A **Game Over** já rebentou na Net. Nesta mini-revista semanal – em formato newsletter -, dedicada aos jogos PC, Dreamcast, PlayStation e Nintendo64, pode contar com as mais frescas notícias da semana, críticas aos títulos mais falados, informação sobre onde ir buscar as mais importantes patches e drivers, muitas dicas e ficará a conhecer as datas de lançamento para o mercado nacional dos mais esperados jogos do momento.

Para todas as sextas-feiras receber, **completamente grátis**, a **Game Over** no seu e-mail, basta dar uso ao browser, ir até **http://jogos.sapo.pt/gameover.html** e subscrever-se.

Ler Antes de Utilizar o Sistema de Jogos de Vídeo Sega Dreamcast

Queira ler o manual e especialmente estas advertências antes de usar a Sega Dreamcast ou de deixar os seus filhos usá-la. Um adulto responsável deve ler e explicar aos menores as instruções de operação da Dreamcast antes de autorizar que usem este sistema.

AVISO DE EPILEPSIA - Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epilépticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes na vida do dia a dia. Tais pessoas podem ter um ataque enquanto vêem certas imagens de televisão ou enquanto jogam certos jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um historial médico de epilepsia ou nunca tenha tido um ataque epiléptico. Certas condições podem induzir sintomas epilépticos não detectados mesmo em pessoas que não tenham um historial de ataques ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiverem tido alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos enquanto estes jogam jogos de vídeo. Se você ou o seu filho tiverem alguns dos seguintes sintomas: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsão, deixe IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

Para reduzir a possibilidade de tais sintomas, o utilizador deve seguir estas precauções de segurança sempre que usar a Sega Dreamcast:
• Sente-se a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã de televisão • Evite jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente • Certifique-se de que a sala onde está a jogar está bem iluminada • Descanse pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de vídeo.

MANUSEAMENTO DO DISCO - Para evitar danos pessoais ou de propriedade: • Antes de remover o disco, certifique-se de que este parou de girar • O GD-ROM Sega Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente no sistema de jogos de vídeo Sega Dreamcast. Não utilize este disco em nenhum outro sistema, especialmente um leitor de CD • Evite que o disco fique coberto de impressões digitais ou sujidade • Evite dobrar o disco. Não toque, suje ou risque a sua superfície • Não modifique ou alargue o buraco central do disco, nem utilize um disco que esteja quebrado, modificado ou reparado com fita adesiva • Não escreva nada no disco, nem cole nada no mesmo • Guarde o disco na sua caixa original e não o exponha à humidade e temperaturas altas • Não deixe o disco à luz solar directa ou perto de um radiador ou outra fonte de calor • Use um produto de limpar lentes e um pano seco e macio, e limpe o disco gentilmente do centro para a extremidade. Nunca use produtos químicos para limpar o disco.

AVISO PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISÕES DE PROJECÇÃO - Imagens ou gravuras fixas podem causar danos permanentes ao cinescópio ou marcar o fósforo do tubo de raios catódicos. Evite a utilização repetida ou prolongada de jogos de vídeo em televisões de projecção de grande ecrã.

UTILIZAÇÃO DO JOGO DE VÍDEO SEGA DREAMCAST - Este GD-ROM só pode ser usado com o sistema Sega Dreamcast. Não tente jogar este GD-ROM em qualquer outro leitor de CD – se o fizer pode danificar os auscultadores e os altifalantes. Este jogo é licenciado para uso no sistema Sega Dreamcast apenas. A cópia, reprodução, aluguer e exibição pública não autorizadas deste jogo constitui uma violação às leis vigentes. As personagens e eventos retratados neste jogo são puramente fictícios. Qualquer semelhança com outras pessoas, vivas ou mortas, é pura coincidência.

A cópia ou transmissão deste jogo é estritamente proibida. O aluguer ou exibição pública deste jogo sem autorização prévia é uma violação das leis vigentes. Este produto está isento de classificação sob a lei do Reino Unido. De acordo com o "The Video Standards Council Code of Practice" é considerado próprio para visualização pelas idades indicadas.

