückt, wenn er steht, springt Alfred. Je länger die Taste festgehalten wird, desto höher wird der Sprung.

*Sprungfedern:* Wenn Alfred von einer Sprungfeder abgesprungen ist, gibt das Drücken der Taste A ihm zusätzlich Auftrieb.

*Fallen:* Im Fallen bremst die Taste A die Geschwindigkeit.





## KOMM MIT AUF ALFREDS ABENTEUER

### Vor dem Spiel

Stecke die Spielkassette in den Game Boy und schalte ihn ein. Es erscheint "Nintendo" und danach das Titelbild.

### Titelbild

Drücke die Start-Taste, während das Titelbild angezeigt wird, um Dir die Bildschirmseite "Options" anzusehen.

### Bildschirmseite "Options"

Bewege Dich mit dem Steuerblock die Menüpunkte hinauf oder hinunter und drücke Taste A oder B, um eine Option auszuwählen. Wenn Du RE-TRY wählst, dann fügst Du mit Taste A ein Leben hinzu und ziehst mit Taste B ein Leben ab.

### High-Score-Tabelle

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



Stufe	Score
01	000010
02	000020
03	000000
04	012780
05	015260
06	005220
07	000000
08	000000
09	000000
10	000000
11	000000
Hi-Score	000000

## DIE AUSFÜHRUNG DES AUFTRAGS

### Ballons

Auf jeder Ebene muß Alfred sämtliche Ballons finden und loslassen; der letzte bringt ihn in Mr. Peckles 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. Peckles ein zusätzliches Leben.



### Türen

Zwischen den Räumen auf jeder Ebene gibt es Verbindungstüren; einige davon führen zu geheimen Räumen, darum probier sie alle aus!



### Schalter

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



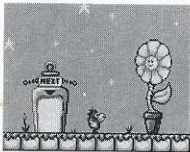
### Bonus-Chips

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



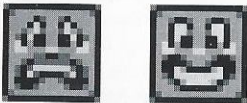
### Mr Peckles Space Lab

Hier belohnt Mr. Peckles Alfred für seinen Wagemut.



### Ein/Aus-Blöcke

Alfred kann einige 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 hüpf, 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. Peckles gewährt ein zusätzliches Leben für jede gefundene Gießkanne.



### 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.



### Wurmdose

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



### Eierbecher

Ein Eierbecher bringt ein zusätzliches Leben.

## BONUSPIEL UND SPIELBILDSCHIRM

### Bonuspiel

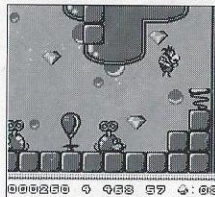
Wenn eine Ebene abgeschlossen oder ein Meka-Chicken besiegt wird, fliegt Alfred hinauf zu Mr. Peckles Space Lab. Unterwegs kommen ihm viele Geschenke entgegen. Für jedes Geschenk, das er einsammelt, erhält er fünfzig Punkte. Wenn er es schafft, alle Geschenke einzusammeln, bekommt er von Mr. Peckles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



1 2 3 4 5

Twilight



MINDSCAPE

**Mindscape GmbH**  
**Daimler Str 10A**  
**4044 Kaarst 2**  
**Deutschland**

PRINTED IN JAPAN