PlayStation

PAL

CROC 2™

ARGONAUT SOFTWARE LTD™

FOX INTERACTIVE®

PlayStation®

Precauções

Este disco contém programas para a consola de video-jogos "PlayStation®". Nunca utilize o disco em qualquer outro equipamento, uma vez que poderá danificá-lo. O disco está conforme as especificações da "PlayStation®", para o Mercado Europeu. Não pode por isso, ser usado em versões da "PlayStation®" para outros mercados. Leia cuidadosamente o manual de instruções da "PlayStation®" para assegurar a correcta utilização do disco. Quando inserir este disco na "PlayStation®", coloque-o sempre com a etiqueta para cima. Quando manusear o disco, não toque na sua superficie. Segure-o pelas extremidades. Conserve o disco limpo e sem riscos. Se a superficie do disco estiver suja, limpe-a com um tecido macio. Não deixe o disco próximo de fontes de calor, exposto directamente à luz solar ou sujeito a humidade excessiva. Nunca use um disco partido ou danificado, ou que tenha sido reparado com adesivo ou cola, uma vez que isso conduzirá a erros de operação.

Alguns Conselhos

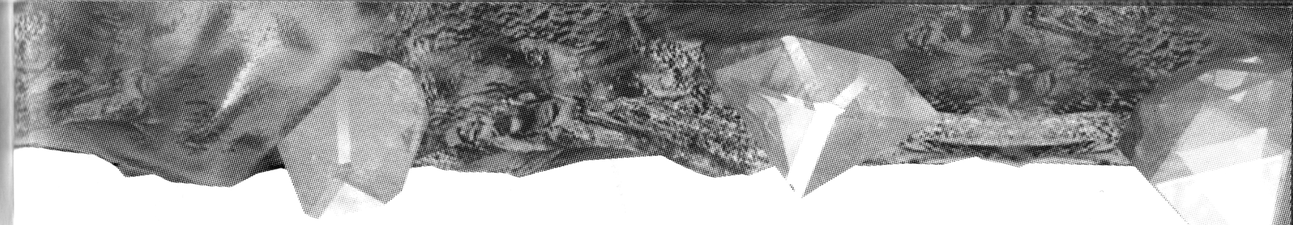
Para seu bem, descanse cerca de 15 minutos por cada hora que estiver a jogar. Evite jogar quando estiver cansado ou com sono. Jogue sempre numa sala iluminada e coloque-se o mais afastado possível do televisor. Algumas pessoas podem estar sujeitas a ataques epilépticos quando expostas a luzes ou sinais intermitentes no seu dia-a-dia. Podem também estar sujeitas ao mesmo tipo de ataques enquanto vêem programas televisivos ou jogam com jogos de video. Mesmo pessoas que nunca tiveram ataques do género podem, contudo, sofrer de estado epiléptico nunca detectado. Consulte o seu médico caso sofra de estado epiléptico ou imediatamente após detectar qualquer dos seguintes sintomas enquanto jogar: vertigens, alterações da visão, contracções musculares ou outros movimentos involuntários, perda de consciência, confusão mental e/ou convulsões.

No fim do manual encontrará os números de telefone do Servico de Atendimento ao Cliente (Customer Service No.) e da Assistência Directa Video-jogos (Games Hot-Line No.)

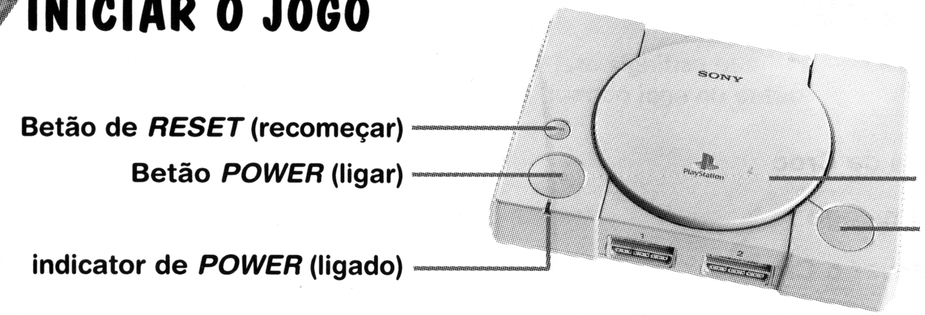
©1999 Argonaut Software Ltd. Todos os direitos reservados. Para uso doméstico apenas. São proibidos a cópia não autorizada, adaptação, aluguer, empréstimo, revenda, utilização em casas de jogos, cobrança pela utilização, difusão, transmissão por cabo, apresentação pública, distribuição ou extracção deste produto ou de qualquer marca comercial ou trabalho protegido por copyright integrado neste produto. Publicado por Fox Interactive. Desenvolvido por Argonaut.

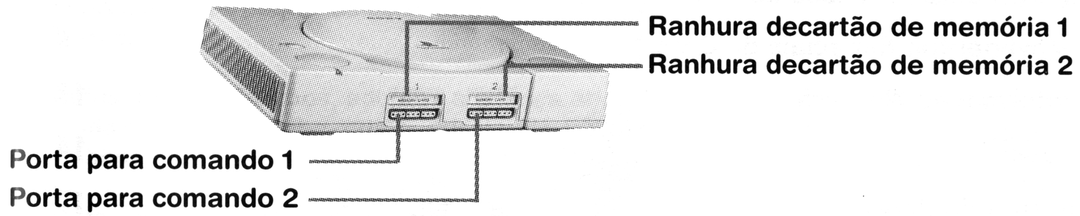
CROC 2 © Argonaut Software Ltd, 1999. Todos os direitos reservados. CROC 2 é uma marca registada da Argonaut Software Ltd, 1999. ©1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos os direitos reservados.

SLES-02088



INICIAR O JOGO





1. **Configure a sua consola de jogos PlayStation de acordo com as instruções no seu Manual de Instruções. Certifique-se de que está DESLIGADA antes de inserir ou remover um disco.**
2. **Insira o disco do *Croc 2* e feche a Tampa do Disco.**
3. **Insira os comandos do jogo e ligue a consola de jogos PlayStation.**
4. **Se quer passar o vídeo introdutório, pressione o botão START ou o × Botão.**

É aconselhado que não insira ou remova periféricos ou Cartões de Memória uma vez que a unidade esteja ligada. Certifique-se de que existem blocos suficientes no seu Cartão de Memória antes de começar a jogar.