DCJEI 2636

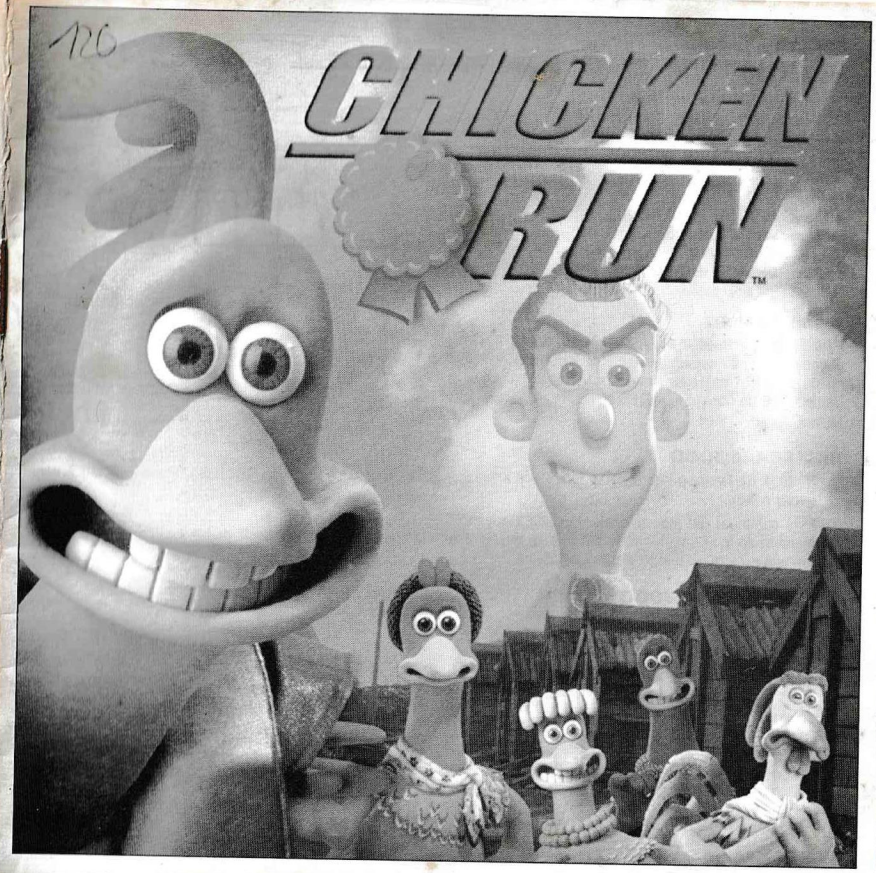
© Sega Enterprises, Ltd., 1999

SEGA

Dreamcast™

Dreamcast é uma marca comercial registada ou marca comercial de Sega Enterprises, Ltd.

Distribuidor Oficial
ECOFILMES
São João da Madeira

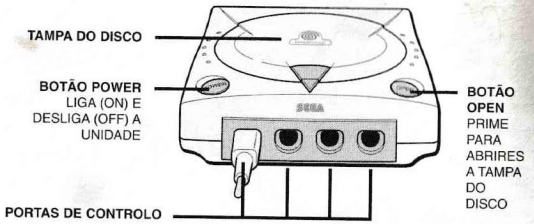


INICIAR

INSTALAÇÃO

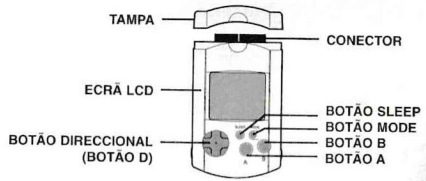
Instala a tua Consola Dreamcast™ de acordo com as instruções no Manual de Instruções. Verifica se a consola está desligada antes de inserir ou remover um Disco de Jogo.

Insere o Disco de Jogo Chicken Run™ e fecha a Tampa do Disco. Insere um Comando e liga a Consola. Segue as instruções no ecrã para iniciar o jogo.



VISUAL MEMORY

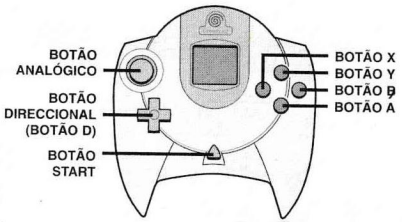
Para gravar parâmetros e resultados do jogo e continuar a jogar jogos previamente gravados, insere uma VM na Ficha Conectora A ou Ficha Conectora B do Comando ANTES de começares a jogar.

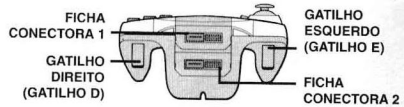


INICIAR UM JOGO

1. No Ecrã de Título, prime o botão START para avançar, levando-te até à porta do Galinheiro. Prime o Botão A para iniciar o jogo.
2. Para continuar um jogo gravado, destaca a opção LOAD GAME no Galinheiro e prime o Botão A. Aparecerá uma imagem do teu Comando e da VM (ou, se tiveres duas VMs inseridas, aparecerão as duas). Destaca a VM de onde pretendes carregar o jogo e prime o Botão A.

