



Manual

## Tabela de conteúdos

|                                               |    |
|-----------------------------------------------|----|
| Tabela de conteúdos .....                     | 2  |
| Requisitos do sistema e instalação .....      | 3  |
| Não sejas molengão, joga com o coração! ..... | 4  |
| Labirinto .....                               | 6  |
| Comboio .....                                 | 7  |
| Avião .....                                   | 8  |
| Caverna de Gelo .....                         | 9  |
| Skate .....                                   | 10 |
| Esquiador .....                               | 11 |
| Mota .....                                    | 12 |
| Paraquedas .....                              | 13 |
| Alpinista .....                               | 14 |
| Pedras .....                                  | 16 |
| Trombs .....                                  | 17 |
| Finais .....                                  | 18 |
| Suporte .....                                 | 19 |
| Créditos .....                                | 21 |

## Requisitos do sistema e instalação

Obrigado por escolheres *30 anos do Hugo*. Antes de iniciares o instalador que transferiste, certifica-te de que o teu PC cumpre os seguintes requisitos mínimos:

- Microsoft Windows 7 ou 10, 32 bit ou 64 bit
- Placa gráfica que suporte resoluções 320x240 ou 640x480
- Teclado com teclas de função e teclado numérico
- Rato
- Joystick USB ou comando DualShock USB (opcional)
- Codecs compatíveis com AVI e WMV
- Colunas estéreo
- 1,73 GB de espaço livre em disco

Depois de iniciares o instalador, segue as instruções apresentadas.

### DualShock USB

Este comando tem uma porta USB, permitindo-te jogar também no PC. O modelo oficial é semelhante a este:

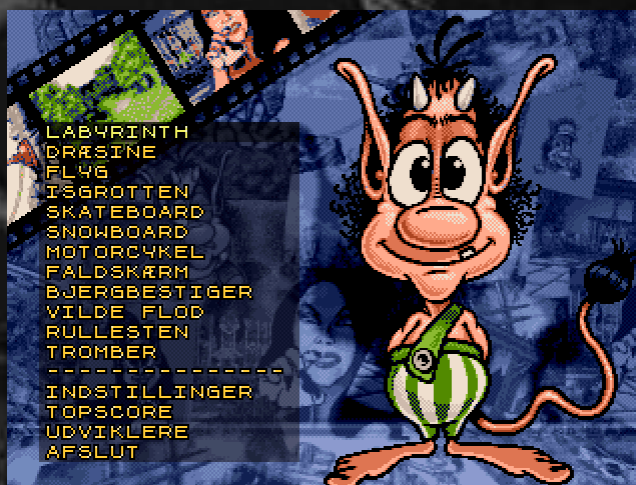


O jogo usa apenas oito botões: Os direcionais à esquerda e Os botões de símbolo à direita. Podes usar outros comandos semelhantes, mas os botões podem estar identificados com números ou letras:

- 1 = X
- 2 = Circulo
- 3 = Triângulo
- 4 = Quadrado

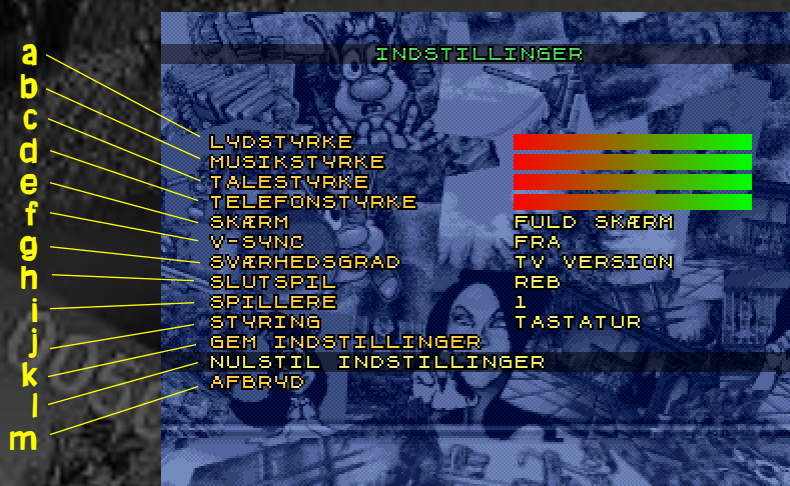
## Não sejas molengão, joga com o coração!

