

Chicken Run FAQ/Walkthrough (Dutch)

by PSC_Patterson

Updated to vFinal on Feb 24, 2007

This walkthrough was originally written for Chicken Run on the PSX, but the walkthrough is still applicable to the PC version of the game.

```
+-----+
|
| CHICKEN RUN
|
| FAQ/Walkthrough voor PlayStation - Geschreven door Patt3rson
|
| Laatste versie, sinds 24 februari 2007 - Copyright Patt3rson
|
| patt3rson(at)gmail(punt)com - www.gamechoice.nl
|
+-----+
```

```
=====
= I N H O U D S O P G A V E =
=====
```

\ 1 / INTRODUCTIE /

- 1A - Rechten
- 1B - Toevoegingen
- 1C - Voorbereiding

\ 2 / GAME /

- 2A - Verhaal
- 2B - Personages
- 2C - Besturing

\ 3 / WALKTHROUGH /

- 3A - Act 1
- 3B - Act 2
- 3C - Act 3

\ 4 / AFSLUITING /

- 4A - Slotwoord
- 4B - Credits

```
=====
= 1 = I N T R O D U C T I E =
=====
```

/ 1 \ \ A / RECHTEN /

Het schrijven van FAQ's en walkthroughs vergt veel tijd en moeite, schrijvers steken er dan ook een hoop werk in. Werk stelen van anderen is uit den boze en één van de ergste misdaden die je in het schrijven kunt begaan. Bovendien is het strafbaar, want alle bestanden op sites vallen onder de internationale wet

van kopieerrechten en gebruik zonder toestemming is dus aan te vechten via de rechtbank.

De nieuwste versie van dit bestand is meestal te vinden op <http://www.gamefaqs.com>. Voor vragen en of opmerkingen over dit bestand, waaronder ook de walkthrough, kan men ook terecht op onderstaand adres. Alleen serieuze vragen waarvan het antwoord niet in dit bestand te vinden is zullen worden behandeld.

Dit document mag niet verspreid of gekopieerd worden in delen of in het geheel. Dit bestand mag alleen geprint of opgeslagen worden voor eigen gebruik. Voor gebruik op andere manieren of locaties moet eerst schriftelijke toestemming van de auteur verkregen worden. Toestemming kan aangevraagd worden op onderstaand adres, maar wordt niet gegarandeerd! Tref je het bestand op een andere plek aan dan de locaties die hier onder staan weergegeven laat het dan weten via hetzelfde adres.

[CONTACTADRES]

patt3rson(at)gmail(punt)com

[TOEGESTANE LOCATIES VAN DIT DOCUMENT]

<http://www.gamechoice.nl>

<http://www.gamefaqs.com>

<https://www.neoseeker.com>

<http://www.supercheats.com>

/ 1 \
\ B / TOEVOEGINGEN /

SuperCheats is toegevoegd aan de toegestane locaties van dit document. Daardoor zijn er een aantal aanpassingen gedaan in de secties Rechten en Credits.

/ 1 \
\ C / VOORBEREIDING /

Voor een review en beoordeling van de game ga je naar <http://www.gamechoice.nl>. Lees eerst onderstaande tips voordat je met de game of het lezen van de walkthrough begint. Deze aanwijzingen bevatten waardevolle informatie over het gebruik van de FAQ of de game.

Op zich is Chicken Run vrij makkelijk, maar er zijn toch een paar dingen waar je op moet letten. Namelijk de honden en mevrouw en meneer Tweedy. Dit zijn de vijanden in het spel die je kunnen pakken. Als je geen items bij je hebt is het geen probleem als je gepakt wordt. Dan sta je gewoon weer aan het begin van het gebied waar je was.

Heb je echter wel items bij je, dan raak je één van die items kwijt als je gepakt wordt. Dit item ligt dan weer op de plek waar je het de eerste keer al vond en je zult het dus nog een keer moeten halen. De honden zullen je sneller vinden als je door verlichte plekken loopt of over materiaal dat veel geluid maakt. Met spruiten kan je honden een andere kant op sturen.

=====
= 2 = G A M E =
=====

/ 2 \
\ A / VERHAAL /

Ginger is één van de kippen die tegen hun wil worden vastgehouden op de Tweedy boerderij. Dit is waarschijnlijk de best beveiligde boerderij ter wereld, want naast een metershoog hek en waakhonden is er een heuse bewakingstoren met zoeklichten. Dat mag ook wel als je weet dat de kippen willen ontsnappen. Ginger komt met allerlei ontsnappingsplannen die verder uit worden gewerkt door de geniale kip Mac.

