ATARI® A Warner Communications Company
© COPYRIGHT 1981 ATARI, INC.
Todos os direitos reservados
Atari and Design, Reg. U.S. Pat. & TM. OFF.

POLYVOX
INDÚSTRIA BRASILEIRA - G. AMAZÔNIA
AV. AÇAÍ, 875 - D.I. - MANAUS - AM
C.G.C. 04.209.912/0001-29
06-1900-040

ATARI® 2600™

HAUNTED-HOUSE
CASA MAL-ASSOMBRADA



ATENÇÃO : Coloque sempre a chave POWER do console na posição "OFF" (desligado) antes de inserir ou retirar um cartucho-programa ATARI. Isto protegerá seus componentes eletrônicos e prolongará a vida de seu ATARI® 2600 Video Computer System™

ÍNDICE

1 - HISTÓRIA DA CASA MAL ASSOMBRADA ..... PÁG. 2
2 - OBJETIVO DO JOGO ..... PÁG. 3
3 - O JOGO ..... PÁG. 4
4 - USO DO CONTROLADOR ..... PÁG. 7
5 - CONTROLES DO CONSOLE ..... PÁG. 9
6 - CONTAGEM DE PONTOS ..... PÁG. 10
7 - VARIAÇÕES DO JOGO ..... PÁG. 10
8 - CONSELHOS ÚTEIS ..... PÁG. 11

1-HISTÓRIA DA CASA MAL ASSOMBRADA



Há muito tempo atrás, na cidadezinha de Baia dos Espíritos, vivia um velho malvado chamado Zacarias dos Túmulos. O velho Zacarias não era uma pessoa lá muito estimada. Raramente saia da velha mansão e passou a maior parte dos seus dias lamentando a decadência da sua casa de quatro pavimentos. Ao morrer, sua casa foi condenada e lacrada.

Os habitantes da cidade afirmam que o velho Zacarias conhecia a localização de uma urna mágica, herança da primeira família de Baia dos Espíritos. Parece que a mansão foi o primeiro lar da família e que a urna mágica, partida em três pedaços durante o terremoto de 1.890, ainda se encontra na velha mansão.

Até hoje, ninguém teve a coragem de entrar na mansão para encontrar os pedaços da urna. É do conhecimento público que o fantasma do velho Zacarias ainda assombra a mansão. Alguns dos vizinhos dizem ter ouvido sons estranhos, portas batendo e o ruído de passos pesados. Outros dizem até já ter visto sombras movimentando-se pela mansão.

A mansão misteriosa tem 24 aposentos ligados por longos corredores e escadarias. Alguns dos aposentos estão fechados há mais de 50 anos. Acredita-se que existe uma chave mestra escondida em algum lugar da mansão. Sem esta chave, pode ser impossível passar de um aposento para outro. Na mansão, encontra-se também escondido um cetro que o velho Zacarias sempre carregava por acreditar que ele espantava os maus espíritos. Agora que você já conhece a história, abrimos a porta da CASA MAL-ASSOMBRADA para que você ponha à prova sua coragem. Você ousa entrar neste casarão assustador? Se sua resposta for afirmativa, lembre-se de levar fósforos consigo; a CASA MAL-ASSOMBRADA é muito escura.

Quando você estiver pronto para testar sua coragem, coloque este cartucho-programa e ligue seu ATARI® 2600 Video Computer System™ para entrar no aposento principal, no primeiro andar da CASA MAL-ASSOMBRADA.

2-OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é encontrar os três pedaços da urna mágica e levá-los até a porta principal da mansão antes de perder todas as 9 vidas. Sua contagem de pontos depende do número de palitos de fósforo que você gasta durante a procura e do número de vidas que você utiliza.

Os pedaços da urna se encontram espalhados aleatoriamente pelos 24 aposentos da mansão. A mansão tem 4 andares, cada um com 6 aposentos. Os andares são ligados por escadas e os aposentos por portas e corredores (consulte a Seção 3, O JOGO, para obter maiores informações sobre portas e escadas). Algumas das portas estão fechadas, o que o obriga a encontrar a chave mestra que está também escondida na mansão.

Encontrar a urna não seria muito difícil, não fosse pelo fato da mansão ser escura. Para que você possa enxergar seu caminho, fornecemos uma quantidade ilimitada de palitos de fósforo, que você acende apertando o botão

vermelho (ver a Seção 4, USO DOS CONTROLADORES).

Agora que você já sabe que precisa de fósforos, devemos prevení-lo a respeito dos perseguidores que você vai encontrar pelo caminho. Prepare-se para ver um vampiro, tarântulas peludas e o fantasma do próprio velho Zacarias. Cada vez que for tocado por uma destas criaturas, você "morrerá de medo" e, conseqüentemente, perderá uma vida.