CONTEÚDO

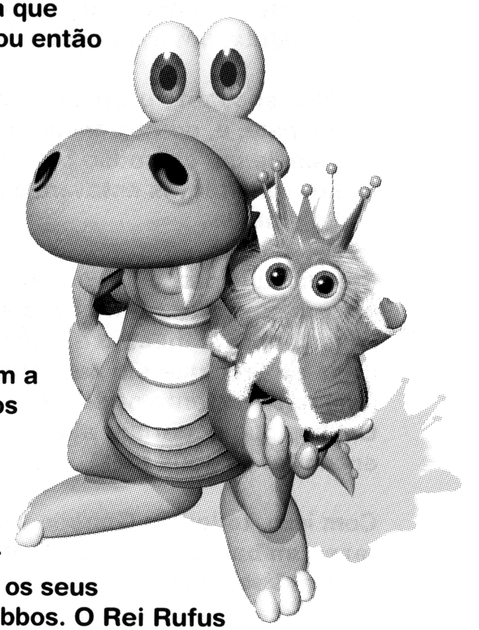
Iniciar	3
A História de Croc	3
Iniciar Um Jogo	5
Como Mover o Croc	6
Movimentos Básicos do Croc	7
Movimentos Especiais do Croc	8
Informação No Ecrã	13
Opções	14
Estrutura do Jogo	17
As Tribos Gobbo	17
Swap Meet Pete	18
Níveis Secretos	18
Níveis Perdidos	18
Capacidades Interactivas de A-Z	19
Créditos	24



INICIAR

O Croc 2 é um título de "Gravação Automática". Isto significa que deverá ter um Cartão de Memória na ranhura 1 quando joga ou então o seu progresso NÃO será gravado.

A HISTÓRIA DE CROC



Anteriormente...

Um Crocodilo bebé foi encontrado pelos amistosos Gobbos, umas amorosas pequenas bolas de pêlo que habitam as Ilhas Gobbo.

Rufus, Rei dos Gobbos, adoptou a criança abandonada e, com a ajuda do resto da tribo, cria-o, ensinando-lhe os costumes dos Gobbos.

Tudo corria bem até que, um dia, o mágico mau Barão Dante chegou ao vale onde viviam os Gobbos. Dante era um mágico miserável que tinha um enorme prazer em infligir dor e sofrimento aos outros. Enojado pelos felizes Gobbos, ele e os seus violentos Dantinis invadiram o Vale Gobbo, capturando os Gobbos. O Rei Rufus foi levado pelo próprio Dante e foi preso numa jaula na sua Torre do Terror.

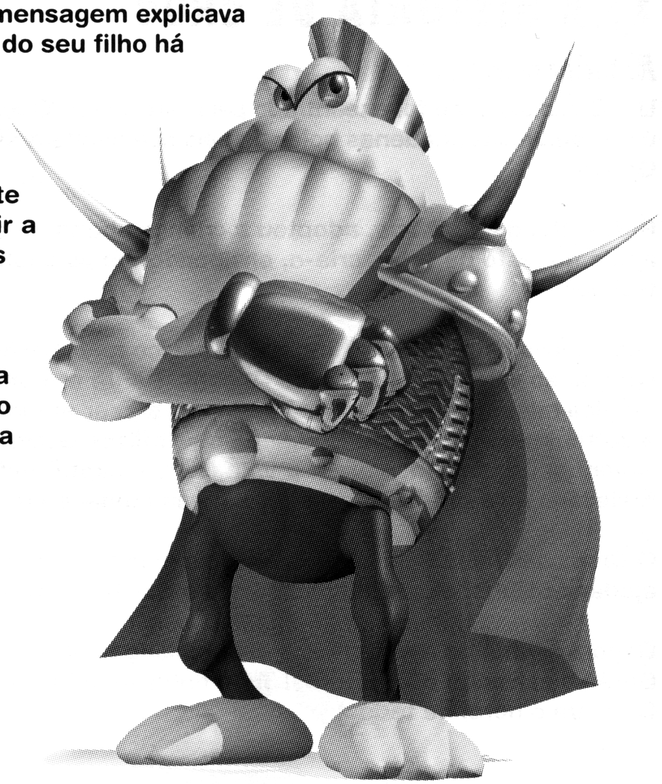
O Croc conseguiu evitar ser capturado mas ficou sozinho. Ele sabia que tinha de tentar ajudar os Gobbos de qualquer forma e que tinha de salvar o Rei do Dante.

Depois de muitas aventuras, o Croc conseguiu libertar os Gobbos, derrotando o Barão e salvando o Rei Rufus! Tudo tinha voltado ao normal no Vale Gobbo e o jovem Croc era o herói de todos!

Agora...

Sem o Dante, o Croc e os Gobbos retomaram as suas vidas de brincadeira e diversão, mas, entretanto, não muito longe, Dantinis maus conspiram a volta do Barão Dante! Infelizmente, um infeliz Inventor Gobbo é capturado quando testemunha a volta de Dante.

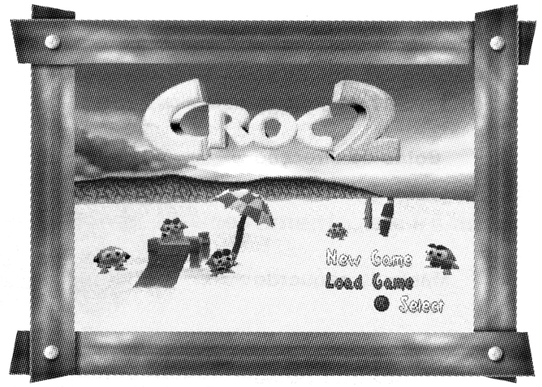
Um dia, enquanto o Croc estava a brincar na praia, encontrou uma garrafa a seus pés. Ele pegou nela, e, dentro encontrou uma mensagem com uma pegada de um crocodilo bebé nele. A mensagem explicava que os remetentes estavam à procura do seu filho há muito perdido.