O COMANDO DO JOGO





SUMÁRIO DOS CONTROLOS

GERAL

Botão START	Pausar o Jogo
Botão Analógico	Seleccionar item de menu
Botão A	Validar selecção de menu
Botão B	Cancelar selecção de menu

JOGO

Botão Analógico	Mover Personagem
Botão X	Botão de Acção (apanhar/usar objectos)
Botão A	Saltar
Botão A (premir duas vezes)	Duplo Salto
Botão B	Lançar Objecto/Trocar Ratazanas
Gatilho Direito	Andar em Bicos dos pés
Botão Y	Abrir Inventário
Gatilho Esquerdo (percorrer)	Itens do Inventário
Botões direccionais Esquerdo e Direito	Rodar Câmara para a Esquerda e Direita
Botão direccional Para Cima	Ligar/Desligar Botões de Ajuda no ecrã
Botão START	Pausar Jogo

Nota: Os controlos ilustrados nesta página indicam os parâmetros do jogo por defeito. Estão disponíveis mais três configurações de Comando - selecciona a opção Controller Setup no Galinheiro.

INTRODUÇÃO

Ginger é uma galinha com uma missão. Vivendo no Galinheiro 17, por trás das vedações de arame farpado e dos holofotes da Quinta Tweedy, ela começa a temer pelas vidas de todas as suas amigas. No fundo, ela sabe que há algo melhor no grande mundo lá fora. Ginger está determinada a liderar as galinhas numa fuga para a liberdade (antes que seja tarde de mais). Para tal, ela pede a ajuda de Rocky, um Galo americano de falinhas mansas, e Nick e Fetcher, duas ratazanas que arranjam qualquer coisa por um preço (ovos!). Juntos tentam muitos planos de fuga loucos para voar do galinheiro. Este é Chicken Run™ - o jogo baseado no filme de grande êxito mundial! Esta é a tua oportunidade para ajudar Ginger, Rocky, Mac e todas as outras galinhas a fugir antes de virarem empadas de galinha.

MENU PRINCIPAL

Quando o jogo começa, verás o Menu Principal. Isto permite-te Iniciar um Novo Jogo ou Carregar um Jogo Gravado anteriormente.

INICIAR JOGO (START GAME)

GALINHEIRO (OPÇÕES DE JOGO)

- Selecciona Start Game e aparecerá o Galinheiro (Galinheiro 1). O Galinheiro contém todas as Opções de Jogo disponíveis em Chicken Run™. Se for um novo jogo, começarás em frente à Porta (pronto para ir lá para fora e começar a aventura).
- Vejamos as Opções de Jogo disponíveis:
  - Usa os botões direccionais esquerdo e direito ou o Botão Analógico para percorrer as Opções, e prime o botão A para seleccionar.
  - Se quiseres cancelar ou sair do menu das Opções de Jogo a qualquer altura, prime o botão B.

Begin the Game/Return to Game (A Porta)

A Porta permite-te entrar directamente num novo jogo de Chicken Run™, ou voltar ao jogo que estás a jogar.

Screen Adjust/TV Setting (O Espelho)

O Espelho permite-te ajustar a posição do teu ecrã. Move o ecrã utilizando o Botão Analógico. Se a tua TV suportar 60Hz, poderás mudar as definições do monitor utilizando a opção TV Setting.

Controller Setup (O Ninho)

Também podes mudar a configuração do teu Comando (irá indicar a configuração existente com três alternativas).

Sound (O Rádio)

O Rádio permite-te ajustar várias opções de som:

SFX Volume - determina um nível para as opções de som

Speech Volume - o volume da fala das personagens

Music Volume - determina o nível da música

Stereo On/Off - liga/desliga o efeito estéreo

Medals (Expositor)

O Expositor permite-te visualizar quaisquer medalhas atribuídas pelos teus esforços especiais nos sub-jogos em Chicken Run™ (pelo serviço louvável a ajudar na fuga de galinhas).

Best Times (O Relógio)

Este é um registo do melhor tempo conseguido por ti no jogo. Vem aqui para ver se consegues os melhores tempos de sempre por completar os três Actos do jogo, os Níveis Chefe e o teu menor Tempo de Jogo Total. Podes comparar estes tempos com os teus amigos.

Load/Save Game (A Cama)

A Cama permite-te carregar um jogo previamente gravado ou gravar o jogo que estás a jogar (tens de ter uma VM na Ficha Conectora A ou B). Nota que se entrares no Galinheiro 1 mais tarde, no jogo, serás levado directamente a esta opção.

Level Select (A Bomba)

A Bomba permite-te seleccionar níveis e sub-jogos abertos anteriormente (se estiverem disponíveis, são identificados com um destaque). Quando escolhes um nível para jogar neste menu, não terá qualquer importância relativamente ao teu sucesso no jogo em geral.

Credits (O Livro)

O Livro permite-te ver quem é responsável pela criação do jogo Chicken Run™.

View Pictures (A Galeria)

No jogo, encontram-se escondidas imagens do filme Chicken Run™. Quando as descobres, podes voltar aqui à Galeria para verificar a tua colecção. O número de imagens aumentará à medida que vais avançando no jogo.