Depois de instalares a aplicação, inicia o jogo clicando no ícone do ambiente de trabalho ou procurando por 30 anos do Hugo no menu Iniciar. Ao iniciares o jogo, vais entrar no menu principal.



Move-te entre as opções com as setas e seleciona com Enter. Existem 12 minijogos e as seguintes opções:

### Opções



- a) Ajusta o volume do som com as setas esquerda/direita
- b) Ajusta o volume da música com as setas esquerda/direita
- c) Ajusta o volume das vozes com as setas esquerda/direita
- d) Ajusta o volume do telefone com as setas esquerda/direita
- e) Alterna entre janela pequena, grande ou ecrã inteiro com Enter
- f) Ativa/desativa a sincronização vertical com as setas
- g) Define dificuldade: versão TV (esquerda) ou arcade (direita)
- h) O jogo tem três finais diferentes ([ver página 19](#)). Alterna com Enter.
- i) Altera o número de jogadores com Enter

- j) Escolhe entre teclado normal, teclado numérico, joystick ou DualShock.
- k) Guarda as alterações e volta ao menu principal.
- l) Repõe as definições de fábrica.
- m) Volta ao menu sem guardar.

## **Pontuações**

Se fizeres mais pontos do que os já registados, o teu nome e pontuação aparecem aqui. Cada jogo tem a sua tabela de recordes. Usa as setas esquerda/direita para navegar. Podes apagar a lista com Backspace e sair com ESC.

## **Créditos**

Mostra os créditos do jogo

## **Sair**

Volta para o Windows

## **Geral**

Podes pausar o jogo com ESC e saltar algumas cenas ou diálogos carregando em qualquer tecla.

## Labirinto

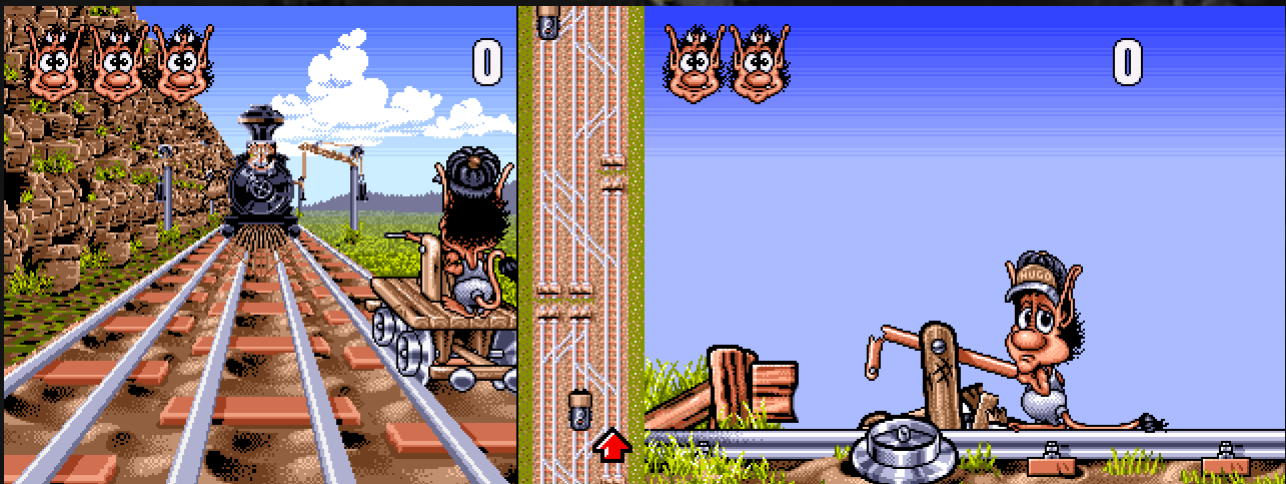


O Hugo tem de atravessar o labirinto antes que uma caixa de TNT expluda. Evita dinamite e carrinhos de mina e apanha pepitas de ouro para ver o mapa. Depois, atravessa a ponte perigosa e escolhe a porta correta para ganhar.