Croc ficou espantado! Ele levou a mensagem ao Rei Rufus que a leu e pensou para si mesmo e eventualmente disse ao Croc que ele necessitaria de ir a uma terra distante onde haviam outros Gobbos que poderiam ajudá-lo a encontrar os seus pais!

Com isso, todos os Gobbos ajudaram a fazer um baloiço que pode catapultar o Croc até ao distante continente, onde a sua busca pode começar!

INICIAR UM JOGO



Este ecrã mostra as seguintes opções: New Game (Novo Jogo) e Load Game (Carregar Jogo).

Novo Jogo

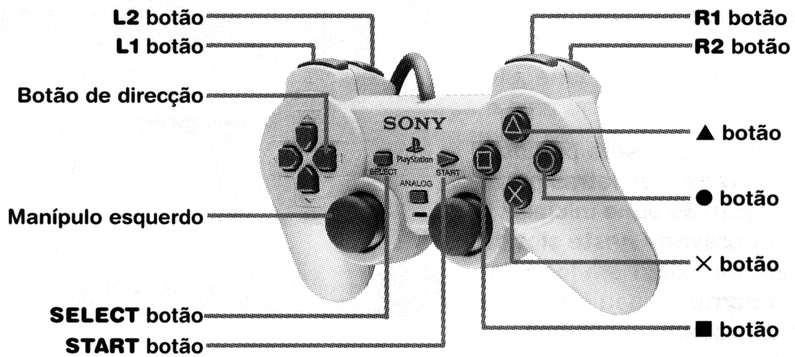
Quando selecciona esta opção será pedido que introduza um código de três letras para identificar o seu jogo (p.e. as suas iniciais). O seu progresso é então gravado neste slot de jogo. Não se preocupe se existir um jogo do Croc 2 com o mesmo nome no seu Cartão de Memória, o novo será gravado separadamente.

Se inserir um cartão de memória *não formatado*, o Croc 2 primeiro perguntará de quer formatar o Cartão de Memória antes de pedir um código de três letras.

Carregar Jogo

Se já existem um ou mais jogos Croc 2 gravados anteriormente no seu Cartão de Memória, pode simplesmente seleccionar um e continuar a partir de onde interrompeu. Quando coloca o cursor sobre o jogo que deseja carregar, aparece texto, mostrando quão completo está.

COMO MOVER O CROC



Botão de direcção **ESQUERDA/DIREITA/CIMA/BAIXO** .move o Croc nestas direcções
Manípulo esquerdo .....move o Croc nestas direcções
× botão .....saltar/acelerar texto de diálogo
■ botão .....atacar/falar a Gobbo
▲ botão .....usar item do inventário
● botão .....Tirar fotografia com a câmara atrás do Croc
botão **L1** .....passo ao lado esquerda
botão **R1** .....passo ao lado direita
botão **L2** .....seleccionar Item do inventário anterior
botão **R2** .....seleccionar Item do inventário seguinte
Botão **START** .....pausar o jogo/saltar diálogo

Nota: Para reiniciar o ecrã de titulo em qualquer momento, segure o SELECT e pressione e mantenha o START.

MOVIMENTOS BÁSICOS DO CROC

Andar/Correr

Pode mover o Croc usando os **BOTÕES DE DIRECÇÃO** ou (nos comandos Analógico e Dual Shock) ou o **MANÍPULO ESQUERDO**. Carregar em qualquer direcção faz o Croc *mover-se* nessa direcção.

Nos comandos Analógico e Dual Shock, quanto mais empurrar o **MANÍPULO ESQUERDO**, mais rapidamente o Croc se deslocará. Se apenas o empurra ligeiramente, ele irá andar, se o empurrar até onde conseguir, ele correrá.

Saltar

Pressionar o × botão faz o Croc saltar. Pode usar isto para chegar até caixas, elevações, árvores, rochas e todo o tipo de coisas. Quando mais tempo pressionar o botão, mais alto saltará o Croc. Se pressionar um dos **BOTÕES DE DIRECÇÃO** ou deslocar o **MANÍPULO ESQUERDO** em qualquer direcção enquanto está a saltar, o Croc saltará nessa direcção.

Atacar

O Croc pode atacar coisas de duas formas diferentes; a primeira destas é o ATAQUE DE CAUDA. Pressionar o ■ botão faz com que o Croc bata com força com a sua cauda. Isto é muito útil contra os maus, mas também pode ser usado para bater em **Gongos**.
O segundo ataque do Croc é o STOMP. Primeiro pressione o × botão para fazer o Croc SALTAR e depois, enquanto ele ainda está no ar, pressione o × botão novamente para fazer com que ele pise com força. Além de magoar inimigos, isto pode também partir caixas e outras coisas.

DICA: Se mantiver o × botão pressionado depois do segundo toque, o Croc pode partir uma pilha de coisas todas de uma vez!

Passo ao Lado

Se o Croc está parado, pressionar o botão **L1** ou o botão **R1** fará com que ele dê um passo ao lado à esquerda ou à direita. Se o Croc se está a movimentar, usar estes botões fará com que ele corra na diagonal em vez de sempre em frente.

A Mochila do Croc (Inventário)

O Croc consegue pôr muitas coisas na sua mochila mas, no início, está vazia. Quando ele tiver levantado (ou tenham sido dadas) algumas coisas, pode usar o botão **L2** e o botão **R2** para ver o que está lá dentro e, se ver alguma coisa que quer que o Croc use, apenas pressione o ▲ botão. Algumas coisas podem ser usadas apenas em certos lugares por isso pode ter de procurar algumas pistas!