View Movies (O Projector)

O Projector permite-te ver qualquer filme ou animação que tenhas visto durante o jogo. Selecciona um filme utilizando o Botão Analógico e prime o botão A para jogar. Se tiveres a começar o jogo, terás alguns filmes para escolher. O número de filmes que podes ver aumentará à medida que avanças no jogo.

CARREGAR JOGO

Se escolheres carregar um jogo, a tua VM será examinada em busca de um jogo gravado e o jogo seleccionado será carregado. Se tiveres duas VMs inseridas, podes escolher de qual é que queres carregar. Começarás o jogo gravado a partir do Galinheiro.

COMEÇAR A JOGAR CHICKEN RUN™ (FORÇA!)

O jogo (tal como o filme) começa numa noite escura e arrepiante na remota Quinta Tweedy. Mr. Tweedy está a patrulhar os galinheiros e os cães de guarda foram soltos.

Somos levados para dentro do Galinheiro 17 onde conhecemos Ginger (a galinha que está determinada a pôr toda a gente lá para fora) que explica a Mac (a galinha inteligente) pormenores do Primeiro Plano de Fuga.

MODO ECRÃ AMPLO

Quando as personagens falam umas com as outras (ou quando passam filmes ou animações) no jogo, o ecrã irá mudar sempre para o modo ecrã amplo. Ouvirás as palavras e verás o texto da conversa das personagens. Não te esqueças que não podes interagir com as personagens no modo de ecrã amplo, mas podes avançar a conversa premindo o botão A (premir o botão Start irá avançar nos filmes).

- Prime o botão A para continuar a conversa (e toma nota do inteligente plano que Ginger elaborou).

CONTROLAR GINGER

Quando o Primeiro Plano de Fuga tiver sido revelado, o ecrã mudará para o modo ecrã amplo e entrarás no mundo das galinhas 3D. É onde tens total controlo da personagem de Chicken Run™ (neste caso, Ginger). Consulta o sumário dos controlos (acima) para mais pormenores.

VISTAS DE CÂMARA

Todas as vistas de câmara no jogo mudarão dependendo da acção que estiver a acontecer e irá mostrar-te sempre a melhor ou mais apropriada vista da acção. Quando fora dos galinheiros ou edifícios, também podes rodar a câmara

à volta da personagem que estás a controlar utilizando os botões direccionais esquerdo e direito. Esta é uma óptima forma de localizar qualquer perigo ou apenas ter uma visão do espaço à volta.

Para além disto, quando uma personagem estiver próximo de uma parede ou vedação, ele/ela irá encostar-se nela dando-te uma visão diferente do mundo do jogo.

BOTÕES DE AJUDA

Na parte superior esquerda do teu ecrã encontra-se uma área reservada para os botões de ajuda. Estes irão lembrar-te dos botões principais de controlo para cada cena. Podes ligar/desligar estes botões de ajuda premindo o botão direccional para cima.

No início, os botões de ajuda indicarão os comandos básicos:

Botão A faz a Ginger saltar

Botão X faz a Ginger realizar uma acção (usa ou apanha algo)

Botão Y olhar para o Inventário (o que a Ginger está a transportar)

Ginger ainda deve estar dentro do Galinheiro 17. Vamos faze-la saltar!

- Prime o botão A e ela irá saltar para o ar. Repara que o sumário dos botões de ajuda na parte superior esquerda muda para Um Duplo Salto - isto indica-te o que mais podes fazer. Se premires o botão A duas vezes Ginger saltará ainda mais alto!

O ECRÃ RADAR

Antes de deixares a segurança do galinheiro, vamos ver o monitor do radar na parte inferior direita do ecrã. Isto indica a posição de Ginger no centro do radar. Os outros objectos são indicados no radar como pontos - estes objectos podem ser outras galinhas, cães de guarda, ou itens úteis para serem recolhidos.

Se estiveres próximo de um item que possa ser recolhido, irá começar a piscar uma luz na parte superior direita do ecrã do radar e ouvirás um som. Esta luz e este som aumentam o seu ritmo à medida que te vais aproximando do objecto.

Quaisquer inimigos (como por exemplo, os Cães ou Mr e Mrs Tweedy) poderão ver Ginger, por isso a sua "área de visão" é também indicada no radar. Tens de tentar evitar ser apanhado neste "cone" de visão ou Ginger será apanhada (tenta esconder-te por trás de alguma coisa)!

Se uma personagem for localizada no ecrã do radar ficará vermelha e começará a piscar.

ITENS DE AJUDA

A parte inferior esquerda do ecrã mostrará uma pequena imagem de um item do inventário com que a personagem tenha sido equipada (pronta para usá-lo em algo).

