

**MUSIC CHASE 1™**

# QUEM PODE SALVAR JÚLIA?™

"THE MUSIC IN ME™"

**GUIA DE DICAS**

PUBLICADO PELA

  
**BRASOFT**  
www.brasoft.com

**TUNE  
1000**

THE UNIVERSAL  
NETWORK OF  
ENTERTAINMENT™

<http://www.tune1000.com>

Os trágicos acontecimentos dos últimos dias ainda o perseguem... Você é um grande fã de Júlia. Seu pai, o Sr. Land O’Ner, o comoveu... E agora seu objetivo está mais claro do que nunca: você será o próximo diretor musical, aquele que fará justiça à Júlia, provando que tem música em sua alma! Mas por onde começar?



Porta 1

## *Canção para uma estrela em ascensão*

### ***A sala de visitas da casa do Sr. Land O’Ner***

*Você encontrará o pai de Júlia em casa, confortavelmente sentado na sala de visitas. Apesar de abalado pelos últimos acontecimentos, ele permanece otimista. Sua casa está repleta de objetos que o fazem lembrar de sua Júlia e de música.*

*Percorra livremente a sala, clicando o botão do mouse aqui e ali, e descubra o seu primeiro teste musical: clique no ícone do machado. Mova o cursor em forma de machado em direção ao tronco à direita da sua tela. Mostre-nos o que você pode fazer!*

*Volte para perto da televisão. Clique no controle remoto que está sobre o tronco. Clique na TV com o seu cursor em forma de controle remoto. Se você clicar nos números na parte inferior da tela, aparecerá um novo anúncio. Assista ao anúncio disponível no canal 33. Você automaticamente terá um cursor em forma de sabão líquido para ajudá-lo no seu desafio.*

*Clique na Estátua da Liberdade sobre o aparelho de televisão. Prepare-se para sua primeira viagem de volta no tempo: descubra os primeiros momentos de glória de Júlia!*

### **Nova lorque**

Comece sua viagem com uma mágica. Se você clicar no mágico, aparecerá um baixo nos braços da Estátua da Liberdade. Para afinar o instrumento, você precisará de um diapasão. À sua esquerda, sobre os prédios, há uma

antena em formato de diapasão. Clique sobre o baixo duplo usando o cursor em forma de diapasão.

Agora chegou a hora de Júlia arrumar um emprego. Clique na máquina de vender jornal. Quando conseguir se concentrar, leia os classificados cuidadosamente. Clique no anúncio do Soft Rock Café. Para retornar ao parque, clique ao lado do jornal. Você vai notar que o *outdoor* ao fundo mudou e agora exibe as cores do Soft Rock Café. Clique nesse *outdoor* e siga em frente!

***Cuidado para não deixar passar:***

- O cachorro-quente gigante à direita de seu vídeo.
- Os pássaros ciscando próximos a Júlia.

**Soft Rock Café**

Você escuta Júlia cantar e, como Frank Ditty, se pergunta o que fazer para conhecê-la. Primeiro, teste as suas habilidades de músico. Você pode acessar um novo teste musical ao clicar no sanduíche em forma de acordeão sobre o balcão.

Em seguida, vá para sua esquerda e clique na *jukebox*. A *jukebox* não está funcionando. Para consertá-la, volte para buscar uma caixa de ferramenta que está ao lado do proprietário do Soft Rock. Clique na *jukebox* com o cursor em forma de seta.

É hora de juntar Frank Ditty e Júlia. Primeiro chame a garçonete, clicando no menu. Em seguida, clique no carrinho quando ele estiver imobilizado e deixe Frank Ditty cuidar do resto!

***Cuidado para não deixar passar:***

- O hambúrguer que a garçonete trouxe para o cliente.
- As botas de salto alto no meio da sala.
- O pneu do carro em uma moldura acima da cabeça do proprietário do Soft Rock.
- O menu afixado na parede acima do balcão.

**A cozinha do Soft Rock**

Júlia está lavando pratos. Perto dela você encontrará um saxofone que precisa de uma limpeza. Use o cursor do sabão líquido guardado em seu inventário.

Frank Ditty também está lá, mas ele preferiria ficar sozinho com a sua nova estrela. Livre-se do cozinheiro clicando no pote com molho de pizza no balcão atrás da Júlia. Muito bem!

***Cuidado para não deixar passar:***

- O frango dentro do forno.