### Controlos

| Teclado       | Numérico | Joystick                  | Comando                | Função                             |
|---------------|----------|---------------------------|------------------------|------------------------------------|
| Seta esquerda | 4        | Analógico para a esquerda | Esquerda               | Esquerda                           |
| Seta direita  | 6        | Analógico para a direita  | Direita                | Direita                            |
| Seta cima     | 8        | Analógico para frente     | Cima                   | Frente                             |
| 0             | 0        | Gatilho (1)               | X                      | Ver mapa                           |
| Seta cima     | 5        | Gatilho (1)               | X                      | Saltar por cima do buraco da ponte |
| 1-3           | 1-3      | Gatilho (1), 2 ou 3       | Quadrado, X ou círculo | Selecionar porta                   |

## Comboio



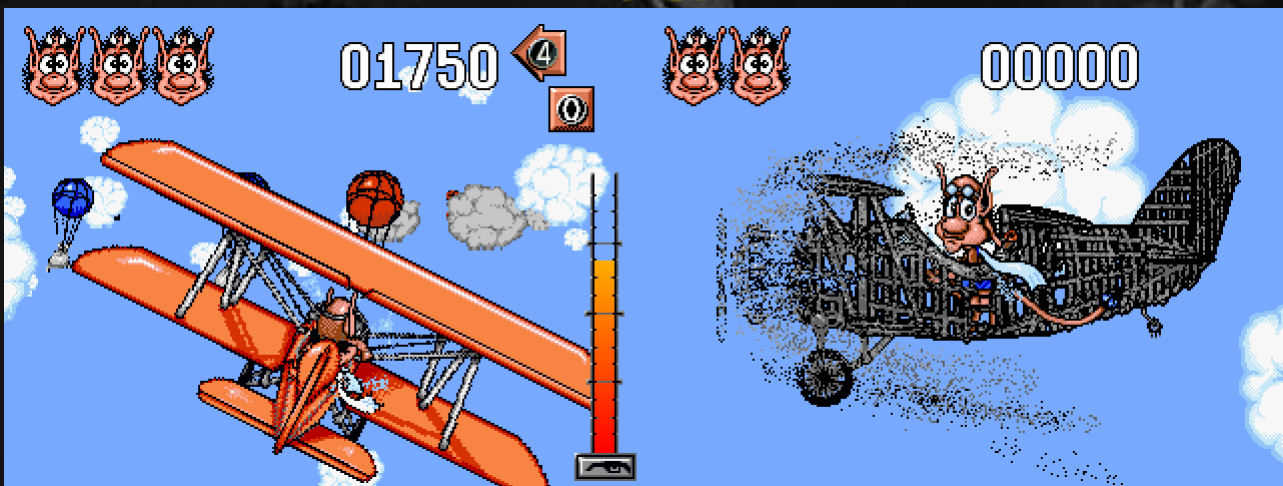
O Hugo viaja num carrinho em direção à caverna da Maldiva. Segue o mapa para evitar comboios e becos sem saída e muda de linha a tempo.

### Controlos

| Teclado       | Numérico | Joystick                  | Comando  | Função   |
|---------------|----------|---------------------------|----------|----------|
| Seta esquerda | 4        | Analógico para a esquerda | Esquerda | Esquerda |
| Seta direita  | 6        | Analógico para a direita  | Direita  | Direita  |

Só podes carregar nas teclas quando aparecem setas no ecrã.

## Avião



O Hugo pilota o seu avião. Evita nuvens de tempestade e balões vermelhos explosivos. Apanha balões azuis para ganhar ouro.

Segue o caminho mais curto possível e controla o combustível.