Na een tijdje verschijnt ook de haan Rocky ten tonele, die in tegenstelling tot wat hij beweert niet kan vliegen. Ginger en Rocky trekken er op uit om het benodigde materiaal voor de plannen te verzamelen en krijgen daarbij hulp van andere personages. Diverse plannen mislukken, maar het laatste plan moet en zal slagen om de kippen te bevrijden uit de klauwen van het koppel Tweedy.

/ _2_ \
\ B / PERSONAGES /

[GINGER]

Dit is de kip waar het allemaal mee begon. Zij komt met de plannen om alle kippen de laten ontsnappen.

[ROCKY]

De haan die zegt dat hij kan vliegen maar het niet kan. Hij helpt Ginger met het verzamelen van items.

[MAC]

De geniale kip die zich ophoudt in hut zeventien om daar alle plannen van Ginger tot in detail uit te werken.

[BABS]

Deze kip zit in hut zestien en bij haar kan je de items bij elkaar brengen tot je genoeg materiaal hebt om een mini game te spelen.

[BETTY]

Deze kip zit in hut vijftien en bij haar kan je de items bij elkaar brengen tot je genoeg materiaal hebt om een mini game te spelen.

[CYNTHIA]

Deze kip zit in hut elf en bij haar kan je de items bij elkaar brengen tot je genoeg materiaal hebt om een mini game te spelen.

[DORIS]

Deze kip zit in hut tien en bij haar kan je de items bij elkaar brengen tot je genoeg materiaal hebt om een mini game te spelen.

[FOWLER]

Dit is de haan die normaal gesproken de leiding zou moeten hebben. Deze oude rot heeft een oorlogsverleden achter de rug dat later van pas komt.

[NICK]

Één van de twee ratten. Deze dikke rat is sterker dan Fetcher en heeft dus de mogelijkheid om zwaardere dingen te verplaatsen.

[FETCHER]

Één van de twee ratten. Deze lange rat kan door zijn samenwerking met Nick veel bereiken en aan items komen die Ginger alleen niet kan krijgen.

[MENEER TWEEDY]

De eigenaar van de boerderij. Hij en zijn waakhonden houden het terrein nauwlettend in de gaten en maken ontsnappen moeilijk.

[MEVROUW TWEEDY]

Terwijl haar man de boerderij in de gaten houdt is mevrouw Tweedy bezig met het maken van taarten en pasteien voor verkoop. Ook pastei met kip er in.

/ 2 \

\ C / BESTURING /

Hieronder staan alle knoppen van de PlayStation controller. Niet alle knoppen hoeven een functie te hebben in het spel zelf! Dit zijn de standaard instellingen, het is mogelijk dat de besturing naar eigen wens in te stellen is! Check de handleiding of de menu's om er achter te komen hoe.

PIJLTJES:

Boven	- Beweeg cursor naar boven
Beneden	- Beweeg cursor naar beneden
Links	- Beweeg cursor naar links
Rechts	- Beweeg cursor naar rechts

SYMBOLLEN:

Driehoekje	- Inventaris openen
Kruisje	- Springen
Vierkantje	- Actie
Rondje	- Spruit gooien

SCHOUDER:

L1	- Camera linksom roteren
L2	- NIET IN GEBRUIK
R1	- Camera rechtsom roteren
R2	- Sluipen

STICKS:

L3	- NIET IN GEBRUIK
Linker Analoog	- Beweeg speelfiguur
R3	- NIET IN GEBRUIK
Rechter Analoog	- Camera roteren

FUNCTIE:

Start	- Pauzemenue oproepen
Select	- Hulp inschakelen of uitschakelen

=====
= 3 = W A L K T H R O U G H =
=====

/ 3 \

\ A / ACT 1 /

Nadat je met Mac hebt gesproken heb je de controle over Ginger. Loop van Mac af naar de deur van de hut en ga naar buiten. Hier lopen honden rond dus pas op. Als ze je pakken raak je een item kwijt dat je gevonden hebt en nog niet hebt afgegeven. Nu is dat dus nog niet zo erg, maar als je items hebt wel. Je kunt ook spruiten oprapen die hier in doosjes op de grond liggen. Als je deze gooit terwijl een hond achter je aan zit dan gaat de hond achter de spruit aan. Je moet in ieder geval de honden ontwijken en tussen hut één en hut twee zijn. Tegen hut één aan ligt hier het eerste item dat je moet hebben, de Broken Shears. Dit is ook te zijn op de kleine radar. Ga nu naar de muur waar zowel hut één als hut zeventien aan grenzen, langs die muur tref je een stukje van de kaart aan. Dit staat ook weer aangegeven op de radar. Nu ga je hut zestien binnen. Meteen op het tafeltje rechts van je ligt het volgende item dat je nodig hebt, een Old Butter Knife. Verlaat de hut en ga hut zeventien