Movimentos Especiais do Croc

Trepar

O Croc pode trepar algumas paredes (aquelas que estão cobertas de vinhas para que ele se possa agarrar). Para fazer com que ele trepe, apenas desloque-o até uma parede com vinhas e pressione o **BOTÃO DE DIRECÇÃO CIMA**. Continue a pressionar o **BOTÃO DE DIRECÇÃO CIMA** para fazê-lo ir mais para cima, pressione o **BOTÃO DE DIRECÇÃO BAIXO** se quer que ele volte para baixo e **BOTÃO DE DIRECÇÃO ESQUERDA** ou **BOTÃO DE DIRECÇÃO DIREITA** se quer que ele vá para os lados. Se ele for derrubado (ou pressionar SALTAR), ele soltar-se-á, mas normalmente ele pode segurar-se novamente antes de cair muito.

Empurrar

O Croc pode empurrar algumas **Caixas** e outros objectos como cubos de gelo gigantes. Tudo o que tem de fazer é caminhar na direcção deles e, se estes puderem ser empurrados, o Croc começará a empurrá-los. Tudo o que tem a fazer é pressionar o **BOTÃO DE DIRECÇÃO CIMA** ou o **MANÍPULO DIREITO** para os mover.

Levantar e Atirar

O Croc pode levantar e carregar coisas na sua nova aventura. Para levantar um objecto apenas caminhe até ele. Se é algo que ele pode levantar então o Croc irá segurá-lo nas mãos. Apesar de o Croc conseguir SALTAR, ele não consegue fazer nenhum dos seus **Saltos Especiais**, ataques ou mesmo correr quando ele está a carregar alguma coisa. Se pressionar ATACAR (■ botão), ele atirará aquilo que está a carregar o mais longe que puder.

Saltos Especiais

Salto Triplo

O Croc pode conseguir altura extra com este movimento. Pressione o × botão uma vez para o fazer SALTAR como normalmente e mais **duas** vezes, numa sucessão rápida. Isto faz com que ele ressalte sobre a sua cauda para o ar.

Salto Flip

Enquanto o Croc está a correr, pressionar o botão **L1** e o botão **R1** ao mesmo tempo faz o Croc dar um salto acrobático. Este salto especial vai muito mais longe do que um normal.

Geleia de Saltos

Ao saltar para cima de geleias, o Croc pode ressaltar para alguns lugares especiais que normalmente não conseguia alcançar. Existem três sabores diferentes de Geleia de Saltos (morango, lima e laranja) e cada uma pode fazer ressaltar o Croc a alturas diferentes (ver **Geleias de Saltos**).

Balançar em Barras Acrobáticas

Para que o Croc use as Barras Acrobáticas, ele precisa de saltar e apanhá-las. Pode ter de usar o **Salto Triplo** ou saltar de uma **Caixa** para as alcançar. Uma vez estando o Croc pendurado nas barras, use os **BOTÕES DE DIRECÇÃO** ou o **MANÍPULO DIREITO** para o fazer com que ele balance para diante.

Se o Croc pode chegar ao topo das barras, ele pode também correr em diante no topo.

Nadar

Em algumas áreas, o Croc pode nadar na água. Use os **BOTÕES DE DIRECÇÃO** ou o **MANÍPULO ESQUERDO** para mover o Croc da mesma forma que faria em terra. Pode também SALTAR (× botão) para sair da água e voltar a terra seca.

Nota: Se o Croc está a carregar alguma coisa, esta cai se ele saltar ou cair na água.

Usar Veículos

O Croc consegue usar muitos tipos diferentes de veículos na sua busca – aqui está como controlá-los a todos.

Carrinho de Mina

Quando o Croc salta para um carrinho de mina este começará a mover-se automaticamente. Usar os **BOTÕES DE DIRECÇÃO / MANÍPULO ESQUERDO** fará com que o carrinho se incline para a esquerda e para a direita e o SALTO (× botão) faz com que o Croc e o carrinho de mina saltem!

Barco

Os **BOTÕES DE DIRECÇÃO / MANÍPULO ESQUERDO** guiam o barco para a esquerda e direita; use o × botão para acelerar.

Bola de Neve

Guie a bola de neve com os **BOTÕES DE DIRECÇÃO / MANÍPULO ESQUERDO**, mas cuidado: pode ganhar muita velocidade e é mais difícil de a controlar quando anda mais depressa. O SALTO funciona como normalmente: pressionando o × botão.

Balão de Ar Quente

Use os **BOTÕES DE DIRECÇÃO / MANÍPULO ESQUERDO** para guiar o balão. O × botão deixa o balão cair para altitudes mais baixas. Pressione o botão ATACAR (■ botão) e o Croc deitará cubos de gelo de dentro do cesto do seu balão.

Kart

Use os **BOTÕES DE DIRECÇÃO / MANÍPULO ESQUERDO** para dirigir o kart para a esquerda e direita, e use o × botão para acelerar.

Planador

Use os **BOTÕES DE DIRECÇÃO / MANÍPULO ESQUERDO** para controlar o movimento do planador. **ESQUERDA** e **DIREITA** irão movê-lo de um lado a outro e **CIMA** e **BAIXO** irão colocar o nariz em baixo e em cima. Para ganhar altitude o Croc tem de guiar o planador para as correntes ascendentes.

Avião

Como com o planador, use os **BOTÕES DE DIRECÇÃO / MANÍPULO ESQUERDO** para controlar o movimento do avião. **ESQUERDA** e **DIREITA** irá movê-lo de uma lado a outro e **CIMA** e **BAIXO** colocará o nariz em baixo ou em cima. O × botão irá disparar as metralhadoras montadas no nariz do avião.

Balançar em Cordas

O Croc pode SALTAR (× botão) para cordas que balançam para chegar a certos lugares. Terá de cronometrar cuidadosamente quando o Croc salta para fora (× botão novamente) para se certificar que ele aterra num local seguro.