COUVE-DE-BRUXELAS

Esta área inferior esquerda também mostra o número de couves-de-bruxelas que a tua personagem transporta (se tiver apanhado alguma). As couves-de-bruxelas podem ser usadas para distrair os Cães de Guarda e os Tweedys (fica escondido e atira uma para os cães perseguirem).

Prime o botão B para atirar uma couve.

Agora continuemos com a aventura!

FORA DO GALINHEIRO

- Usar o Botão Analógico faz com que Ginger caminhe até à porta do galinheiro das galinhas e verifica se ela está de frente para a porta.
- Faz com que passe pela porta (o ecrã escurecerá e depois quando clarear verás que estará no lado de fora, na rampa na quinta das galinhas à noite).
- Move Ginger rapidamente para sair da rampa do galinheiro e faz com que se esconda no lado do galinheiro (senão será vista pelos cães). Se a puseres suficientemente próximo da parede, ela encostar-se-á o mais possível contra a parede.
- Olha para o radar e eventualmente irás ver o "piscar" de um cão a caminhar à volta do recinto. Repara no cone de visão do cão - se este cão vir Ginger neste cone, ela será atacada. Tem cuidado e vigia sempre o radar!

Se chegaste até aqui, saberás que a primeira tarefa de Ginger é encontrar a Tesoura Partida e a Faca da Manteiga para que Mac possa fazer o Cortador de Arame.

Primeiro, verifiquemos os Planos no Inventário. É sempre uma boa ideia fazer isto para que não te esqueças dos itens que queres e onde tens de levar os itens quando os tiveres recolhido.

- Prime o botão Y para abrir o Inventário.
- No Inventário, prime o botão X para veres os teus Planos.

Verás que a Tesoura Partida e a Faca da Manteiga estão ambas desenhadas na folha de papel. Cada item tem uma pequena caixa próxima do mesmo. Quando recolhes um item pela primeira vez, aparecerá uma linha vermelha na caixa do respectivo item, quando levares o item para o Galinheiro correcto, aparecerá uma cruz vermelha sobre a caixa. No Plano, também verás uma nota indicando o sitio para onde levar os itens para construir Cortadores de Arame (neste caso: para Mac no Galinheiro 17).

EXPLORAR A QUINTA

A área dos galinheiros da quinta Tweedy está dividida em quatro secções separadas por vedações de madeira. Cada área tem um portão para que possas passar de uma secção para outra e cada secção contém quatro galinheiros. O resto da quinta rodeia as áreas dos galinheiros e inclui a casa dos Tweedy, o jardim, o poedouro e vários edifícios exteriores.

PAUSAR O JOGO

Se quiseres fazer uma pausa na acção frenética (ou se a tensão for demasiada para ti), podes sempre pausar o jogo premindo o botão START. Toda a acção parará e aparecerá um menu de pausa com as opções Return to Game (Voltar ao Jogo), Quit Game (Sair do Jogo), Change the SFX (Mudar Efeitos Especiais) ou Music Volume (Volume da Música).

- Selecciona Resume the Game (Retomar Jogo) para voltar à acção.

MR. E MRS. TWEEDY

O Mr. e a Mrs. Tweedy estão sempre escondidos na quinta, nos galinheiros e dentro e fora dos edifícios da quinta. Tem cuidado para não localizarem a Ginger.

OS CÃES DE GUARDA

Os cães patrulharão os galinheiros, por isso se virem a Ginger, eles irão persegui-la.

PROJECTORES

Quando Ginger anda pela quinta à noite, irás reparar que determinadas áreas são iluminadas por holofotes que se cruzam no solo. Quando Ginger é apanhada por uma luz, o radar na parte inferior direita do ecrã começará a piscar a vermelho - foste localizada! Ouvirás o ladrar do cão a ficar cada vez mais alto quanto mais próximo estiver, e ficará ainda mais louco se Ginger ficar sob a luz. Ela tem de se esconder ou será apanhada.

SER OUVIDA

Não te esqueças que os cães de guarda e os Tweedys irão aperceber-se da presença de Ginger não só pela visão, mas também pelo som. Caminhar por cascalho ou outras superfícies barulhentas farão barulho suficiente para alertar quem estiver próximo.

- Prime o Gatilho D para andar em bicos de pés. Isto cria menos barulho quando tiveres a andar pela quinta.

APANHAR ITENS

Se vires algumas couves-de-bruxelas, faz com que a Ginger ande até elas e prime o botão X para as apanhar. Estas podem ser úteis quando lançadas para distrair um inimigo (prime o botão B). O número de couves que a personagem tem é indicado no ecrã.

- Agora, ajuda Ginger a andar pelos galinheiros (evitando os Cães) até encontrar a Tesoura partida.
- Aproxima-a da Tesoura e prime o botão X. Ginger apanhará a Tesoura e colocá-la no seu Inventário.