binnen om daar met Mac te praten. Ze knutselt iets in elkaar van de twee items die je hebt gevonden en bedenkt een nieuw plan. Na het gesprek heb je de Wire Cutters en verlaat je de hut. Je moet nu naar de achterkant van hut zeventien en vanaf daar naar de dichtstbijzijnde hoek gaan. Hier zie je een roestig gedeelte in het hek. Zorg dat je de Wire Cutters hebt uitgerust en knip daar het hek kapot om er daarna doorheen te gaan. Dit gebied is wat groter dan net, dus richtingen geven wordt iets lastiger. Ik zal het doen aan de hand van de ingebouwde kaart. Hierop kan je zien dat naar het westen een tractor is. Ga daar naar toe en raap een doosje spruiten op. Pas op voor het zoeklicht, honden komen op je af als je gezien wordt! Volg dan de tractor naar het noorden waar een muur is. Tegen deze muur zie je een open kist staan waar je in kunt schuilen als je gezien wordt.

Iets verder naar het oosten, als je de muur verder volgt dus, kan je de hoek om en naar het noorden om in een steegje het volgende stukje kaart op te rapen. Je ziet op dit stukje kaart dat verder naar het oosten een huis is, daar moet je zijn. Ga dus het steegje uit en die kant op om uit te komen bij een trappetje. Boven aan deze trap zal mevrouw Tweedy af en toe naar buiten komen, dus je kunt wel alvast op de trap gaan staan maar zorg dan dat je niet gezien wordt. Als mevrouw Tweedy naar binnen is ga je helemaal naar boven via de trap om daar op het kistje dat tegen de muur staat te springen. Raap snel de Gloves op en ga van het kistje af. Ren nu over de richel langs het huis, dus niet via de trap! Aan het einde van de richel ligt een bonusplaatje dat je op kunt raken. Je ziet vanaf daar meteen een andere trap. Naast deze trap ligt in een inham een nieuw deel van de kaart. Meteen er naast staat een vuilcontainer en aan de andere kant van die container liggen de Poles die je nodig hebt. Word je toevallig gezien dan sta je op de plek tussen de container en de trap, waar ook het stukje van de kaart lag, wel veilig voor de honden. Het irritante is dat je wel gezien wordt als je in het licht bij de container gaat staan. Als alles veilig is raap je dus de Poles op aan de andere kant van de container. Ga nu terug naar de andere kant van de container en daar het trappetje op. Volg de richel weer langs het huis tot je bij de volgende trap komt. In het hoekje boven aan de trap staan spuitjes. Raap deze op en ga daarna de trap af. Beneden ga je door het openstaande hek rechts van de trap de achtertuin in. Mevrouw Tweedy kijkt af en toe uit het raam. Als het licht aan gaat moet je er niet in staan, anders zal ze je zien. Loop meteen door naar de achterkant van de tuin naar de achterdeur. Hier zie je naast de achterdeur de Boots staan, maar als je ze pakt komen er honden. Pak ze toch en verstop je snel in de kist schuin tegenover de achterdeur, niet het hondenhok!

Als je de Boots heb rust je ze uit en je zult zien dat Ginger één van de laarzen op haar hoofd heeft. Nu gaan we een leuke truc uithalen die je snel moet doen. Je zult zien dat als je op vierkantje drukt dat Ginger zich dan verstoppt in de laars door te bukken. Je moet nu naar de waslijn lopen in het gebied waar mevrouw Tweedy steeds kijkt. Blijf stil staan en druk op vierkantje om je te verstoppen als het licht aan is, als het weer uit is kan je verder lopen. Je moet bij de plek gaan staan waar de waslijn vast zit aan de grond. Wacht even tot het licht net is uit gegaan en wissel dan snel naar de Wire Cutters. Het veiligst is om dit via het menu te doen. Knip snel de waslijn door zodat de jurk op de grond valt en rust via het menu snel weer de Boots uit en druk op vierkantje om je te verstoppen voordat het licht weer aan gaat. Als het weer uit doe je gauw de laars weg, anders kan je de jurk niet oprapen. Doe dat dus en raap de Nightdress op, daarna ren je snel door het openstaande hek de achtertuin uit. Nu kan je langs het huis in een bijna rechte lijn oversteken richting de tractor. Onderweg kom je weer bij het gat in het hek. Ga er doorheen om weer in het gebied met de vier hutten te komen. Je moet de spullen naar Babs brengen en zij zit in hut zestien. Pas dus op voor de honden en baan je een weg naar hut zestien om daar naar binnen te gaan en de spullen aan Babs te overhandigen. Nu je het plan voorbereid hebt moet het nog uitgevoerd worden. In de mini game die volgt moet je de geknutselde

pop op het rechte pad houden met rondje en vierkantje terwijl je ook stuurt. Er zitten honden achter je aan en onderweg moet je proberen zoveel mogelijk kippen te redden voor langs de deuren van hun kooien te lopen. Eerst komen er twee deuren achter elkaar links langs de route, daarna twee achter elkaar rechts. Dan moet je door lopen naar het einde zonder gepakt te worden.