## O estúdio

Está tudo pronto! Apesar disso, serão necessários alguns ajustes de última hora. Primeiro, clique na mesa de mixagem, situada à sua esquerda. Depois clique no aviso "No Ar" acima da porta do estúdio. Agora tudo está pronto. Clique no botão "Ação" na mesa de mixagem...

Na sua volta, o estúdio está vazio. Você percebe que nossas novas estrelas têm muita coisa para fazer. E você também! Vamos pôr a mão na massa! Clique nos pauzinhos no pote de arroz deixado sobre a mesa de mixagem. Clique nos tambores com o cursor em forma de pauzinhos e lá vamos nós novamente.

Clique no disquete na parede do estúdio e, em seguida, clique com este novo cursor no sintetizador que ainda não está preparado para a nova tecnologia!

Se você passar nesses testes, é hora de ir para casa e continuar seu desafio. Para sair do estúdio, clique nas portas. Aqui estamos de volta à cozinha. Clique nas portas. No centro do Soft Rock você vai achar uma bela reprodução da Estátua de Liberdade. Clique nela! Isso mesmo!



Porta 2

## Concerto para chocalho e orquestra

### **A sala de visitas da casa do Sr. Land O'Ner**

*O Sr. Land O'Ner dormiu em frente à televisão. Para acordá-lo clique no telefone.*

*Vamos continuar com um tour pela cozinha. Para ter acesso à cozinha, pegue o fole da parede próxima à lareira e clique no focinho da vaca com o cursor em forma de fole.*

### **A cozinha**

*Logo à sua esquerda tem uma foto de Júlia quando bebê. Clique na foto e volte no tempo até quando Júlia tinha apenas alguns dias de vida.*

### ***Cuidado para não deixar passar:***

- O forno de microondas e seu fiel companheiro, o passarinho na gaiola.

### **O berçário**

Após algumas palavras de boas-vindas da enfermeira, clique nas portas abaixo da cama do bebê Bill. Um novo teste espera por você.

Para sair do hospital, clique no botão vermelho ao lado da caminha de Júlia. A enfermeira irá confirmar com você. Clique uma segunda vez! A seta à esquerda, no corredor, será ativada e permitirá que você saia da enfermaria.

### ***Cuidado para não deixar passar:***

- O bebê Bill.
- As portas embaixo da cama de Júlia.

### **A rua**

No momento em que você entrar neste quadro, um novo instrumento irá literalmente cair do céu. Clique no novo instrumento e comece a tocar!

Dê uma voltinha pela rua principal. Clique na porta atrás da igreja e você irá libertar personagens estranhos. Ao mesmo tempo, você obterá um novo cursor ao clicar na pasta que foi esquecida na calçada.

Volte e clique nas portas da igreja.

### ***Cuidado para não deixar passar:***

- O Sr. Land O’Ner preso no buraco.
- O sinal do hospital.
- O hidrante à esquerda da figura.

### **A igreja**

Clique no livro que está aberto ao lado do padre. Terá início um episódio do batizado de Júlia e depois você voltará para a rua. Clique nas pastas espalhadas pelo chão. Descubra quem eram os pais biológicos de Júlia!

Quando voltar para a igreja, continue seu desafio musical. Clique na janela de vitral, no anjo que está segurando o trompete, utilizando o frasco do limpador de vidro.

O órgão está precisando de uma boa limpeza para tirar o pó. E por coincidência a estátua à direita está segurando um espanador de pó na mão esquerda. Clique no órgão com o cursor em forma de espanador.

Antes de sair da igreja, não se esqueça de incluir no seu inventário o martelo que está com a segunda estátua. Em seguida, suba no teto da igreja. Clique na porta do alçapão.

### **A torre da igreja**

Vá para o topo da tela até encontrar um pássaro dormindo. Clique no pássaro. Abaixo você vai encontrar um ovo que caiu na cabeça do anjo. Clique no ovo com o cursor em forma de martelo para começar um novo teste musical.

Para sair dessa tela, suba até o céu passando pelo buraco nas nuvens.

### **Cuidado para não deixar passar:**

- A vara de pescar do anjo.

### **A rua**

Agora você está de volta à rua. Ache a câmera do Sr. Land O'Ner que foi deixada perto da porta do hospital e volte no tempo.



PORTA 3

## *Tíquete para a Terra dos Seis Bilhões de Dólares*

### **A cozinha da casa do Sr. Land O'Ner**

Você está em casa novamente. Vá para a esquerda da cozinha. Clique no ferro elétrico e você terá um novo cursor.

Antes de sair da cozinha, anote o número escrito na porta da geladeira.

