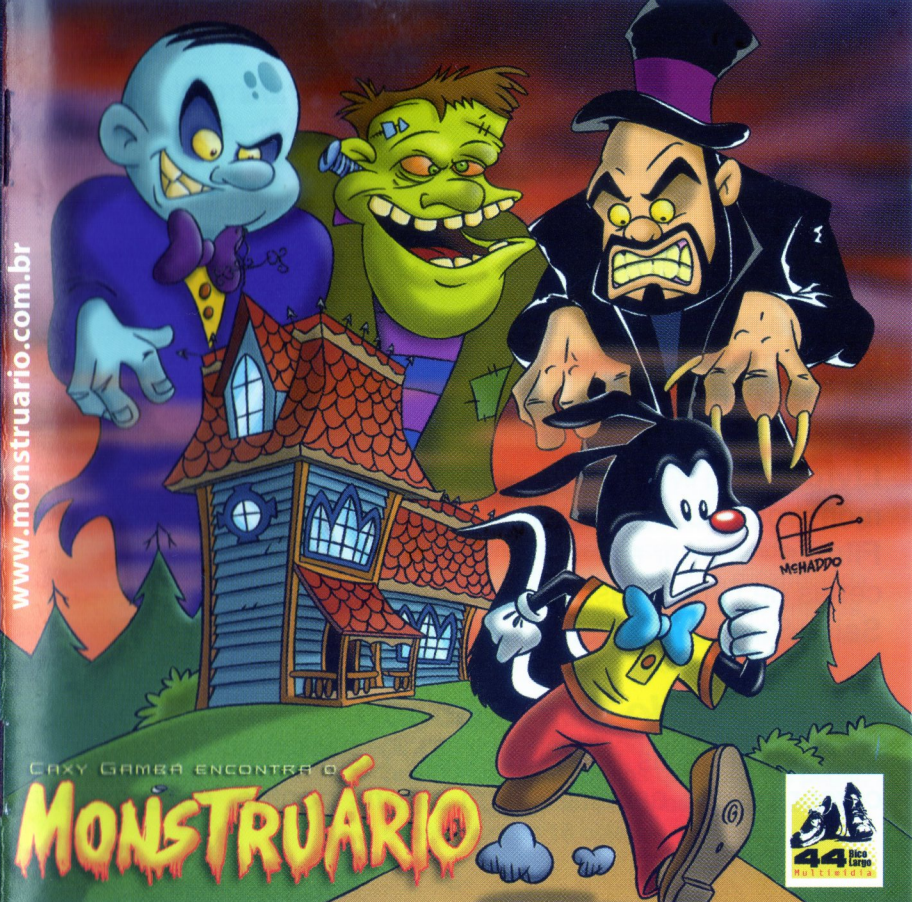




CAXY GAMBA ENCONTRA O

MONSTRUÁRIO

Menu

O jogo se inicia com uma introdução. Para cortá-la basta clicar com o mouse ou apertar a tecla "M"; assim você irá para o Menu. No Menu você terá 6 opções:

Intro - Ver a introdução

Novo Jogo - Começar um jogo novo.

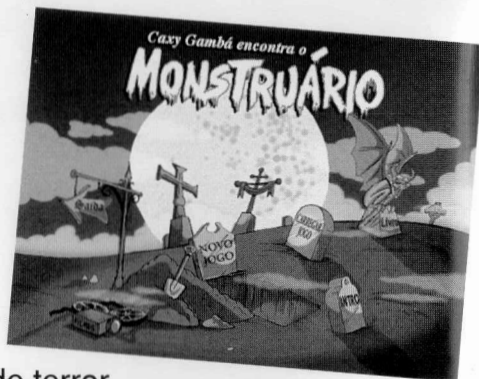
Carregar Jogo -

Carregar um jogo já salvo.

Livro - Ver o livro dos monstros (Monstruário).

Filmes - Assistir a cenas de filmes clássicos de terror.

Sair - Sair do programa.



Controlando Caxy Gambá

Você controla as ações de Caxy Gambá com o mouse. O cursor é uma caveira e, em alguns pontos, essa caveira

abre a boca e fica colorida (isso quer dizer que nesses lugares o gambá poderá realizar alguma ação). Clicando com o mouse aparecerá o navegador (desenho abaixo). Clicando sobre os pontos indicados você pode Usar ou Pegar / Falar / Olhar.



Aqui aparece o nome do objeto que você selecionou.

Olhar - Clicando aqui você faz Caxy Gambá olhar e fazer um comentário sobre o objeto selecionado. Use essa opção sempre que quiser analisar um objeto. O problema é que Caxy é um humorista frustrado e às vezes seus comentários são apenas piadas sem graça!

Falar - Aqui você faz Caxy Gambá falar. Quando estiver num diálogo você terá sempre algumas opções (geralmente 4) que mostram no que ele está pensando. Cada pensamento faz ele falar uma determinada frase. Converse com todos os monstros, eles lhe darão pistas, mas veja que tipo de pensamento você vai escolher!