/ 3 \
 \ B / ACT 2 /

Ginger komt weer bij Mac en deze keer heft ze drie plannen. Je kunt kiezen welk plan je wilt bespreken, maar je keuze heeft geen invloed op het plan dat je gaat uitvoeren. Je kunt straks zelf beslissen welke items je gaat halen en daarmee welk plan je als eerst wilt gaan uitvoeren. Breek het gesprek af als je genoeg gehoord hebt en verlaat de hut. Het is ondertussen dag geworden en er lopen nu meerdere honden rond in dit gebied. Ga weer door het gat schuin achter de hut waar je uit kwam, hier ontmoet je Rocky en na een kort gesprek is hij even je speelbare personage. Steek recht over naar het noorden om bij het steegje te komen waar je eerst een stukje van de kaart vond. Pas wel op want mevrouw Tweedy komt af en toe naar buiten. Ga dus om het hoekje staan en wacht tot je de kans krijgt om ongezien achter haar aan te sluipen en de kamer binnen te gaan voordat de deur dicht gaat. Mevrouw Tweedy mag je niet zien en je mag haar ook niet raken. Ook binnen kan je nog gezien worden, dus zorg dat je altijd achter mevrouw Tweedy bent. Als ze weer naar buiten is richt jij je aandacht op het rode kastjes dat vlakbij de deur staat. Je ziet dat je deze via een spoor kunt duwen, doe dat dus totdat het kastje tegen de muur staat. Klim er dan op en vanaf hier kan je verder omhoog klimmen en op de tafel komen. Op deze plek zal mevrouw Tweedy je niet zien. Raap de Cooking Weights op die op de tafel tussen de wasbak en de eieren liggen. Klim via de eieren en de doos op een plank aan de muur om daar de Matches op te rapen. Nu moet je nog de kamer zien te verlaten zonder dat mevrouw Tweedy je ziet. Je zult dus een goed moment moeten afwachten. Spring van de plank af als mevrouw Tweedy alweer richting de deur aan het lopen is en blijf dan achter haar. Ga iets later dan zij naar buiten, maar wel voordat de deur dicht gaat. Ook buiten blijf je achter haar lopen, pas als ze aan het einde haar draai gaat maken ren je snel achter haar langs de open buitenplaats op. Ga nu via de buitenplaats naar het oosten om via de open doorgang weer in de achtertuin te komen. Je moet hier echt heel langzaam lopen, want als je te snel loopt wordt de hond verderop wakker en vanuit de buitenplaats komt nog een andere hond. Sluip dus rustig door de tuin, voorbij de slapende hond en naar de achterdeur. Daar staat de bak van de hond, raap het Bone op dat er in ligt.

Vergeet niet dat je altijd in de kist schuin tegenover de achterdeur kunt schuilen als het nodig is. Naast de achterdeur ligt ook een Strong Cord op de grond dat je ook mee moet nemen. Met het bot en het touw op zak sluip je langzaam terug naar de slapende hond. Je ziet dat deze op een tennisracket ligt en dat heb jij nodig. Rust het Bone uit en ga voorzichtig naast het tennisracket staan. Wissel nu snel het Bone om met het Tennis Racket. Je kunt nu de tuin verlaten, maar doe dat wel langzaam! Anders komt er een hond vanuit de doorgang op je af rennen. Als je uit de tuin bent ga je naar het westen en terug naar het gat in het hek waar Ginger op je staat te wachten. Loop tegen haar aan zodat Rocky de items aan Ginger geeft. Daarna speel je weer met Ginger en sta je bij de vier hutten aan de andere kant van het hek. Pas op voor de honden en duik hut zestien in. Geef hier vast de Matches af bij Babs zodat je die niet meer kwijt kunt raken. Verlaat de hut weer en als je naar het zuiden gaat kan je via een doorgang die nu open is naar gebied B gaan. Meteen zie je naast je op de grond het stukje kaart voor dit gebied. Loop meteen vanaf de ingang verder naar het westen om in de hoek nog een stukje kaart op te rapen. Duik dan hut drie in. Hier binnen tref je nog een groot stuk kaart aan en achter in de hut staat ook een lepel die je mee moet nemen. Verlaat deze hut en ga hut vijftien binnen. Hier zit Betty en je kunt hier nog

meer items droppen zodat je die ook niet meer kwijt kunt raken. Verlaat de hut en ga naar de hoek in het zuidoosten, rechts onder op de kaart in dit gebied dus. Je ziet dan in het uiterste puntje van de hoek de grond anders gekleurd is. Rust de lepe uit en graaf hier een gat om er daarna in te springen. Je schakelt weer over naar Rocky, waarmee je meteen in de kist naast hem gaat staan omdat meneer Tweedy er aan komt.