3-O JOGO

Até agora, contamos a você algumas das coisas que podem acontecer na CASA MAL-ASSOMBRADA. Damos, a seguir, algumas informações para ajudá-lo a conhecer os objetos e personagens da tela e os níveis progressivos de dificuldade.

O jogo 1 é uma missão de treinamento que ensina a você como movimentar-se pela mansão. Nesta variação do jogo, as paredes em volta dos aposentos são iluminadas, mas você ainda precisa de fósforos para olhar dentro de cada um. Em todas as outras variações do jogo, os aposentos são completamente escuros. Leia cuidadosamente as informações que se seguem para saber o que deverá procurar (na Seção 7,VARIAÇÕES DO JOGO, você encontra maiores explicações a respeito de cada jogo).

URNA

A urna está quebrada em três pedaços. Você precisará acender um fósforo para ver todos os objetos, inclusive a urna. Para pegar um pedaço da urna, você (os olhos) deverá tocá-lo. Ao fazer isto, o pedaço aparece na parte inferior direita da tela, como mostra a Fig.2. Os pedaços da urna encaixam-se automaticamente à medida que você os apanha. Eles se unem e formam a urna completa. Ao montar um outro objeto, os pedaços da urna (ou de qualquer outro objeto) que você estiver carregando serão substituídos pelo novo objeto. Você aprenderá rapidamente que pode levar somente um objeto por vez. Quando tiver conseguido montar os três pedaços da urna, você precisará encontrar o caminho de volta para a entrada principal da mansão (ver a Fig.9, Descrição dos Andares).

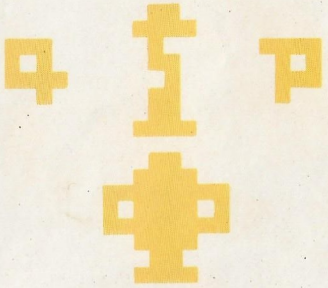


Fig.1 - URNA

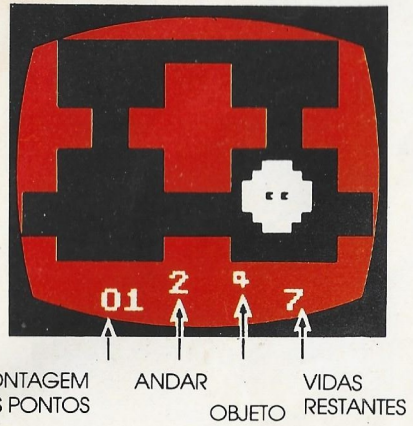


Fig.2

CETRO

O cetro é um bastão mágico usado para tornar você invisível a todos os bichos da mansão. Para usá-lo, você precisa largar qualquer outro objeto e pegar (tocar) o cetro. Você não perde vidas enquanto estiver de posse do cetro. Como os outros objetos, ele aparece no canto inferior direito da tela quando está com você, conforme mostra a Fig.2.



Fig.3 - CETRO

CHAVE MESTRA

Nos jogos de 3 a 6 encontramos portas fechadas que separam alguns aposentos. Para abrí-las, você precisa encontrar a chave mestra. Ela está escondida em um dos aposentos abertos. Para utlizá-la, você precisa pegá-la (tocá-la). Quando está com você, a chave aparece na parte inferior da tela. Lembre-se de que você não pode segurar outro objeto enquanto estiver com ela.



Fig.4 CHAVE MESTRA

PORTAS

Ao andar pela mansão, você irá encontrar várias portas, algumas fechadas outras abertas (ver a Seção 7, VARIAÇÕES DO JOGO). Use fósforos para poder ver as portas nos jogos de 2 a 9.

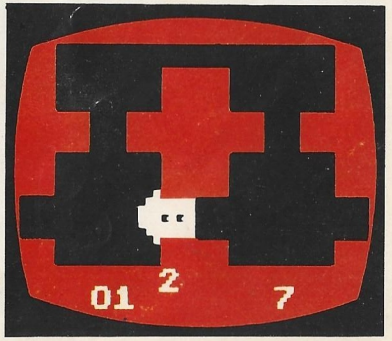


Fig.5 PORTAS



TARÂNTULAS

As tarântulas são aranhas gigantescas e peludas. Elas andam lentamente por toda a mansão. Você perde uma vida se for tocado por uma delas, a não ser que esteja levando consigo o cetro.