### **O corredor**

Clique na porta de madeira sem se importar com o aviso de advertência.

### **O quarto de Ditty**

O show vai começar! Clique no aviso de "No Ar" e, em seguida, no amplificador para ligá-lo. Tudo está preparado para você começar a tocar. Clique na guitarra. É muito para você? Apague o aviso de "No Ar".

### **Cuidado para não deixar passar:**

- O gravador.

### **O corredor**

*Você está de volta ao corredor. Desta vez, vá até o final e clique na porta do quarto do Sr. Land O’Ner.*

### **O quarto do Sr. Land O’Ner**

*Clique no armário. O banheiro... Você pode ir até lá sozinho!*

*Clique na alavanca de descarga para ativar o próximo teste com um trompete. Para retornar ao quarto, clique no espelho.*

*Clique no carpete e descubra o porão!*

### **Cuidado para não deixar passar:**

- O lustre em forma de alce pendurado na parede.

### **O porão**

*Siga para a sua esquerda. Clique nas portas do armário grande. Utilizando as setas da porta do cofre, coloque o número que você viu na cozinha. O cofre irá abrir e você terá acesso a um novo teste.*

*Volte para o lado direito da cena. Ao lado da escada, você vai achar uma caixa cheia de discos de ouro! Clique no disco que está pendurado na parede e descubra os segredos da vida de uma estrela que se tornou muito, muito rica e muito, muito famosa!*

### **O império de Júlia**

Bem-vindo à suntuosa e secreta casa de Júlia. Você está participando da grande estréia de um programa de televisão via satélite!

Após a calorosa recepção de seu anfitrião, explore esse império à vontade. Durante seu passeio, você encontrará um magnífico piano doado por um dos maiores talentos da história da música. Você quer tocá-lo? Clique no ícone do alto-falante localizado à esquerda do piano!

Continue a sua excursão. Você quer atravessar o portão que leva aos jardins encantados da residência? Demore o tempo que for necessário para chamar o mordomo, puxando a corda situada à esquerda do corredor. Um novo teste está esperando por você!

Agora clique no portão!

### ***Preste atenção para não deixar passar:***

- A secadora de roupas escondida atrás da porta do guarda-roupa.
- A lareira greco-urbana.

### **Os jardins**

A vista é magnífica! Assim que você estiver pronto para voltar ao seu desafio, clique na tesoura do jardineiro deixada no balde perto da cerca da piscina. Clique com o cursor no arbusto à sua esquerda! Tenha cuidado porque são espécies muito exóticas.

Vá para a direita. Clique no guarda-sol e descubra finalmente o local misterioso onde está escondida a casa secreta de Júlia.

Outro teste espera por você. Clique na cratera que está no primeiro plano da tela, à direita. O mordomo lhe trará uma bandeja. Rapidamente clique na lata de óleo. Clique na parte da frente do capô da limusine com o cursor em forma de lata de óleo.

Ao terminar sua excursão, retorne ao início no pátio. Clique na estrela que está gravada na calçada e você voltará novamente para dentro da casa. Clique no disco de ouro sobre a mesa no primeiro plano da tela.

### ***Cuidado para não deixar passar:***

- O caminho que leva à piscina.
- A estátua de Júlia.



Porta 4

## ***Infância de rock and roll***

### ***O porão da casa do Sr. Land O'Ner***

*Você está de volta à casa do pai de Júlia. A casa é mais humilde, mas reserva muitas surpresas para você!*

*Vá novamente para a esquerda. Clique no projetor e observe atentamente! Volte no tempo e descubra Júlia quando criança.*



## **Woodstock**

Quando o discurso de abertura de Simone Patchouli acabar, clique no sinal número 2. Assim que o show de Tinny Hendrix acabar, clique no fogo para acessar um novo teste musical.

Clique na Lua à esquerda do palco. Prepare-se para decolar!

### ***Cuidado para não deixar passar:***

- As placas numeradas de 1 a 3 em frente a Simone Patchouli.
- A planta na barraca de *souvenir*.

## **A Lua**

Você estará na Lua no dia em que o homem pisou na lua pela primeira vez. Siga para a direita. Quando chegar do outro lado, clique no vaso. Agora você tem acesso ao teste da clarineta.

Continue seu passeio. No canto inferior esquerdo, uma constelação está brilhando no céu. Clique nela para acessar um novo teste. Clique na Terra no canto superior direito para retornar ao concerto de Woodstock.

### ***Preste atenção para não deixar passar:***

- A placa indicando a Via Láctea.
- O buraco negro.