O INVENTÁRIO

O Inventário pode ser aberto a qualquer altura durante o jogo premindo o botão Y. Aqui podes ver os itens que Ginger transporta (indicados em seis espaços no lado esquerdo do ecrã).

- Se tiver mais do que um item, usa o Botão Analógico para seleccionar aquele que queres.

O MAPA

Quando o jogo começa, Ginger não conhece a disposição completa da Quinta Tweedy. Para ajudar Ginger nos seus planos de fuga, ela encontrará pedaços de um mapa desenhado à mão à medida que investiga novas partes da quinta. Apanha estes pedaços de mapa (aproxima-te do fragmento e prime o botão X) e coloca-os no Inventário onde os pedaços serão reorganizados. À medida que o jogo avança, precisarás consultar o mapa cada vez mais em busca de informações importantes sobre a localização de edifícios.

- Prime o botão Y para abrir o teu Inventário e prime-o novamente para verificar as secções do mapa que encontraste (eventualmente mostrando um mapa de toda a quinta e todos os galinheiros).

OS PLANOS

- Premir o botão X no ecrã do Inventário permite-te verificar os últimos planos, esboços e objectivos. Todos os objectos entregues serão riscados nos planos.

OVOS

Quando o jogo dos ovos tiver sido jogador - o Inventário também mostrará quantos ovos Ginger transporta (isto é útil posteriormente no jogo).

- Durante o Acto 1, podes praticar as tuas habilidades de recolha de ovos no Galinheiro 2. Contudo, posteriormente no jogo, tens de te certificar de que Ginger não tem outros itens no seu Inventário antes de jogares o jogo dos ovos, senão não ela não poderá transportar aqueles que apanhou.

USAR UM ITEM

Para usar um item, primeiro tens de equipar Ginger com o respectivo item. Selecciona o Ecrã Inventário (prime o botão Y), destaca o item com o Botão Analógico e prime o botão A. Ginger terá esse item na mão pronta para o usar. Agora dirige-te para o local onde o queres usar e prime X (o botão de Acção). Se nada acontecer, é porque estás no sítio errado para usar este item ou estás a tentar usar o item errado!

Para levar um item do plano de fuga para onde é necessário (como por exemplo num Galinheiro Oficina ou para Mac, amiga de Ginger), vai para o galinheiro correcto e este será automaticamente colocado. Se ninguém souber o que fazer com o item do plano de fuga que tens, é porque foste ao galinheiro errado.

SER APANHADO

Se os cães (ou os Tweedys) capturarem Ginger, Rocky, etc., será retirado um item do teu Inventário (normalmente a última coisa que apanhaste) e reposto no lugar onde foi originalmente encontrado. Terás apenas que o voltar a encontrar. Mas desta vez, tem mais cuidado!

GRAVAR O JOGO

É conveniente gravar o teu jogo sempre que puderes (no caso de algo correr mal). Podes gravar o teu jogo a qualquer altura dirigindo-te ao Galinheiro (Número 1) e seleccionando a Cama (a opção Save/Load), este deve ser o ecrã por defeito onde entras no Galinheiro durante um jogo. Não te esqueças que não podes gravar um jogo a não ser que tenhas inserido uma VM na Ficha Conectora A ou B (se tiveres inserido duas VMs, podes escolher na qual é que queres gravar).

- Não te esqueças - vais precisar de 10 blocos livres na VM para gravar um jogo Chicken Run™.
- Os jogos também podem ser gravados no final dos Actos e Níveis Chefe. Aparecerá um ecrã que te permite gravar e continuar o jogo.

AS PERSONAGENS DE CHICKEN RUN™

AS PERSONAGENS QUE CONTROLAS

Chicken Run™ permite-te controlar diferentes personagens do filme, cada uma com as suas próprias habilidades.

GINGER

Ginger é a galinha que idealiza os planos. Ela uma galinha enérgica, jovem e idealista, cujo único objectivo na vida é ajudar todas as galinhas a fugir da quinta dos Tweedy e ter uma vida melhor para além das montanhas verdes e distantes. Ela tenta alcançar este objectivo com muita coragem e determinação.

ROCKY

Rocky é um galo americano de falinhas mansas que consegue o que quer graças à sua boa aparência e charme. Divertido e o centro das atenções, ele é o tipo de galo com que toda a gente quer conviver. Toda a gente gosta dele (mas Ginger ainda tem as suas dúvidas).