Agarrar Balões

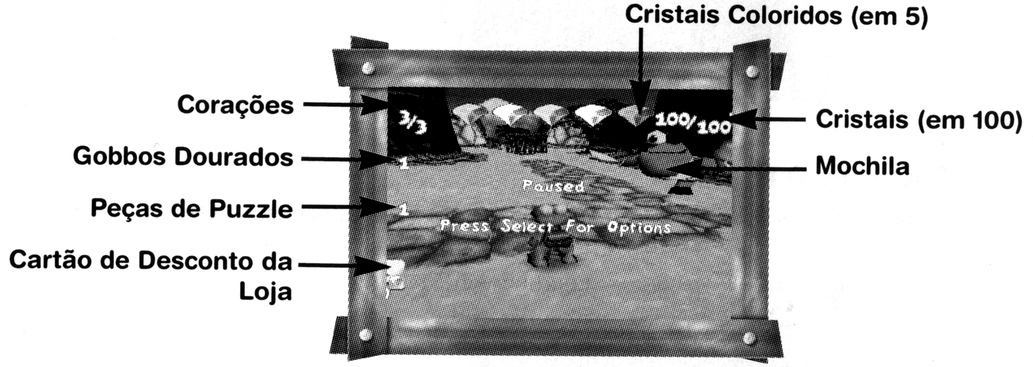
O Croc pode saltar e agarrar cordas de balão. O balão irá então carregá-lo e rebentar quando chegar ao seu destino.

Usar Gobbos Mecanizados

Por vezes pode controlar **Gobbos Mecanizados** especiais por curtos períodos de tempo. Este podem ser movimentados usando os **BOTÕES DE DIRECÇÃO / MANÍPULO ESQUERDO** mas, cuidado, apenas duram até perderem a corda. Use-os para conseguir reforços extra.

Informação No Ecrã

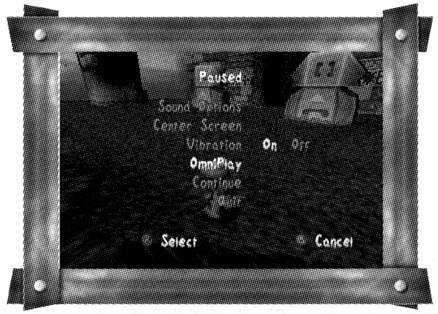
Aparece informação no ecrã quando esta se altera (por exemplo, quando levanta **Cristais**, o Contador de Cristais aparece) e se, durante o jogo, pressiona PAUSAR (botão **START**) verá todos os itens seguintes:



Corações .....que tem na reserva (os POTES DE CORAÇÕES aumentam o 2º número)
Cristais Coloridos (em cinco).....encontrados no nível actual
Cristais (em 100).....encontrados no nível actual
Mochila .....item do INVENTÁRIO seleccionado neste momento
Cartão de Desconto da Loja .....total de CRISTAIS encontrados no jogo
Gobbos Dourados .....estátuas encontradas no jogo
Peças de Puzzle.....encontradas no jogo

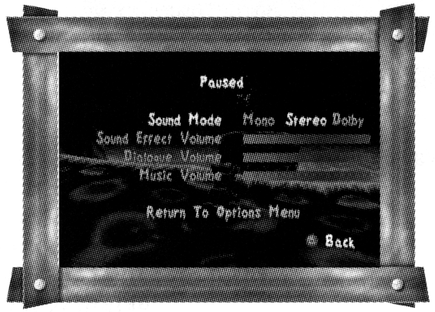
OPÇÕES

Pressione no botão SELECT (seleccionar) enquanto está na pausa para chamar o Menu Opções, que irá permitir-lhe alterar várias definições.



Sound Options (Opções de Som)

Quando selecciona esta opção, aparece um outro ecrã com as seguintes definições que pode alterar:



Modo de Som

Este pode ser Estéreo, Mono ou Dolby Surround.

Volume do Efeitos Sonoros

Este indicador controla o volume dos efeitos sonoros no jogo.

Volume do Diálogo

Este indicador controla os efeitos sonoros para quando os Gobbos, o Croc, e todos os outros estão a falar.

Volume da Música

Este indicador controla o volume da música no jogo.

Centrar Ecrã

Permite-lhe ajustar o posicionamento do seu ecrã na sua TV.

Vibração

Apenas verá esta opção se tiver um Comando Dual Shock ligado à sua PlayStation. Esta opção deixa-o activar ou desactivar a vibração no seu Comando Dual Shock.

Desistir

Para sair ou desistir do seu jogo, eleccione esta opção e siga as instruções.

OmniPlay™

Apesar do Croc 2 NÃO ser um jogo de dois jogadores no sentido convencional, realmente *tem* uma opção única para deixar que *dois* jogadores partilhem o controlo do Croc. Isto é particularmente útil, por exemplo, quando está a ensinar alguém a jogar o Croc 2. Nós chamamos a isto **OmniPlay**.

De uma forma simples, o **OmniPlay** permite que ambos os Comandos de Jogo controlem um Croc no ecrã. Pode independentemente ligar ou desligar cada um dos seguintes controlos via menu **OmniPlay**:

Share Movement (Partilhar Movimento)	sim/não
Share Attacking (Partilhar Ataque)	sim/não
Share Jumping (Partilhar Saltos)	sim/não
Share Sidestep (Partilhar Passo ao Lado)	sim/não
Share Camera (Partilhar Câmara)	sim/não
Share Inventory (Partilhar Inventário)	sim/não
Share Vibration[2] (Partilhar Vibração)	sim/não

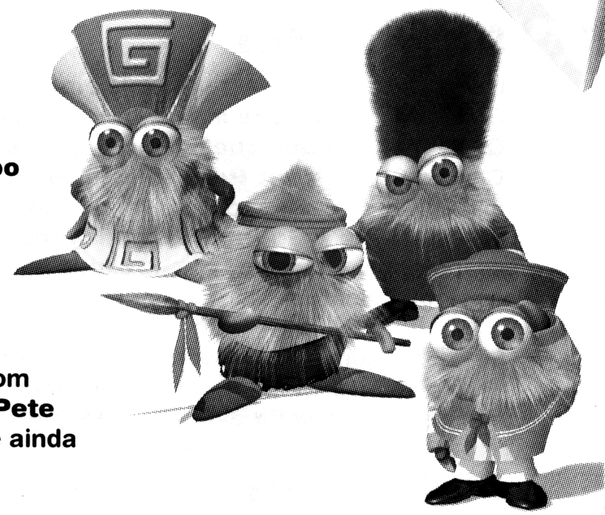
Isto permite ao Comando de Jogo #2 ter tanto (ou tão pouco) controlo como a pessoa que usa o Comando de Jogo #1 quiser. Os dois jogadores podem então jogar *cooperativamente*.