## **Woodstock**

Você está de volta ao auditório. Clique na porta do banheiro à esquerda do palco.

## **Banheiro**

Júlia vai direto para uma cabine. Oops! Não tem papel higiênico. Ajude Júlia: clique no balde que está próximo ao faxineiro que está dormindo.

Clique no rolo de papel. Ele se desenrola e aparece uma gaita. Use o secador manual para devolver-lhe a forma.

Antes de sair do quarto, inclua a moeda da máquina de venda em seu inventário. Isto é, se você já não a pegou no telefone público.

### ***Cuidado para não deixar passar:***

- "Cowboys Apenas".

## **Woodstock**

Vá para o lado esquerdo do palco e desça o corredor da escola até encontrar um armário com uma estrela. Nesse armário, você irá encontrar

um horário escolar com várias matérias. Clique nos quadrados onde você encontrará os seguintes nomes: música, inglês, ciências, biblioteca.

### **Aula de inglês**

Clique nas letras acima do quadro-negro para completar o jogo de forca. Se você perder, tente novamente clicando no apagador. A palavra que você está procurando é VIOLINO.

Clique na campainha para encerrar essa aula e retorne ao horário escolar.

#### ***Cuidado para não deixar passar:***

- O armário à esquerda do cenário.
- O intercomunicador.

### **Aula de ciências**

Vá para a direita. Clique no esqueleto. Assim que este cair, clique na pilha de ossos no chão. O professor irá ajudá-lo a completar a transformação!

Clique nas torneiras sobre o gabinete onde está o trompete. Quando o gabinete estiver cheio, você terá acesso a um novo teste. Clique na campainha para finalizar esta aula e volte para o horário escolar.

#### ***Cuidado para não deixar passar:***

- Os tubos de ensaio em cima do balcão.

### **Aula de música**

Júlia está curiosa para conhecer o seu destino. Clique no professor para ouvi-lo falar sobre o futuro de Júlia.

Clique na estojo do trombone à direita da cena. Se você achou algumas moedas antes, a Júlia lhe dará acesso a esse novo teste.

Você tem vontade de tocar piano. Clique no apagador no canto do quadro-negro. Clique na fechadura do piano com o apagador para acessar um novo teste.

Clique no tubo de hélio à direita da tela. Aparecerá uma bateria. Clique no estilingue que está pendurado na calça do menino que está em pé ao lado da guitarra. Deixe o resto com ele!

Clique na campainha para encerrar a aula e retornar ao horário escolar.

## **Biblioteca**

Ajude Júlia a achar o livro que ela está procurando. Comece pedindo informações à bibliotecária. Não ajudou muito? Dirija-se para o lado esquerdo do quadro de avisos até encontrar um homem baixinho festejando alegremente. Clique na pilha de livros embaixo dele. Falta uma página? Talvez Hubert possa nos ajudar. Volte ao corredor através da campainha e ache a lata de lixo, o armário de Hubert. Lá você vai encontrar a página que falta. Volte à biblioteca e clique na pilha de livros com o cursor em forma de página.

## **Woodstock**

Você está de volta ao armário de Júlia. Clique na parte inferior da tela para retornar ao corredor e volte ao show. Clique na câmera de 8mm do Sr. Land O’Ner e volte no tempo.

Porta 5

## *Sinfonia mundo afora*



### ***O porão da casa do Sr. Land O’Ner***

*Você está de volta. Depois que o Sr. Land acordar, volte para cima. Retorne ao corredor e, desta vez, clique na escada para visitar o segundo andar!*

### ***O depósito***

Pobre papai Land! Ele é muito nostálgico. Compartilhe suas lembranças. Esteja preparado para algo espetacular! Clique no toca-discos na mesa de cabeceira.

### ***Cuidado para não deixar passar:***

- *O biombo.*

### **O quarto de Júlia**

Você ainda está no quarto de Júlia, mas agora durante sua adolescência. Clique na tábua de passar roupa com o cursor em forma de ferro elétrico que você conseguiu na cozinha do Sr. Land e descubra um novo teste.

Clique no prendedor de roupa preso no lustre. Em seguida, coloque o cursor em forma de prendedor sobre a roldana do varal de roupas do lado de fora da janela. Aqui está um novo teste musical!

Clique no globo. Aperte seus cintos!!!

***Cuidado para não deixar passar:***

- A estojo da guitarra.
- O baú.

**Sinalização de estrada**

Nós estamos prontos para uma volta ao mundo! Como? Bom, clique na placa de sinalização que indica o seu destino.