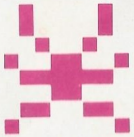
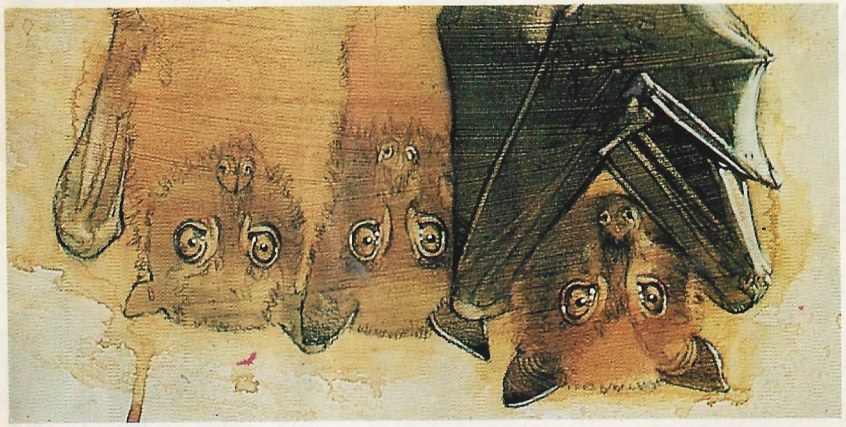


Fig.6 - TARÂNTULA

MORCEGOS



MORCEGOS VAMPIROS

Os morcegos voam rapidamente pela mansão. Se um deles o tocar, você perde uma vida, a não ser que esteja com o cetro.

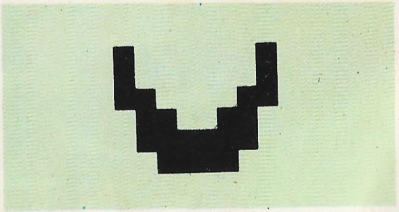


Fig.7 - MORCEGOS VAMPIROS

FANTASMA

Existe, na mansão, um fantasma que se movimenta com muita rapidez. Ele pode atravessar paredes e portas fechadas para perseguí-lo em qualquer lugar do casarão. Quando tocado por ele, você "morre de medo", isto é, perde uma vida. Nos jogos de 1 a 7, se você estiver com o cetro, este o protegerá do fantasma.

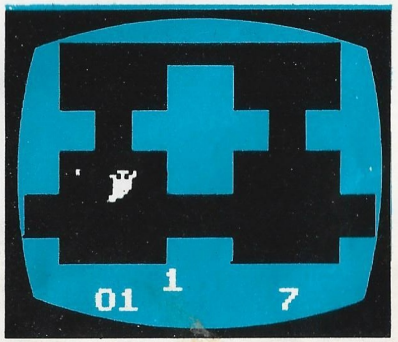


Fig.8 - FANTASMA

Quando qualquer dos bichos entra no aposento, seu fósforo é apagado. Porém, o corpo dos bichos brilha no escuro.

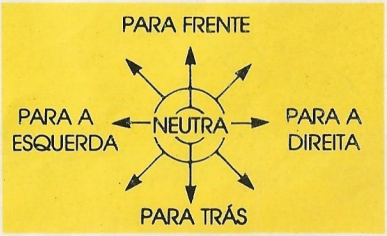
SONS

Os sons de CASA MAL-ASSOMBRADA fornecem pistas importantes para o jogo. Você ouvir-se-á batendo nas portas fechadas e nas paredes. Poderá ver e ouvir relâmpagos. Quando ouvir o barulho do vento, não se surpreenda se ele apagar o seu fósforo. Ao passar pelas portas, você as ouvirá abrir e fechar. A mansão range tanto que até o ruído dos seus passos, ao correr pelos aposentos, poderá ser ouvido. Ao subir ou descer as escadas, você ouvirá uma música fantasmagórica. Quando você estiver subindo, o tom da música também subirá de grave para agudo; ao descer, o tom passará de agudo para grave.

4- USO DO CONTROLADOR

Ligue o controlador (Joystick) ao seu console. Certifique-se de ligar, com firmeza, o cabo do controlador na tomada LEFT CONTROLLER do Video Computer System™. Segure o controlador com o botão vermelho situado à sua esquerda e para cima, em direção à tela do televisor. Para maiores detalhes, consulte o Manual de Instruções do console.

Desloque a alavanca do controlador para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda para movimentar-se (seus olhos) pela casa. Seus olhos movimentar-se-ão na mesma direção em que a alavanca for deslocada. Aperte o botão vermelho para acender um fósforo. Ao acendê-lo, uma área circular ao seu redor tornar-se-á visível. Todos os jogos têm um suprimento ilimitado de fósforos.