De uitgang van deze kist is naar het zuiden gericht. Zodra het veilig is ren je in die richting de kist uit om bij een toren te komen. Tussen de vier poten van de toren ligt het Pram Chassis dat je nodig hebt. Vanaf de toren ga je een stukje naar het westen om hier naast een hooibaal een stukje kaart op te rapen. Verder naar het zuiden is een tunnel, ga daar doorheen. In dit gebied zijn een aantal honden, maar gelukkig ook een hoop kisten om in te schuilen. Baan je door te schuilen en te lopen een weg naar het westen en voorbij de schuur tot je niet meer verder kunt. Aan het einde kan je naast de schuur via een stapel dozen omhoog klimmen, maar kijk eerst op je radar naar het stipje. Dat stipje is een bonusplaatje. Raap het op en klim dan via de dozen de schuur binnen. Hier binnen ga je het trappetje op, waar je meteen een nieuw deel van de kaart op kunt rapen. Op deze verdieping zie je een hooibaal liggen en ook het spoor hoe je deze moet schuiven. Duw de hooibaal zodat deze naar beneden valt en spring er achter aan. Duw hem nu verder door het volgende spoor en ook de hoek om zodat hij tegen een kist aan komt te liggen. Spring op de kist en vanaf daar kan je de Broken Ladder pakken die daar hangt. Kijk nog even op je radar om nog een bonusplaatje te vinden en verlaat dan de schuur door een gat in de paarse deur. Buiten moet je nu weer terug werken naar de tunnel zonder gepakt te worden door de honden. Als dat gelukt is ga je door de tunnel. Steek nu recht door de tuin over naar de oostelijke kant van deze buitenplaats. Hier staan een aantal opgestapelde zakken met iets er in. Je kunt via een enkele zak hogerop komen en zo aan een extra stukje kaart komen. Als je dan nog door springt naar een andere stapel krijg je ook nog een bonusplaatje. Als je de andere kant op gaat kan je via het kleine kistje zo de andere schuur binnen gaan. Hier moet je het rode karretje een duw geven zodat deze tegen het hefapparaat staat en opgetild kan worden. Spring nu via de achterkant op de tractor en druk daar de knop in zodat de motor loopt. Ga van de tractor af en haal de hendel aan de zijkant over zodat het karretje opgetild wordt. Beklim nu de kisten om op de tafel te komen en daar de andere obstakels om nog hoger te komen. Spring op het rode karretje en door naar de overkant. Op deze plank raap je het Fireworks op.

Je kunt nu de schuur verlaten zoals je binnen bent gekomen. Steek over naar het westen en loop tegen Ginger aan om haar de items te geven en met haar verder te spelen. Als je weer in het andere gebied bent met Ginger ga je hut vijftien binnen. Hier overhandig je al het spul aan Betty. Je moet nu weer een mini game doen. De bedoeling is dat je de kippen over het hek op de objecten in het water schiet. Kruisje is afvuren, met de richtingsknoppen kan je richting en kracht aanpassen. De bedoeling is dat je twintig kippen binnen de tijd veilig over het hek weet te krijgen. Als je dat gedaan hebt sta je weer in de hut bij Betty. Verlaat de hut en ga door de opening in de westelijke muur gebied C binnen. Als je dan gewoon rechtdoor loopt vind je een deel van de kaart tussen de twee hutten verderop. In hut zes en in hut twaalf kan je bonusplaatjes vinden, als je die hebt ga je hut elf binnen. Praat hier met Cynthia om weer een mini game te doen. De besturing is hetzelfde als net, maar nu moet je de kippen op het matras zien te krijgen voordat ze het hek over stuiteren. Ook hier moet je twintig kippen over het hek krijgen voor een medaille. Na deze mini game verlaat je de hut en ga je via de oostelijke doorgang naar gebied B om daar naar het noorden te gaan om gebied A binnen te gaan. Hier ga je hut zestien binnen om met Babs te praten en weer een mini game te starten. De besturing is weer hetzelfde, maar nu moet je de kippen door iedere beschikbare opening proberen te schieten. Na deze mini game krijg je een filmpje en moet je met Rocky spelen om Ginger te redden in de

taartmachine. Je moet hier allerlei hindernissen ontwijken, zoals taartrollers, zagen en vulmachines om uiteindelijk bij Ginger te komen. Er zijn onderweg checkpoints. Je ziet ze niet, maar je verschijnt er wel weer als je geraakt wordt. Na een aantal keren over rollers gesprongen te hebben en zagen ontwijkt te hebben kom je aan bij Ginger. Spring naast haar om in veiligheid te komen. Nu is het tweede deel van de game ook klaar, nu door naar het laatste deel.