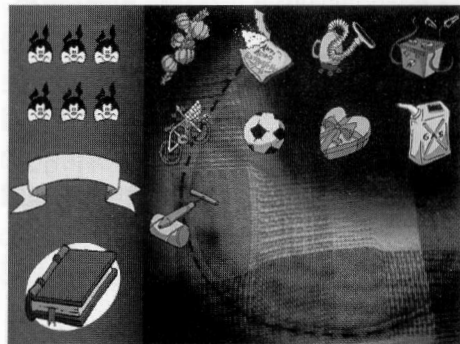
Pegar ou Usar - Nessa opção, o gambá pega ou usa o objeto selecionado. Use a cabeça para escolher os objetos que você vai pegar, muitos não servem para nada e no seu bolso cabem apenas 16 objetos.

Além de mudar de cor, o cursor se transforma em flechas. Ao clicar com o mouse você faz Caxy Gambá andar para a direção indicada.



Inventário

Todos os objetos que você pegar serão guardados no bolso. Para saber o que você tem, aperte a tecla TAB (ou o botão direito do mouse no PC / a tecla CTRL junto com o



clique do mouse no Macintosh): além de ver todos os objetos que possui, você saberá quantas vidas ainda restam. Você começa o jogo com 7 vidas. Cada uma que você perde, aparece um "X" marcando a vida. Também nessa tela, você

tem acesso ao livro dos monstros, mas ele só aparece depois que você o encontrar.

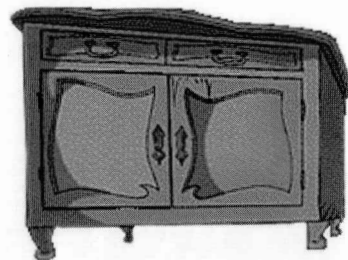
Quando quiser usar algum objeto, clique com o cursor

sobre o objeto desejado. O cursor ficará com a forma do objeto e você sairá da tela do bolso. Leve-o até o lugar onde pretende usá-lo (o cursor ficará com um contorno vermelho, clique o mouse novamente. Se o contorno não ficar vermelho). Você não poderá usar o objeto nesse local, mas, se mesmo ficando com o contorno vermelho, clicando, não acontecer nada, é sinal que sua idéia não foi boa!

Depósitos

Espalhados pela casa existem vários depósitos: escrivaninhas, armários, baús... tudo que serve para guardar objetos é um depósito. Dentro deles você encontrará várias coisas úteis, por isso procure com atenção.

Para esvaziar o bolso, guarde suas coisas nos depósitos, levando o objeto até o depósito escolhido. Você só pode guardar 4 objetos no interior de cada depósito.



Livro dos Monstros (Monstruário)

Você pode chegar ao Livro pelo menu ou durante o jogo clicando sobre o Livro na tela de inventário. Lendo esse livro você aprende como agir com cada monstro. Clicando sobre o texto você ativa a locução do texto, clicando sobre as fotos grandes você ativa uma cena do monstro. Nas laterais do livro o cursor vira uma flecha. Clicando com o mouse você muda



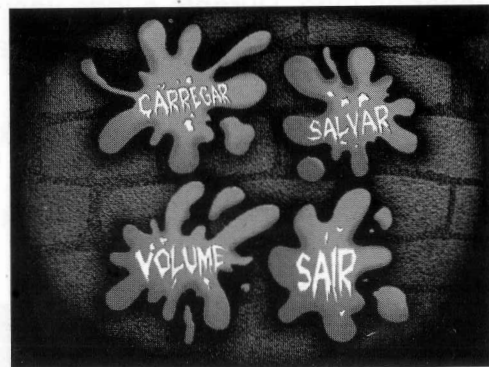
de página. Para voltar ao jogo, clique na parte de baixo da tela.

Utilidades

Apertando a tecla "U" você irá para a tela de utilitários. Aqui você tem a opção de

salvar e carregar o jogo, alterar o volume e sair do jogo.

Botão Salvar - Você pode gravar seu jogo a qualquer hora. Ao clicar nessa opção uma janela de diálogo perguntará onde você quer gravar o jogo. Coloque o nome que quiser (não passe de 8 letras). O ideal é criar no seu disco rígido (hard disk) um diretório ou uma pasta com todos os seus jogos gravados. Você também pode salvar o jogo apertando a tecla "S".



Botão Carregar - Quando aparecer a janela de diálogo indique onde está gravado o jogo. Você também pode carregar um jogo salvo apertando a tecla "C".

Botão Volume - Escolhendo a opção volume aparecerá

Para fechar a tela de utilitários e voltar ao jogo clique em qualquer ponto da tela que não seja um botão.

11

Q - Sair do jogo

Sala de Cinema

Você pode chegar a essa tela pelo menu ou durante o jogo, clicando sobre o projetor na sala do cinema. Na tela inicial você verá um projetor com



vários títulos de filmes. Selecione o filme clicando sobre o título. Você verá a ficha técnica e um fotograma do filme. Para assisti-lo ligue o projetor clicando na chave perto da lente. Você assistirá um trecho do filme selecionado. Se quiser voltar ao projetor durante a exibição, clique na parte de baixo da tela (quando o cursor se transformar em uma cruz).