### Controlos

| Teclado       | Numérico | Joystick                  | Comando  | Função   |
|---------------|----------|---------------------------|----------|----------|
| Seta esquerda | 4        | Analógico para a esquerda | Esquerda | Esquerda |
| Seta direita  | 6        | Analógico para a direita  | Direita  | Direita  |
| 0             | 0        | Gatilho (1)               | X        | Ver mapa |

## Caverna de Gelo



O Hugo encontrou uma entrada secreta. Salta entre blocos de gelo e recolhe três vasos com símbolos que tens de memorizar. Se ficares parado muito tempo, armadilhas podem ativar-se.

### Controlos

| Teclado       | Numérico | Joystick                  | Comando                | Função                         |
|---------------|----------|---------------------------|------------------------|--------------------------------|
| Seta esquerda | 4        | Analógico para a esquerda | Esquerda               | Esquerda                       |
| Seta direita  | 6        | Analógico para a direita  | Direita                | Direita                        |
| Seta cima     | 8        | Analógico para frente     | Cima                   | Cima                           |
| Seta baixo    | 2        | Analógico para baixos     | Baixo                  | Baixo                          |
| 1-3           | 1-3      | Gatilho (1), 2 ou 3       | Quadrado, x ou círculo | Selecionar o símbolo no portão |

## Skate

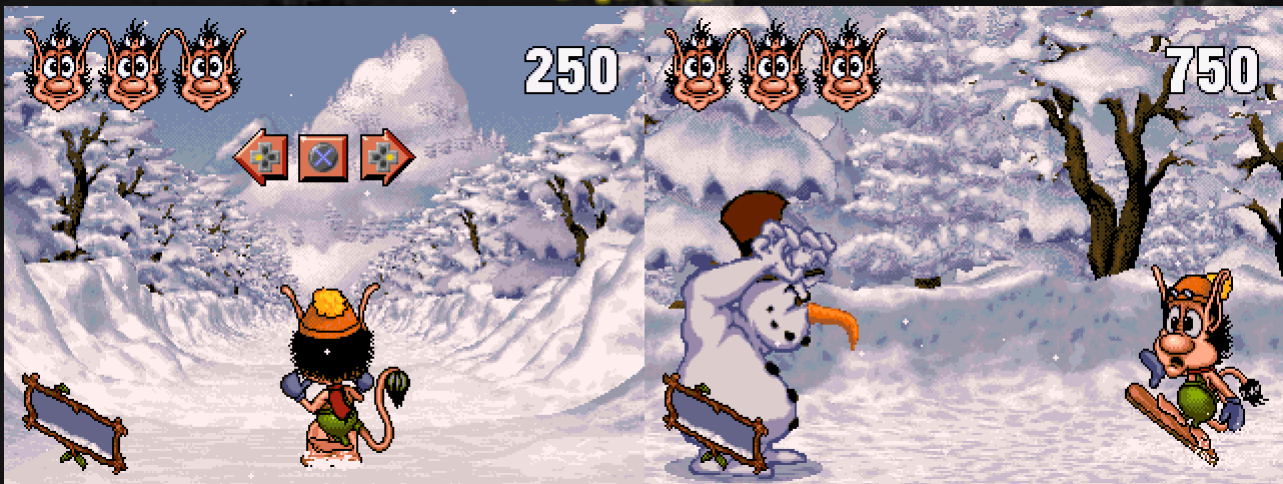


Desce o rio seco evitando pedras, barragens e buracos. Podes apanhar sacos de ouro nas árvores.

### Controlos

| Teclado       | Numérico | Joystick                  | Comando  | Função   |
|---------------|----------|---------------------------|----------|----------|
| Seta esquerda | 4        | Analógico para a esquerda | Esquerda | Esquerda |
| Seta direita  | 6        | Analógico para a direita  | Direita  | Direita  |

## Esquiador



O Hugo foge de uma avalanche. Evita obstáculos e derrota o boneco de neve com bolas de neve.