/ 3 \

\ C / ACT 3 /

Ginger bespreekt haar plannen weer met Mac. Je krijgt uitgelegd hoe het vliegtuig in elkaar gezet moet worden uit verschillende onderdelen en welke items daar voor nodig zijn. Als je alles besproken hebt beëindig je het gesprek en verlaat je de hut. Zoals Ginger al zei ga je naar hut twee. Hier speel je meteen een mini game. Met rondje geef je de kippen eten zodat ze eieren gaan leggen. Als deze dan naar beneden komen rollen druk je op kruisje om ze op te vangen. Je kunt dus van kip en dus van baan wisselen om zoveel mogelijk eieren op te vangen. Als de tijd op is zullen de eieren die je nog net geproduceerd hebt sneller naar beneden vallen, dus vergeet niet die alsnog op te vangen! Je moet minstens zes eieren opvangen om verder te kunnen en meer dan tien voor een gouden medaille. Met zes eieren op zak verlaat je dan de hut en ga je naar de hoek schuin achter hut zeventien, daar ga je door het hekwerk de buitenplaats op. Ga naar het oosten en dan naar het noorden om in de achtertuin uit te komen. Hier moet je sluipen, als je teveel herrie maakt komen er twee honden op je af. Zorg dat je onopgemerkt bij de achterdeur komt, je ziet dat daar nu een luik open staat zodat je naar binnen kunt. Doe dat en praat met Nick en Fetcher. Ginger geeft ze zes eieren in ruil voor hun hulp. Je hebt nu dus twee personages waar je mee kunt spelen, je kunt wisselen met rondje. Je begint met Nick, steek over naar de andere kant van de kamer en raap de tuinkabouter, de Gnome, op die naast de deur staat. Je ziet in deze kamer een kruk staan en ook dat deze te schuiven is via een spoor. Geef dat ding dus een zetje tot hij niet meer verder kan. Wissel naar Fetcher en spring via de twee kleine ronde tonnen op de kruk. Wissel meteen weer terug naar Nick en laat hem de kruk met Fetcher er op via het spoor terug duwen. Als de kruk weer terug is waar hij stond wissel je naar Fetcher zodat je met hem op het kastje kunt springen. Loop in de richting van de gootsteen verder en daar voorbij om in de nis de Laundry op te kunnen rapen. Spring naar beneden en ga via de andere deur de volgende kamer binnen. Er is hier een hond dus daar moet je voor oppassen. Hij blijft wel op dezelfde plek zitten, totdat hij je ziet natuurlijk. Rust de Gnome uit op Nick en sluip langzaam langs de muur waar de deur in zit voorbij het zichtveld van de hond.

Haal de Gnome weg, wissel naar Fetcher en laat hem het touw van de gordijnen vast grijpen. Schakel dan terug naar Nick en laat hem via het opstapje aan het andere touw trekken om Fetcher omhoog te hijsen. Deze staat dan op de vensterbank en met hem raap je de verrekijker, de Binoculars, op die hier liggen. Je kunt vanaf hier in de stoel naast het raam springen en dan op de armleuning gaan staan. Vanaf daar kan je op de rugleuning springen en vanaf daar weer op de tafel achter de stoel. Nu kan je op een plankje aan de muur springen om een bonusplaatje te vinden. Dit is nog niet ver genoeg, dus spring nog niet naar beneden! Je moet vanaf de plank naar de openhaard en vanaf daar naar het bureau. Vanaf het bureau spring je op de archiefkast om daar boven de Yarn op te rapen. Nu kan je wel naar beneden springen en deze kamer door dezelfde deur verlaten als je binnen bent gekomen. Met de items keer je terug naar Ginger die in de gang op je staat te wachten. Je speelt nu weer met haar en je moet extra oplettend zijn omdat je de items niet kwijt mag raken als je door een hond gepakt wordt. Dan moet je namelijk eerst weer zes eieren halen en deze aan Nick en Fetcher geven zodat zij weer de items voor je kunnen halen. Pas dus op! Sluip langzaam de achtertuin uit en ga naar het westen om

via het gat in het hek terug te komen bij de hutten. Via de westelijke doorgang ga je naar gebied D. Precies in het midden van dit gebied ligt nog een stukje van de kaart. Duik hut acht in voor nog zo'n stukje en in hut negen vind je nog een bonusplaatje. In hut tien geef je even wat spullen of bij Doris en daarna ga je via de zuidelijke doorgang naar gebied C om daar in hut elf spullen aan Cynthia te geven. Ga nu naar het noorden terug gebied D in en vanaf daar naar het oosten gebied A in. Speel in hut twee weer de mini game om opnieuw zes eieren mee te nemen. Als je deze hebt ga via je de zuidelijke doorgang naar gebied B, waar je in de hoek schuin achter hut veertien van het gat in de grond gebruik maakt. Ga meteen in zuidelijke richting om daar door de tunnel te gaan. In dit gebied moet je weer de honden ontwijken terwijl je naar het westen toe werkt. Je kunt schuilen in de kisten. Je hoeft nu echter niet helemaal naar het einde van deze route te gaan, je kunt gewoon door het gat onder in de deur van de schuur naar binnen toe.