Lembre-se que o seu único caminho de volta para a sinalização da estrada é a mochila que a Júlia sempre carrega com ela.

Ao completar sua volta ao mundo, clique na placa “Lar Doce Lar”, para voltar e encontrar Júlia em seu quarto. Clique novamente no toca-discos e você retornará à sua posição inicial, na casa do Sr. Land O’Ner.

**Fora de Quebec**

Vire para sua direita. Clique no bloco de gelo ao centro. Aqui está um novo teste musical!

Você está com frio? No fundo da tela, tem uma placa: “Le Café Bar”. Clique na placa!

***Cuidado para não deixar passar:***

- A rua.
- O carro estacionado próximo ao Albergue.

**Em Quebec**

A atmosfera está agradável apesar do mistério do desaparecimento do fantasma dançante. Clique na janela. Um dos lados irá abrir e você poderá incluir uma meia no seu inventário. Clique na bota do fantasma com o cursor em forma de meia e tenha acesso a um novo teste.

***Cuidado para não deixar passar:***

- As garrafas atrás do bar.
- O cantor e compositor Dittydalidam.

**Chicago, o metrô**

Siga em direção ao pescador. Clique na cesta de pesca. Pegue a flauta indiana que está entre os objetos espalhados no chão. Clique no indiano que está dormindo no tapete, com o cursor em forma de flauta. Como em um passe de mágica, você terá ativado a guitarra elétrica presa aos trilhos. Encontre também, ao lado do pescador, um reco-reco. Clique nele e receba um novo teste.

Você está com vontade de dar uma volta? Clique na escada que dá acesso ao lado de fora.

***Preste atenção para não deixar passar:***

- O dançarino de break. Não esqueça de ligar o toca-discos!
- A placa TUNA 1000.

**Fora de Chicago**

Clique no cartão postal na banca de jornal. Você vai precisar de um selo para poder enviá-lo. Com o cursor em forma de cartão postal, clique na placa de aviso “Selos no jornaleiro”. Quando Júlia acabar de escrever, clique o selo no canto direito do cartão postal. Agora clique na caixa de correio com o cursor em forma de cartão postal. Logo em seguida, você irá receber um novo teste musical via correio!

Aproxime-se do pintor à direita da tela. Clique na sua mala no chão. Coloque o cursor em forma de pincel sobre o quadro “*Les montres molles*” de Salvador Dali. Três cliques são suficientes para revelar um outro quadro com um tema mais musical.

**África**

Atrás do baobá, ligeiramente à sua direita, você pode ver o rabo de um elefante. Clique nesse rabo para tirá-lo de lá. Em seguida, vá para a direita da tela. Não tenha vergonha, puxe uma pena do avestruz. Clique na tromba do elefante com o cursor em forma de pena e libere um novo teste musical.

Vá para a direita da tela. Clique na cortina da cabana em frente e deixe um anfitrião atencioso acompanhá-lo.

***Cuidado para não deixar passar:***

- O totem do feiticeiro.
- A menina triturando milho.
- A vaca pastando.

**África: a cabana**

Você está na cabana do chefe da aldeia. Cuidado, não faça muito barulho. Clique no carrilhão... Chuutt!

**Japão**

Para passear na loja, você precisará da ajuda de um robô. Clique no vendedor que irá chamar um robô para você. Quando a plataforma for ligada, clique nas setas da sinalização da estrada para se locomover. No terceiro andar, você notará um sintetizador à sua esquerda.

Para ativá-lo, volte ao primeiro andar. Vá para a direita e clique no fio de eletricidade para ligar o sintetizador.

Você está cada vez mais próximo dos estágios finais! Só mais um teste e você poderá brilhar ao lado de Júlia! Chame seu robô novamente. Volte ao terceiro andar para ativar o sintetizador e acessar o teste final!

**Cuidado para não deixar passar:**

- O computador de botas.
- A armadura do cavaleiro.



Final

## *Descongelamento*

*Finalmente encontrei você! Chegou o momento tão esperado! Você vai poder descongelar Júlia e trazê-la de volta à glória do passado! E você será seu diretor musical.*

*Siga as instruções e, por favor, não perca tempo! **Parabéns!!!***



## *A aventura continua*

***A aventura acabou mesmo?***

*Você conseguiu reunir os 40 membros da orquestra? Você teve a sorte de vê-los tocar? Você conseguiu atingir o nível 5 na escala de testes?*

*Talvez você ainda tenha muito a descobrir!*