### Controles

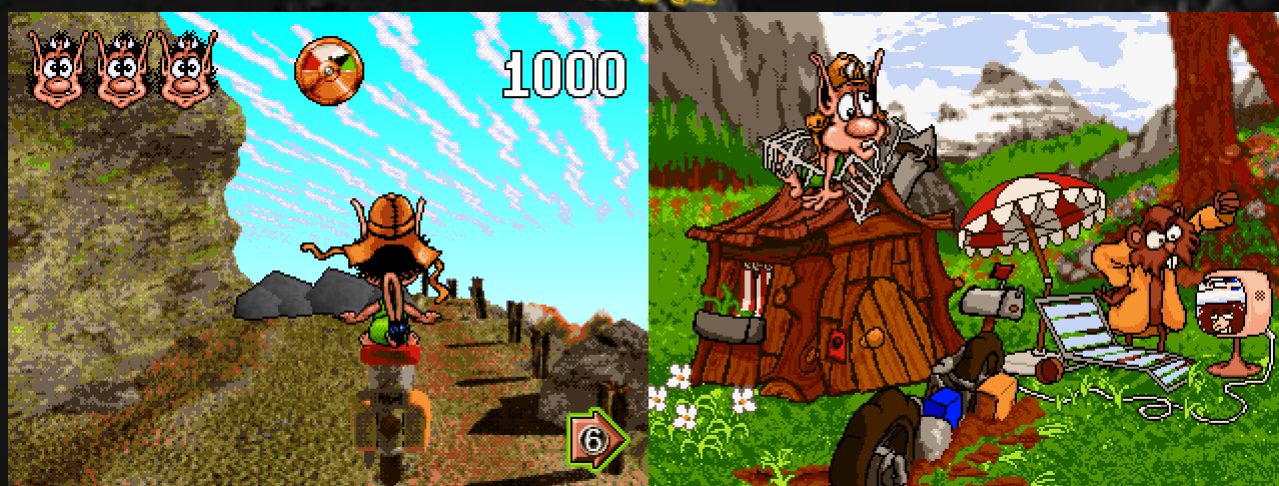
| Teclado       | Numérico | Joystick                  | Comando  | Função                           |
|---------------|----------|---------------------------|----------|----------------------------------|
| Seta esquerda | 4        | Analógico para a esquerda | Esquerda | Esquerda/apontar para a esquerda |
| Seta direita  | 6        | Analógico para a direita  | Direita  | Direita/apontar para a direita   |
| 0             | 0        | Gatilho (1)               | X        | Ver mapa/ lançar bola de neve    |



Usa rampas para ultrapassar obstáculos.

Linhas vermelhas no mapa indicam perigo (versão TV) ou caminhos lentos (versão arcade)

## Mota



Conduz por uma estrada de montanha. Evita cabras, buracos e rochas.

### Controlos

| Teclado       | Numérico | Joystick                  | Comando  | Função                          |
|---------------|----------|---------------------------|----------|---------------------------------|
| Seta esquerda | 4        | Analógico para a esquerda | Esquerda | Esquerda                        |
| Seta direita  | 6        | Analógico para a direita  | Direita  | Direita                         |
| 0             | 0        | Gatilho (1)               | X        | Buzinar para afugentar a cabras |



Lembra-te de parar quando chegares a um novo mapa



Controla o combustível. Se estiveres a ficar sem combustível, tenta encontrar um recipiente de combustível para reabastecer.



Usa a rampa para passares por cima do buraco.

## Paraquedas



O Hugo tenta chegar à caverna pelo ar, mas há armadilhas preparadas pela Maldiva.

### Controlos

| Teclado       | Numérico | Joystick                  | Comando  | Função                             |
|---------------|----------|---------------------------|----------|------------------------------------|
| Seta esquerda | 4        | Analógico para a esquerda | Esquerda | Esquerda                           |
| Seta direita  | 6        | Analógico para a direita  | Direita  | Direita                            |
| Seta cima     | 5        | Gatilho (1)               | X        | Balança-te para desviar da gaivota |
| 0             | 0        | 2                         | Círculo  | Ver mapa (Apenas na versão arcade) |

## Alpinista



Hugo escala uma parede íngreme da montanha em direção à caverna de Maldiva, mas a montanha está repleta de gárgulas, dinamites e outros perigos. O Hugo também tem de chegar à caverna antes que Maldiva chegue.