Para apanhar um objeto, utilize o controlador para guiá-lo (seus olhos) até que você o toque e ele fique, automaticamente, em seu poder. Para largar um objeto, use o controlador para tocar em outro objeto. Os dois objetos trocarão de lugar. Você também pode largar um objeto apertando o botão vermelho do controlador, isto caso você esteja com o fósforo aceso.

Use a alavanca do controlador para subir ou descer escadas. Cada escada tem somente um sentido: para cima ou para baixo.As escadas com sentido para baixo começam com degraus largos e terminam com degraus estreitos. Opostamente, as escadas com sentido para cima começam com degraus estreitos e terminam com degraus largos (ver, na Fig.9, uma descrição dos andares e das escadas). Use a alavanca do controlador para movimentar-se até a escada e passar de um andar para outro, passando-a então para a direção oposta para entrar no aposento.

Os andares são identificados por números e cores. O número fica localizado na parte inferior esquerda da tela, como mostra a Fig.2. Este número muda quando você passa de um andar para outro. Toda a parte inferior da tela muda de cor em cada um dos quatro andares da mansão (ver a Fig.9).

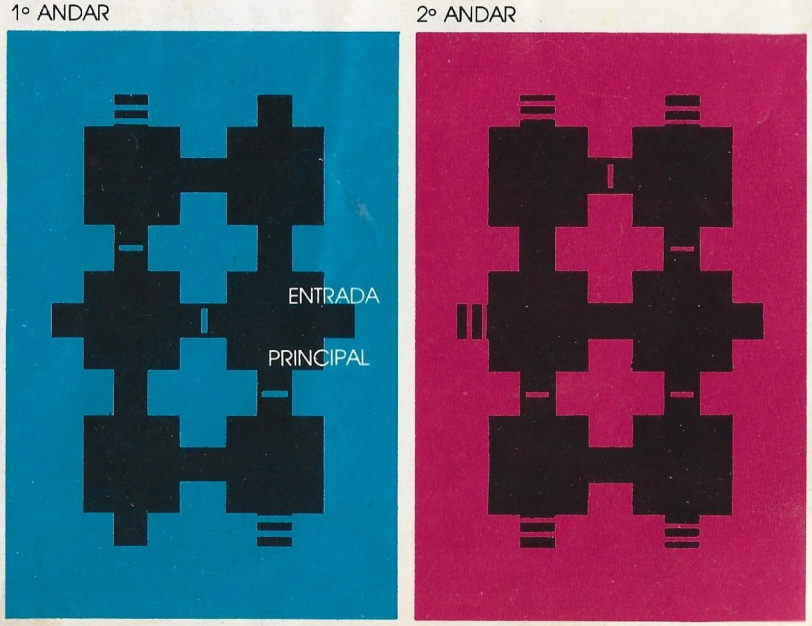
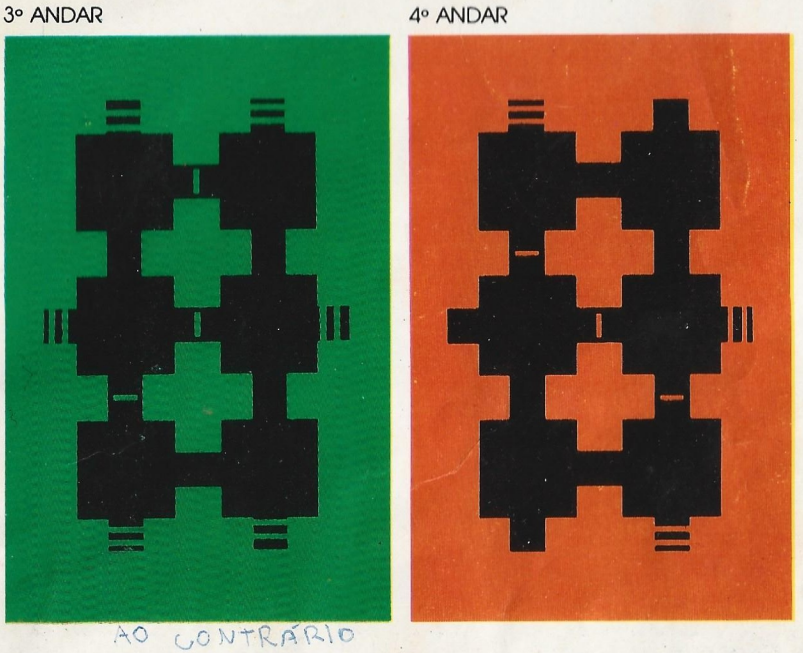


Fig.9 - PLANTA DOS ANDARES



5-CONTROLES DO CONSOLE

CHAVES GAME SELECT

Use a chave GAME SELECT para escolher o número do jogo desejado. Pressione-a para baixo até que o número do jogo apareça na parte superior esquerda da tela, como mostra a Fig.10. Veja a Seção 7, VARIAÇÕES DO JOGO, para escolher o jogo desejado.