Nota: Só não nos culpem se começarem a discutir sobre quem está a fazer o quê e quando! Lembrem-se, joguem calmamente!

[1] A opção Partilhar Vibração apenas aparecerá se o segundo comando for compatível com Dual Shock

ESTRUTURA DO JOGO

As Tribos Gobbo



Existem **quatro** tribos de Gobbos no Croc 2: a **Tribo Marinheira**, a **Tribo Cossaco**, a **Tribo Pré-histórica** e a **Tribo Inca**. Cada uma das tribos está preocupada com um certo estilo que é reflectido no seu ambiente, na sua aldeia e nas suas roupas.

Em cada tribo existem **cinco** níveis e **dois** níveis com chefes. Se o Croc completar estes, o **Swap Meet Pete** pode levá-lo até à tribo seguinte. No entanto, pode ainda deixar assuntos por resolver na tribo actual ...

Cada nível (e partes de alguns níveis chefe) tem **100 Cristais** normais escondidos nele. Se o Croc encontrar **100 Cristais** num nível, ele terá automaticamente todos os seus **Corações** restaurados.

Cada nível (mas não os chefes) tem **cinco Cristais Coloridos** escondidos nele e, se o Croc os encontrar todos, ele pode conseguir uma estátua **Gobbo Dourado**! Por vezes o Croc é levado a uma secção secreta para recolher o **Gobbo Dourado**, por vezes este aparece e ele só tem de o levantar. Se o Croc recolhe todos os **Gobbos Dourados** numa aldeia ele conseguirá abrir a **Porta do Gobbo Dourado** atrás da qual está um **Nível Secreto** com uma **Peça de Puzzle** escondida.

Swap Meet Pete



O Swap Meet Pete tem uma loja em cada uma das aldeias Gobbo, e o Croc pode ir e visitá-lo em qualquer altura. Quaisquer **Cristais** que o Croc recolha são adicionados ao **Cartão Swap Meet Pete** e ele pode trocá-los por itens na loja de Pete. Na loja, o Pete vende **Geleia de Saltos**, **Potes de Corações** e **Gobbos Mecanizados**. Estes podem ser usados para encontrar coisas extras fixes que o Croc não consegue alcançar normalmente.

Se o Croc completar buscas suficientes numa aldeia, o Pete pode transportá-lo para a próxima! Ele pode também levar o Croc de volta às aldeias onde ele já esteve.

Níveis Secretos

Existe um Nível Secreto em cada uma das aldeias Gobbo. Este está atrás de uma **Porta do Gobbo Dourado** especial que pode ser aberta apenas quando o Croc encontra todos o **Gobbos Dourados** na aldeia. Escondido em cada Nível Secreto está uma **Peça de Puzzle** e quando o Croc tem todas as **quatro** (uma de cada aldeia perfaz um total de **quatro**) na sua posse, os **Níveis Perdidos** são revelados!

Níveis Perdidos

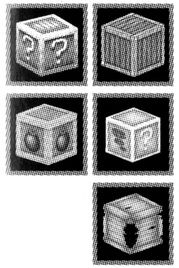
Os Níveis Perdidos são especialmente difíceis e, se o Croc os completar, então o jogo está **100%** completo!

Capacidades Interactivas de A-Z



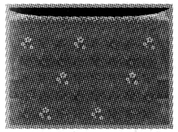
Balões

Existem balões em muitos lugares. O Croc pode agarrá-los e estes o levarão a outros locais no nível, normalmente lugares que difíceis ou impossíveis de aceder.



Caixas

Existem muitas caixas que o Croc irá encontrar. Por vezes elas contêm **Cristais**, por vezes elas fazem aparecer plataformas especiais. Algumas caixas velhas ficarão desfeitas quando o Croc fica em cima delas e algumas explodirão! Existem também caixas que o Croc pode empurrar e algumas caixas bombas pequenas que ele pode levantar e atirar!



Paredes Escaláveis

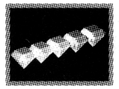
O Croc pode trepar secções de paredes especiais cobertas de vinhas para chegar a áreas mais altas.
{Art: Insert ClockworkGobbo.TIF & ClockworkGobbo02.TIF as bullet}



Gobbos Mecanizados

Estas pequenas criaturas de corda podem ser muito úteis ao Croc porque podem ir a lugares que este não pode. Tem de os comprar no **Swap Meet Pete** e apenas podem ser usados em zonas próprias para eles, assinaladas por marcadores que o Croc encontrará no nível. Enquanto estiver em cima do marcador, seleccione o Gobbo Mecanizado da mochila do Croc (usando o botão **L2** e botão **R2**) e depois pressione o ▲ botão para o usar. Pode agora controlar o Gobbo Mecanizado até que o seu temporizador acabe. Tente recolher tantas coisas quantas conseguir! Se tiver mais, então pode usar outro Gobbo Mecanizado, se existirem coisas que falhou.





Cristais Coloridos

Certos níveis têm **cinco** destes escondidos e, quando o Croc encontra todos os **cinco**, ou um **Gobbo Dourado** ou uma bolha especial que levará o Croc a um **Gobbo Dourado** aparecerá.



Cristais

Se o Croc encontrar **100** Cristais num nível, ele terá automaticamente todos os seus **Corações** restaurados. Quaisquer Cristais que ele recolha são adicionados ao seu **Cartão Swap Meet Pete**. Pode jogar novamente os níveis e conseguir mais Cristais em qualquer altura e todos eles serão adicionados ao **Cartão Swap Meet Pete**.





Gobbos Dourados

Os Gobbos Dourados são encontrados quando encontra os **cinco Cristais Coloridos** que existem num nível. Ou aparecerá o próprio Gobbo Dourado ou uma bolha especial. Tocar na bolha levará o Croc a uma secção especial onde ele encontrará o Gobbo Dourado. O Croc tem de encontrar todos os Gobbos Dourados numa aldeia para abrir a **Porta do Gobbo Dourado**.