Tegenover de deur is een openstaand luik en er naast ligt een item dat je nodig hebt, maar omdat je maar zes items kunt dragen nemen de eieren alle plek in beslag. Laat dit item dus even liggen en spring door het luik naar beneden. Loop hier een stukje door het riool om aan het einde met Nick en Fetcher te praten en hen het spel over te laten nemen. Je begint met Nick in de schuur met een tractor. Spring met Nick alleen op de tractor en wissel dan naar Fetcher. Zorg dat de krik omhoog is zodat deze de tractor omhoog houdt. Haal dan de hendel aan de muur over zodat het blok er onder uit geschoven wordt. Wissel naar Nick en schakel de motor in. Schakel terug naar Fetcher en laat hem de krik naar beneden doen. De tractor kart er vandoor en werpt de motor uit na een botsing. Als je dit gelukt is raap je de Poles op die in de hoek staan en ook de ketting van de tractor, de Drive Chain, raap je op. Spring daarna door het openstaande luik om bij Ginger te komen. Met haar loop je dan door het riool terug naar de andere schuur, waar je nu het Wood naast het luik wel kunt oprapen. Verlaat dan de schuur door het gat in de deur en baan je een weg naar het oosten om door de tunnel te gaan. Ga naar het noorden en via het gat onder het hek door naar gebied B van de hutten. Duik hut vijftien in en geef daar wat items af bij Betty. Daarna ga je via de westelijke doorgang naar gebied C om in hut elf spullen af te geven bij Cynthia. Een mini game begint waarin je de vleugels voor het vliegtuig gaat maken. Je ziet boven in beeld de tekens die je moet indrukken om per onderdeel de kippen aan het werk te krijgen. Je moet blijven drukken op één van de twee knoppen om de schuif naar rechts te krijgen. Zodra de groene lamp brandt gaan de desbetreffende kip aan het werk en kan je andere kippen aan het werk zetten terwijl de schuif van de eerste langzaam terug loopt. Je moet echter wel op tijd weer bij de juiste kip staan om het onderdeel op te vangen, dit kan je zien aan de rode lamp. Zo moet je proberen het werk zo snel mogelijk te verdelen en op tijd de onderdelen op te vangen. Als het binnen de tijd lukt om de vleugel in elkaar te zetten dan mag je verder. Ga gebied D in via de noordelijke doorgang en geef Doris items in hut tien. Via de oostelijke doorgang ga je daarna terug naar gebied A om daar in hut twee weer de mini game te doen om nogmaals zes eieren mee te nemen. Met deze eieren op zak ga je door het gat in het hek in de hoek schuin achter hut zeventien.

Steek meteen naar het noorden over om bij het kleine steegje te komen. Hier loop mevrouw Tweedy weer van binnen naar buiten en het is de bedoeling dat je haar net als eerst naar binnen volgt zonder gezien te worden. Ook binnen moet je altijd achter haar blijven tot ze weer naar buiten is. Bij de muur tegenover de deur staan een aantal rekken die je via een spoor kunt verschuiven. Je moet ze echter wel op de juiste manier neer zetten. Er is een grote, een middelmatige en een kleine. De middelmatige zet je tegen de muur onder het gat. Duw de klein er tegen aan en ook de grote aan een andere kant. Met een dubbele sprong kan je op de laagste springen en dan steeds hoger om uiteindelijk in het gat in de muur te springen en daar weer bij Nick en Fetcher te komen. Ginger geeft ze de eieren en je speelt met hen. Naast Ginger