NICK E FETCHER

Tal como em qualquer área fechada, há uma grande carência de alguns objectos e determinadas personagens obscuras ganham a vida apoderando-se do que é necessário. Nick e Fetcher são duas ratazanas atrevidas que vendem qualquer coisa a qualquer pessoa desde que lucrem com isso. Nick é o líder, o negociante duro de roer; Fetcher é o seu ajudante tudo menos inteligente. São espertos e finórios com as habilidades dos carteiristas e vendedores

ambulantes. Este duo irrequieto presta serviços importantes às galinhas (mas a um preço, é claro). São muito astutos e entram e saem do recinto bem guardado sem ninguém reparar.

OUTRAS PERSONAGENS DO JOGO

MAC

Mac é o cérebro de mecânica lá do sitio, o génio da matemática que executa as particularidades de todos os planos loucos de Ginger. Totalmente de confiança, ela está sempre absorvida no seu mundo de números e cálculos. Mac é o braço direito da Ginger em qualquer plano de fuga.

MRS. TWEEDY

A Quinta dos Tweedy pode pertencer à família do Mr. Tweedy há muito tempo, mas agora é a Mrs. Tweedy quem manda lá dentro. Ela é uma mulher fria e mal humorada que ambiciona transformar a obsoleta quinta de ovos numa empresa de produção de empadas de galinha totalmente automatizada, que a fará (e talvez ao Mr. Tweedy) extremamente rica. Surpreendentemente, ela detesta tudo sobre galinhas e considera-as estúpidas e incapazes de pensar por elas!

MR. TWEEDY

Ingénuo e apatetado, Mr. Tweedy é um homem simples. Algo lento, está convencido de que as galinhas estão "a tramar alguma". Mas a sua dominadora mulher convence-o que estes disparates são fruto da sua imaginação.

TRUQUES E DICAS

Toda a gente precisa de uma pequena ajuda. Esta secção dá-te um pequeno guia para o jogo Chicken Run™. Dar-te-á truques e dicas, mas não irá mostrar-te como vencer no jogo.

Chicken Run™ está dividido em três Actos:

O PRIMEIRO ACTO

O PLANO DO DISFARCE DA MRS. TWEDY

Primeiro, Ginger tem de encontrar todos os itens certos no galinheiro para ajudar Mac a fazer um conjunto de cortadores de arame que a permitirão entrar no pátio da quinta dos Tweedy. Segundo, Ginger tem de encontrar os diferentes itens espalhados no pátio da quinta que irá ajudar as suas amigas a fazer um convincente disfarce da "Mrs. Tweedy".

A PERSEGUIÇÃO DOS CÃES

Quando o disfarce estiver pronto, as galinhas, vestidas de Mrs. Tweedy, tentam fugir do cão de guarda que as persegue e libertar outras galinhas dos seus galinheiros.

- Prime os botões X e B rapidamente para manter o teu equilíbrio.
- Usa o Botão Analógico para controlar a direcção das tuas personagens.
- Liberta outras galinhas passando à frente das portas dos seus galinheiros.

O JOGO DA POSTURA DE OVOS

No Primeiro Acto, Ginger pode entrar no Galinheiro 2 para jogar o Jogo da Postura de Ovos. Contudo, esta parte do jogo serve só para treinar, e não precisa de ser feita para completar o Acto. Contudo, familiariza-te com o jogo porque ter uma grande quantidade de ovos será muito útil nas etapas posteriores da grande fuga.

Alimenta as galinhas até porem um ovo (Bunty põe dois de uma só vez!), depois coloca os ovos no teu cesto antes de se partirem no chão.

- Usa o Botão Analógico para percorrer para a esquerda e direita pelos diferentes canos inclinados de recolha das galinhas.
- Prime o botão B para alimentar uma galinha até a galinha ficar cheia. Depois, espera até que ponha um ovo e que role pelo cano.
- Alimenta as galinhas o mais rápido possível, elas comem muito!
- Logo que a galinha que estás a alimentar comece a pôr um ovo, começa a alimentar outra porque demora um certo tempo para que os ovos rolem nos canos inclinados, mas volta lá depressa antes que o ovo se parta (que nojo)!
- Quando o ovo estiver perto do fundo do cano, mantém o botão A premido para apanhá-lo com o teu cesto!

O SEGUNDO ACTO

Este Acto tem três secções, cada uma com um plano de fuga louco. Ginger (com a ajuda de Rocky), tem de encontrar o equipamento necessário para construir uma Catapulta, um Balouço, e um Lançador de Fogo de Artifício para lançar as galinhas sobre a vedação! Quando todas as peças para um plano de fuga tiver sido encontrado e levado para o galinheiro certo, Ginger poderá executar a fuga, e tentar libertar a maior quantidade de galinhas possível nos três sub-jogos.

O BALOUÇO

Com o Balouço, lança as galinhas para o colchão para que possam saltar e libertar-se. Infelizmente, as galinhas que estão a segurar o colchão não têm muita estabilidade, por isso a tua pontaria tem de ser extremamente boa. Usa o Botão Analógico para controlar a direcção e a força e prime o botão A para lançar!