Porta do Gobbo Dourado

Cada aldeia tem uma porta trancada com a imagem de um **Gobbo Dourado** nela. Esta porta só se abrirá assim que o Croc tiver encontrado todos os **Gobbos Dourados** numa aldeia. Atrás desta porta está um nível secreto que contém uma **Peça de Puzzle**. O Croc tem que encontrar a **Peça de Puzzle** de cada aldeia e derrotar todos os chefes para que o **Swap Meet Pete** o leve aos **Níveis Perdidos**.





Gongos

O Croc encontrará **dois** tipos de Gongos durante o jogo, o primeiro destes é o **Gongo Para Gravar**, que tem a imagem da pegada do Croc nele. Quando o Croc atinge um destes com a sua cauda, ele voltará aqui se perder um **Coração** em algum outro lugar no nível. O outro tipo é o **Gongo do Swap Meet Pete**. Quando a cauda de Croc bate num destes, ele é magicamente transportado para fora do nível e de volta à aldeia Gobbo.





Corações

O Croc tem um número de Corações que o protegem de ferimentos. Cada vez que ele é ferido ele perderá um Coração e piscará. Se encontrar Corações no nível pode restaurar aqueles que o Croc perdeu. Se encontrar **100 Cristais** num nível, o Croc terá automaticamente todos os seus Corações restaurados. Se encontrar um **Pote de Corações** (ou comprar um no **Swap Meet Pete**) pode recolher Corações extra e o Croc poderá sofrer ferimentos mais vezes.



Potes de Corações

Estes encontram-se em lugares secretos e também podem ser comprados no **Swap Meet Pete**. Estes permitem ao Croc recolher **Corações** extra para o protegerem de danos.



Geleias de Saltos

Existem lugares nos níveis com um marcador no chão que se parece com uma geleia. O Croc tem de comprar Geleia de Saltos no **Swap Meet Pete** e os colocar aqui para que ele possa saltar para cima para encontrar áreas mais altas. Enquanto se encontra em cima do marcador seleccione a Geleia de Saltos que quer usar da mochila do Croc (usando o botão **L2** e o botão **R2**) e depois pressione o ▲ botão para a usar. Agora pode saltar para outros lugares! Existem três sabores diferentes de Geleia de Saltos (Laranja, Lima e Morango) e estes três sabores farão o Croc ressaltar para alturas diferentes. Tem de se certificar que usa a geleia indicada no marcador ou nunca saberá onde o Croc poderá ir parar!





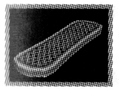
Peças de Puzzle

Estas estão escondidas nos **Níveis Secretos** que estão atrás das **Portas do Gobbo Dourado** em cada aldeia Gobbo. Existe **uma** Peça de Puzzle em cada aldeia, fazendo um total de **quatro**. Quando o Croc derrotar todos os chefes e encontrar todas as **quatro** Peças do Puzzle, o **Swap Meet Pete** pode levá-lo aos **Níveis Perdidos** especiais para terminar o jogo.



Chaves

Por vezes existem portas trancadas ou jaulas que o Croc não consegue abrir com o ataque STOMP. Para destrancar estas ele tem que levantar uma chave e levá-la até à porta ou jaula.



Barras Acrobáticas

Existem Barras Acrobáticas por todo o lado! O Croc pode correr para cima destas ou saltar para cima e balançar-se por baixo delas.



Cartão Swap Meet Pete

Este pequeno cartão armazena todos os **Cristais** que o Croc encontra na sua busca. Em qualquer altura ele pode levá-lo ao **Swap Meet Pete** para os trocar por coisas que este tem na sua loja, coisas como **Geleias de Saltos**, **Potes de Corações** e **Gobbos Mecanizados**.



CRÉDITOS

Fox Interactive

Produtor
David Stalker

Produtor Associado
Chris Miller

Departamento CQ da Fox

Gestor de CQ: Mike Schneider

Chefe de CQ: Paul Pawlicki

Ken Anderson, Eric Asevo, Sweet Billy, Aaron Blean, Ben Borth, Jon Cesario, Pete Cesario, Kristian Davila, Michael Dunn, Ryan Dowling, Tim Hall, Rod Jung, Igor Krinitskiy, Red Magpantay, Denise Pater, Tim Ramage, Harish Rao, Elizabeth Strozewski, Jeff Tatman, Tim Tran, Sung Yoo

Agradecimentos Especiais a:
Priscilla Bourbonnais, John D'Agostino, James Deverill, Angela Edwards, Joe Finetti, Steve Fitton, Lisa Fox, Andrea Griffiths, Maria Hernandez, Claudine Joris, Becky Kneubuhl, Tina Kowalewski, Susie Mar, Scott Marcus, Moore & Price Design Group, Megan O'Brien, Paul Provenzano, Jon Richmond, Jamie Samson, Dave Shaw, Gary Sheinwald e Stephanie Yoshimoto

Argonaut Software

Produtores Executivos
Jez San
Keith Robinson

Chefe de Equipa
Lewis Gordon

Programador Chefe
Anthony Lloyd

Artista Chefe
Mick Hanrahan

Designer Chefe
Nic Cusworth

Músico Chefe
Justin Scharvona

Programação
Aaron Fothergill
David McEwen

Programação de Ferramentas
Dan Laufer
James Boulton

Programação de Som
Richard Griffiths

Trabalho Artístico
Wayne Billingham

Nathan Burlow
Christophe Moyne
Emma Page

Animação
Peter Day
Lisa Springett
Eoin Coughlan
Neil Crosbourne
Owen Jenkins

Design
Mark Stephenson
Nick Rodriguez

Música e Efeitos Sonoros
Karin Griffin
Adam Fothergill

Músicos
Noel Langley - Trumpet
Simon Gosling - Guitars

Talento Vocal
Jonathan Aris

Testador Chefe
Jake Fearnside

Agradecimentos Especiais
Simon Keating
Angeline Stromberg
Tom Nettleship
John Edelson

Aviso: Aos Proprietários De Televisores De Projecção

Figuras ou imagens fixas podem causar estragos permanentes no tubo de imagem ou marcar o fósforo do CRT. Evite o uso repetido ou extensivo de jogos de vídeo em televisores de projecção de ecrã-largo.