staat de Oil Can en in de geul ligt een stukje kaart en een bonusplaatje. Naast de grote machine en naast meneer Tweedy staat een doos met Gears die je moet hebben. Nu alleen nog de doos met gereedschap. Klim met Nick via de kleine kisten naast de machine op de machine en ga daar bij de rode knop staan, doe er nog niks mee! Wissel nu naar Fletcher en loop met hem naar de rode knop aan de onderkant van de machine vlakbij meneer Tweedy, daar doe je ook niks mee! Wissel terug naar Nick en druk de knop in. De machine lekt en dus gaat meneer Tweedy kijken. Nu moet je zo snel mogelijk wisselen naar Fletcher en met hem ook op de knop waar hij staat drukken. Op die manier zal meneer Tweedy nog verder door lopen. Je moet een beetje mazzel hebben met deze techniek, omdat het de bedoeling is dat meneer Tweedy redelijk ver voorbij de doos met Tools loopt zodat je deze kunt pakken. Zie je al dat meneer Tweedy niet ver genoeg door loopt dan moet je het opnieuw proberen. Een goede timing helpt. Vergeet ook niet dat je niet op de Tools hoeft te staan om ze te kunnen pakken. Op redelijke afstand er naast staan moet voldoende zijn om te toch te kunnen pakken. Als het gelukt is keer je met de items terug naar Ginger. Je staat dan weer met haar in de kamer met rekken waar mevrouw Tweedy steeds in en uit loopt. Wacht tot ze op haar route naar buiten is en volg haar dan op de voet om achter haar aan de kamer uit te komen. Ook buiten wacht je een kans af om haar voorbij te gaan.

Nu ga je naar het zuiden en door het gat in het hek terug naar de hutten. Ga via de westelijke doorgang naar gebied D en geef bij Doris in hut tien spullen af om een mini game te starten. Het is de bedoeling dat je tegelijk met meneer Tweedy het juiste gereedschap gebruikt, zodat hij niet door heeft dat jij ook aan het werk bent. Kies dus hetzelfde gereedschap als meneer Tweedy en druk op het moment dat het kuiken er langs komt op de juiste knop. Je ziet onder in beeld hoe ver je moet komen om verder te kunnen. Na de mini game verlaat je de hut om dan door de oostelijke doorgang in gebied A te komen en dan naar het zuiden te gaan om in gebied B te komen. Hier geef je in hut vijftien spullen af voor een nieuwe mini game. Het is weer de bedoeling drie dingen tegelijk aan de gang te houden. Ten eerste heb je Rocky in een bad zitten die graag bubbels wilt hebben. Ten tweede is er de motor die geolied moet worden en ten derde moet er getrapt worden om de motor aan de gang te krijgen. Ik ben hier lang mee bezig geweest, ik probeerde altijd de motor zo lang mogelijk aan te trappen maar dat is niet nodig. Op het begin wissel je meteen naar het meest rechter vakje om daar snel het balkje te vullen en de motor te oliën. Wissel als het balkje val is wissel je terug naar het middelste vakje om de motor aan te drijven. Als je op gang bent zie je onder in beeld de wijzer verplaatsen. Wissel ook hier weer weg als het balkje vol is, dat is namelijk voldoende om de wijzer naar de volgende stop te brengen. Geef in het linker vakje Rocky zijn belletjes en wissel door naar de olie als zijn balkje vol is. Als je dit snel genoeg doet krijgen de balkjes van Rocky en de olie niet de kans om leeg te raken. Iedere keer dat je de middelste balk vult gaat de wijzer een stukje verder. Je moet snel zijn en goed wisselen, maar het is te doen! Na het filmpje krijg je meteen weer een mini game. Mevrouw Tweedy hangt achter het vliegtuig en klimt via het snoer langzaam naar boven. Je hebt controle over het vliegtuig en je moet mevrouw Tweedy tegen de gebouwen en andere obstakels in het landschap aan slingeren zodat je weer naar beneden zakt. Ze mag niet boven zijn voordat je het einde van het level bereikt hebt. Je hebt de game uitgespeeld en krijgt het eindfilmpje te zien.

=====
= 4 = A F S L U I T I N G =
=====

/ 4 \
\ / SLOTWOORD /

Toen ik de eerste keer deze game speelde had ik de film nog niet gezien. Het

is een leuke en humoristische game die ook leuk is zonder enige kennis van de film. De eerste keer speelde ik deze game uit samen met een vriend. Dat was lachen maar soms frustrerend omdat het niet altijd goed ging. Deze tweede keer ging het een stuk makkelijker, vandaar ook dat de FAQ zo snel af is gekomen.

/ 4 \
 B / CREDITS /

[BLITZ GAMES]

Ze hebben een geinige game neer gezet die goed bij de film past.

[SVEN COLBERS]

Tijdens de eerste keer uitspelen van deze game wilde het maar niet lukken om de Poultry In Motion mini game te halen. Door de controller te delen en hem te laten button bashen is het toch nog gelukt. Deze keer ging het gelukkig makkelijker.

[GAMEFAQS]

Voor het plaatsen van dit document.

[NEOSEEKER]

Voor het plaatsen van dit document.

[SUPERCHEATS]

Voor het plaatsen van dit document.

This document is copyright PSC_Patterson and hosted by VGM with permission.