A CATAPULTA

Usa a Catapulta para atirar as galinhas sobre a vedação da quinta. Há um lago no outro lado da vedação, portanto elas terão de aterrar nos pequenos objectos que flutuam na água. Usa o Botão Analógico para controlar a direcção e a força e prime o Botão A para lançar!

O VOO COM FOGO DE ARTIFÍCIO

As galinhas foram atadas ao fogo de artifício! Lança-as pelos espaços que são abertos e fechados pelo vento! Usa o Botão Analógico para controlar a direcção e a trajectória, e depois prime o botão A para lançar!

O TERCEIRO (E FINAL) ACTO

Há três partes neste Acto Final, que são combinadas para formar o grande plano de fuga final!

Ginger tem de explorar a quinta toda para recolher todos os itens necessários para todas as três secções para construir a "armação" - uma grande máquina voadora - as Asas, o Motor, e a Plataforma.

Para obter cada item da quinta, Ginger precisará de pedir a ajuda a Nick e Fetcher (as duas ratazanas astutas) que conseguirão qualquer coisa, desde que sejam pagos com ovos! (Ginger pode obter os ovos nas galinhas poedeiras do jogo da postura dos ovos). Quando todos os itens para uma secção tiverem sido recolhidos, Ginger pode começar a fazer aquela secção da "armação" utilizando os itens recolhidos. Quando todas as secções estiverem construídas, as galinhas podem executar a grande fuga!

A PLATAFORMA

Tens de construir o corpo da "armação", mas a utilização das ferramentas é algo que faz muito barulho. Felizmente, Mr. Tweedy também está a trabalhar na reparação da Máquina das Empadas com as suas ferramentas e se usares a mesma ferramenta que ele (ao mesmo tempo), ele não te ouvirá. Podes ver que Mr. Tweedy está a fazer através dos Binóculos. Usa o Botão Analógico para percorrer para a esquerda e direita as galinhas trabalhadoras que estão a usar as diferentes ferramentas. Depois imita o padrão determinado pelo Mr. Tweedy usando os botões X, A e B para usar a ferramenta.

O MOTOR

Precisas de pôr o motor a funcionar. Mantém-no bem oleado e pedala a bicicleta o mais rápido que puderes. Mas o Rocky está a tomar banho e tens de lançar bolinhas de sabão para ele ou ele impedirá o teu trabalho! Usa o Botão Analógico para percorrer para a esquerda e direita as oficinas. Cada oficina usa diferentes botões!

- Para lançar bolinhas de sabão para o Rocky prime A e B rapidamente para o manter feliz.
- Para manter a bicicleta a funcionar prime X e B o mais rápido possível.
- Para manter o lubrificador a funcionar, usa os botões X e Y.

Dica - mantém o lubrificador a funcionar com força e a galinha na bicicleta a pedalar o mais rápido possível. Só lança bolinhas de sabão para o Rocky quando ele começar a queixar-se. O tempo é curto neste mini-jogo e TENS de pôr esse motor a trabalhar!

AS ASAS

As Asas terão de ser feitas com varas, tecido e muitos pontos! Infelizmente, as galinhas estão muito assustadas, por isso terás de as encorajar premindo os botões correctos. Quando tiverem feito o item apropriado, terás de ir a essa oficina para recolher o item, senão cairá no chão e partir-se-á! Usa o Botão Analógico para percorrer para a esquerda e direita pelas diferentes oficinas. Cada oficina é controlada por diferentes botões!

- Para fazer as varas, prime Y e X rapidamente.
- Para fazer o pano, prime Y e A.
- Para coser, prime B e A.

Prime os botões o mais rápido possível porque tens muito que fazer num curto espaço de tempo.

O JOGO DA POSTURA DE OVOS

Ter um grande número de ovos é algo muito útil para que possas realizar a grande fuga. Neste Acto, precisas de recolher a maior quantidade de ovos que puderes para encorajar Nick e Fetcher para ajudar-te a obter os itens que precisas. Para mais pormenores, consulta o Primeiro Acto.

— CALL CENTER SEGA DREAMCAST (INTERNET) —

Qualquer informação sobre a internet, liga: **601 800 877** (Número Único Nacional, 64$56 por minuto (0.32 Euros))
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 10:00h às 22:00h – 7 dias/semana

— SERVIÇO DE APOIO AO CONSUMIDOR —

Informações de jogos, Truques e Dicas, liga: **256 836 273** (Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apioconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14:00h às 20:00h – Todos os dias úteis

— SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA —

Qualquer tipo de Avaria, liga: **707 236 200** (Número Único Nacional, 22$00 por minuto (0.11 Euros))
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14:00h às 20:00h – Todos os dias úteis

Notas

Notas

Notas