Notificação: ELECTRONIC ARTS RESERVA O DIREITO DE FAZER MELHORAMENTOS NO PRODUTO DESCRITO NESTE MANUAL A QUALQUER ALTURA E SEM NOTIFICAÇÃO. ESTE MANUAL, E O SOFTWARE DESCRITO NESTE MANUAL, ESTÃO SOB COPYRIGHT. TODOS OS DIREITOS ESTÃO RESERVADOS. NENHUMA PARTE DESTE MANUAL OU DO SOFTWARE DESCRITO PODEM SER COPIADOS, REPRODUZIDOS, TRADUZIDOS OU REDUZIDOS A QUALQUER FORMATO ELECTRÓNICO OU PASSÍVEL DE LEITURA MAQUINAL SEM O CONSENTIMENTO PRÉVIO POR ESCRITO DE ELECTRONIC ARTS LDA, RUA SÃO DOMINGOS DE BENFICA Nº 33 R/C, 1500 LISBOA PORTUGAL. ELECTRONIC ARTS NÃO GARANTE, NEM OFERECE CONDICIONANTES OU REPRESENTAÇÕES EXPRESSAS OU IMPLÍCITAS NO QUE CONCERNE A ESTE MANUAL, À SUA QUALIDADE, ACEITAÇÃO DE MERCADO, OU ADEQUAÇÃO A QUALQUER FIM PARTICULAR. ESTE MANUAL É FORNECIDO "TAL COMO ESTÁ". ELECTRONIC ARTS MANTÉM CERTAS GARANTIAS LIMITADAS NO QUE RESPEITA A SOFTWARE E AO SUPORTE DE TRANSMISSÃO DO SOFTWARE. EM NENHUMA OCASIÃO A ELECTRONIC ARTS PODERÁ SER RESPONSABILIZADA POR QUALQUER DANO ESPECIAL, INDIRECTO OU CONSEQUENTE. ESTES TERMOS E CONDIÇÕES NÃO AFECTAM OU PREJUDICAM O DIREITOS DE ESTATUTO DE UM COMPRADOR EM CASO DO COMPRADOR SER UM CONSUMIDOR A ADQUIRIR BENS DE OUTRA FORMA QUE NÃO NO DECURSO DE UM NEGÓCIO.

Garantia Limitada: Electronic Arts assegura ao comprador original deste produto de software para computador que o suporte de transmissão em que os programas de software estão gravados está livre de defeitos nos materiais e mão-de-obra por 90 dias após a data de compra. Durante tal período suportes defeituosos serão substituídos se o produto original for devolvido à Electronic Arts para a morada no verso deste documento, junto com prova da data de compra, uma descrição dos defeitos, o suporte defeituoso e a sua morada para retorno. Esta garantia é em adição a, e não afecta os seus direitos estatutários de qualquer forma. Esta garantia não se aplica ao programa de software em si, que é providenciado "tal como está", nem se aplica a suportes que tenham sido sujeitos a uso impróprio, dano ou gasto excessivo.

Devoluções Após Garantia: A Electronic Arts substituirá suportes lógicos de transmissão danificados pelo utilizador, caso seja permitido pela quantidade em armazém, se o original for devolvido juntamente com um Eurocheque ou vale postal referente a 3000$00 por CD, à ordem de Electronic Arts Lda. Por favor mantenha presente que deverá incluir uma descrição detalhada do defeito, o seu nome, morada e, quando possível, um número de telefone para contactos diurnos onde o possamos contactar.

Electronic Arts - Garantias a Clientes, Rua de S. Domingos de Benfica, Nº 33 R/C Dto- 1500 Lisboa.
Se tiver alguma questão acerca deste produto, o departamento de Serviço de Cliente da Electronic Arts pode ajudá-lo.

Ligue para **(01) 3187306/07/08** de Segunda-feira a Sexta-feira durante as horas normais de laboração.

CROC 2 © 1999 Argonaut Software Ltd. Todos os direitos reservados. CROC 2 e CROC são marcas comerciais de Argonaut Software Ltd. Dolby é uma marca comercial registada Dolby ©1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos os direitos reservados.

NOTAS



NOTAS



NOTAS



Customer Service Numbers — Games Hotlines

• Australia	1300 365 911*	29955 7744**
* (ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call) ** CTI. Calls charged at $0.95 per min. Calls from mobile or public phones are higher.		
• Belgique/België/Belgien	011 280 996	Please contact your local distributor
• Danmark	33 26 68 20	Please contact your local distributor
• Deutschland	01805 / 766 977*	0190/900030 & 0190/787906**
(*DM 1,21/Min.; **DM 2,42/Min. Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern/Erziehungsberechtigten anrufen)		
• España	902 102 102	91 754 55 40
• France	01 40 88 04 88	04 72 53 25 00
• Greece	(00 301) 6777701	Please contact your local distributor
• Ireland	(01) 4054022	Please contact your local distributor
• Israel	03 5706998	Please contact your local distributor
• Italia	167 520 523	Please contact your local distributor
• Malta	344700	Please contact your local distributor
• Netherlands	0495 544 562	00800 940 55555
• New Zealand	(09) 415 2446	Please contact your local distributor
• Norge	2336 6600	Please contact your local distributor
• Österreich	0450 199 000 500*	0049-2408-940 777
* (Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min)		
• Portugal	(01) 318 7450	Please contact your local distributor
• Schweiz/Suisse	0900 55 20 55	0900 - 55 40 20*
* (SFr 2,00/Min. Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern/Erziehungsberechtigten anrufen)		
• Suomi	0600 411911	Please contact your local distributor
• Sverige	587 610 00	Please contact your local distributor
• UK	0990 99 88 77	09067 53 22 53*
* (Calls are charged at 75p per minute. Please ask the permission of whoever pays the bill **before** you call)		

Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation



www.foxinteractive.com

FX006101578M >

PlayStation

SLES-02088

" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5030944020944

FOX INTERACTIVE ®