CHAVE GAME RESET

Depois de selecionado o número do jogo desejado, pressione para baixo a chave GAME RESET para dar-lhe início. O número do jogo é substituído pelo número do andar em que você se encontra dentro da mansão. Todos os jogos começam no andar número 1, na entrada principal. Terminado o jogo, o número do andar é substituído pelo número do jogo.

CHAVE DIFFICULTY

Colocando a chave LEFT DIFFICULTY na posição **a**, o brilho periódico de relâmpagos ajudará você a enxergar o caminho para andar pela mansão quando os bichos e o fantasma o perseguirem. Colocada na posição **b**, você terá que descobrir o caminho, ouvindo os sons e indo de encontro com as paredes.

6- CONTAGEM DE PONTOS

Sua contagem baseia-se no número de palitos de fósforo que você utilizar e no número de vidas restantes ao final do jogo. O jogo termina quando você volta à entrada principal da mansão carregando a urna ou quando perder as 9 vidas.

Os fósforos utilizados são contados na parte inferior esquerda da tela. O primeiro número que aparece é "00". O número aumenta então de 1 cada vez que você acende um fósforo (ver Seção 4, USO DO CONTROLADOR). Quanto menor for este número, maior será sua contagem de pontos.

Cada jogo tem início com 9 vidas, indicadas na parte inferior direita da tela. Cada vez que você "morre de medo" (é tocado por um bicho ou pelo fantasma), perde uma vida. Quanto maior o número de vidas restantes ao final de um jogo, melhor para você. A medida que adquirir habilidade no jogo, você passará a encontrar a urna em menor tempo, gastando menos fósforos e perdendo menos vidas.

7- VARIAÇÕES DO JOGO

CASA MAL-ASSOMBRADA tem nove variações. Recomendamos que você comece com o Jogo 1 para exercitar-se, conhecendo a planta de cada andar e aprendendo como movimentar-se pela mansão. Quando tiver dominado o Jogo 1, passe para uma variação mais desafiante.

JOGO 1

O Jogo 1 é o nível para principiantes. Ele inclui paredes iluminadas para ajudá-lo a enxergar os aposentos. Não existem portas; portanto, não há necessidade de chaves. No entanto, você vai precisar acender fósforos para poder ver os objetos. Três perseguidores - um morgego vampiro, uma tarântula e um fantasma tentam matá-lo de susto.

JOGO 2

Neste jogo, a mansão está toda na escuridão e as portas estão abertas. Como no Jogo 1, o morcego, a aranha e o fantasma tentam fazer você morrer de medo.

JOGO 3

Semelhante ao Jogo 2, com a exceção de que algumas portas estão fechadas. Você encontra a chave mestra no primeiro aposento em que entrar.

JOGO 4

O Jogo 4 é igual ao Jogo 3, porém a chave mestra está em um local diferente cada vez que é jogado.

JOGO 5

No Jogo 5, tudo é igual ao Jogo 4, mas você encontra mais duas Tarântulas para perseguí-lo.

JOGO 6

Neste jogo, todos os seus cinco perseguidores podem ir atrás de você de um aposento para outro.

JOGO 7

No Jogo 7, se você for tocado por um morcego, qualquer objeto que você estiver segurando cairá e irá parar em outro aposento da mansão.

JOGO 8

Igual ao Jogo 7, com a diferença de que todos os seus perseguidores movimentam-se mais rapidamente e, para tornar as coisas ainda mais difíceis, o fantasma não é afetado pelo cetro.

JOGO 9

É o maior desafio da CASA MAL-ASSOMBRADA. A forma de jogar é a mesma do Jogo 8, só que desta vez a planta dos andares é diferente. Como elemento adicional de surpresa, todos os cinco perseguidores podem ir atrás de você de um aposento para outro, até mesmo através de portas trancadas.

8- CONSELHOS ÚTEIS

1. Tente, em primeiro lugar, encontrar o cetro. Segure-o enquanto procura os pedaços da urna. Para facilitar, você poderá anotar a localização de cada um dos pedaços da urna e seguir diretamente para onde eles estão para apanhá-los.

2. É possível entrar em aposentos com portas fechadas sem o uso da chave. Para tanto, você deve familiarizar-se com a planta dos andares e utilizar escadas diferentes como uma forma de contornar as portas fechadas. Lembre-se de que em cada andar há várias escadas.