Para sair do projetor e voltar ao jogo, clique com o mouse na parte de baixo da tela quando ele se transformar em uma flecha.



Filmes:

Nosferatu - 1922

F.W. Murnau

O Corcunda de Notre Dame -

1923

Wallace Worsley

O Fantasma da Ópera - 1925

Rupert Julian

Drácula - 1931

Tod Browning

Frankenstein - 1931

James Whale

King Kong - 1935

David Selznick

O Homem Lobo - 1935

Stuart Walker

A Noiva de Frankenstein - 1935

James Whale

À Meia-Noite Levarei Sua Alma -

1958

José Mojica Marins

Plan 9 from Outer Space - 1959

Ed Wood

A Pequena Loja de Horrores -

1960

Roger Corman

A Noite dos Mortos Vivos -

1968

George Romero

Delírios de um Anormal - 1978

José Mojica Marins

Dicas

- Num jogo desse tipo é muito importante estar muito atento e não deixar nenhum detalhe passar. A solução de um enigma pode estar no lugar mais absurdo que você imaginar.
- Não adianta sair pela casa pegando todos os objetos que encontrar. Mantenha no bolso apenas as coisas que você sabe que vai precisar e deixe nos depósitos tudo que você ainda não sabe onde vai usar. Procure lembrar o que está guardado em cada gaveta ou armário da casa.
- Leia bastante o **Livro dos Monstros**. Ele dará dicas de como se livrar de cada uma das criaturas!
- Ao conversar com os monstros, cuidado com o que fala! Caxy Gambá sempre fala alguma coisa relacionada com o pensamento que você escolhe. Por isso, tente adivinhar o que ele irá dizer.
- Há várias armadilhas espalhadas pela casa. Pense bem antes de sair mexendo em tudo que encontrar.
- Jogue com um papel ao lado e anote tudo que achar importante. As soluções de alguns quebra-cabeças podem estar codificadas e você pode precisar pesquisar para decifrá-las.

Clube do CD-ROM 44 Bico Largo

Preencha as informações abaixo, envie pelo correio e fique sócio do nosso clube.

nome

endereço

cidade

estado

CEP

e-mail

Onde você comprou seu jogo?

Onde você ouviu falar do **Monstruário**?

Você já possui outros produtos da **44 Bico Largo**?

Qual é o seu computador?

☐ Pentium	☐ PentiumII	☐ PentiumIII	☐ Mac
----------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------	------------------------------

Qual sistema operacional?

☐ Windows 95	☐ Windows 98	☐ MacOS 7	☐ MacOS 8
-------------------------------------	-------------------------------------	----------------------------------	----------------------------------

Qual a capacidade do hard disk?

memória RAM?

--	--

Você tem vídeo-game? Qual?

--

Qual seu jogo preferido?

Qual seu CD-ROM preferido?

--	--

Você acessa a Internet? Qual seu site preferido?

--

Que tipo de jogo você mais gosta?

--

O que você achou do **Monstruário**?

--

colar

Créditos

ROTEIRO E DIREÇÃO

Ale McHaddo

PRODUÇÃO

Fernanda Ciania

MÚSICA

Turcão

PROGRAMAÇÃO

Tetsuo Fujimori

PROGRAMAÇÃO ADICIONAL

Caio Ceppo

LOCUÇÃO

José Mojica Marins

DESIGN

Ale Mchaddo

ANIMAÇÃO

Ale McHaddo

Nelsinho Lima

Sean Axe

ANIMAÇÃO 3D

Carlos Eduardo Nogueira

CENÁRIOS

Douglas Alves

Marcelo Conquista

Daniela Fernandes

PINTURA

Márcia Ceppo

www.monstruario.com.br

Zé do Caixão ©José Mojica Marins, uso sob autorização;

Caxy Gambá e demais personagens ©2000 Ale McHaddo;

Monstruário ©2000 44 Bico Largo TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

Envie esta ficha para **44 Bico Largo**

Caixa postal 11.414 - CEP 05422-970 - São Paulo / SP

MONSTRUÁRIO

Instalação do jogo

Este jogo requer o **QuickTime™** (para visualizar os vídeos) Caso seu computador não possua este aplicativo (ou possua uma versão mais antiga), você precisa instalar.

Instalação em plataforma padrão IBM™ PC
Windows 95™ e 98™

O CD-ROM será executado automaticamente assim que for colocado no drive de CD-ROM. Mas, dependendo da configuração do seu computador, isto pode não acontecer. Neste caso, clique na **BARRA DE TAREFAS**, escolha **INICIAR** e **EXECUTAR**. Quando aparecer a janela de diálogo digite "**D:\monstro.exe**" (se o seu drive de CD-ROM for outra letra, substitua pela letra correspondente) e clique em "**OK**". Para instalar o QuickTime™ siga os mesmos passos mas digite "**D:\QTWIN\QT32.exe**".

Instalação em plataforma padrão APPLE™ MACINTOSH

Coloque o CD-ROM no drive. Ao aparecer a janela do CD-ROM execute o arquivo "**Monstro**". Para instalar o QuickTime™ execute o arquivo **Installer** que está na pasta "**Quick Time Installer**".