Assim que o jogo começar, ou sempre que falhares, verás o mapa da montanha. Tenta manter-te no caminho certo, pois não terás muitas oportunidades de ver este mapa novamente.

### Controlos

| Teclado       | Numérico | Joystick                  | Comando  | Função                          |
|---------------|----------|---------------------------|----------|---------------------------------|
| Seta esquerda | 4        | Analógico para a esquerda | Esquerda | Esquerda                        |
| Seta direita  | 6        | Analógico para a direita  | Direita  | Direita                         |
| Seta cima     | 0        | Gatilho (1)               | X        | Saltar/começa a subir novamente |

## Rio Selvagem



O Hugo desce o rio num barril para salvar a Hugolina e as crianças. Evita as barragens e os redemoinhos no rio e lembra-te de fechar a tampa do barril nas encruzilhadas.

### Controlos

| Teclado       | Numérico | Joystick                  | Comando  | Função         |
|---------------|----------|---------------------------|----------|----------------|
| Seta esquerda | 4        | Analógico para a esquerda | Esquerda | Esquerda       |
| Seta direita  | 6        | Analógico para a direita  | Direita  | Direita        |
| 0             | 0        | 2                         | Círculo  | Ver mapa       |
| 5             | 5        | Gatilho (1)               | X        | Fecha o barril |

## Pedras



O Hugo tem de chegar à ponte que leva à caverna da Maldiva antes que um barril colocado na sua extremidade exploda. A Maldiva continua a atirar-lhe enormes pedras que o perseguem e colocou outros obstáculos no caminho do Hugo para tornar a sua viagem ainda mais difícil, incluindo raízes de árvores, poços de lava e algumas "surpresas".

O Hugo também vai encontrar uma coruja, que lhe mostra símbolos que ele deve memorizar na ponte.

### Controlos

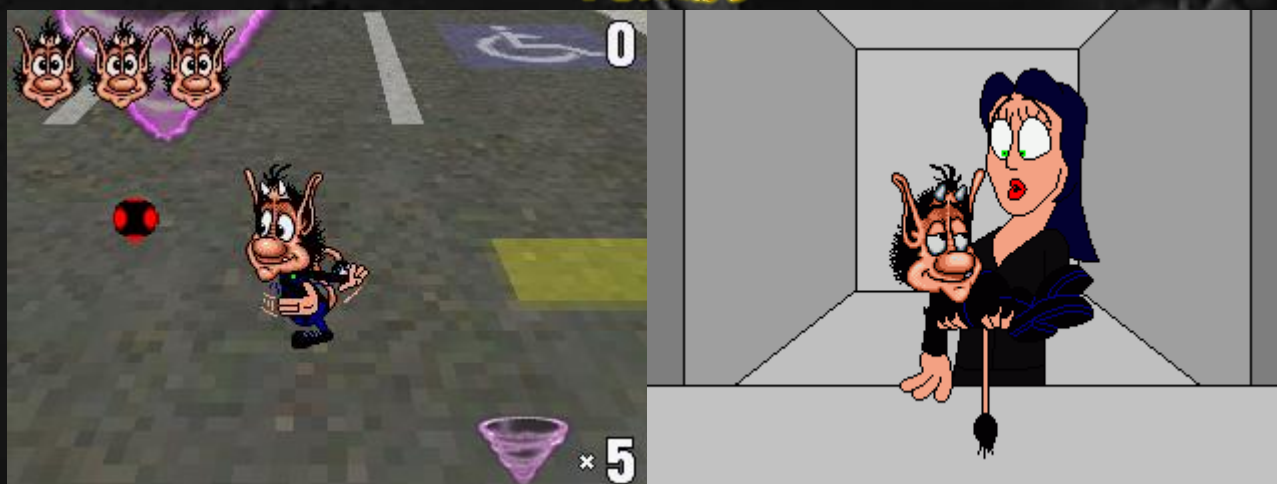
| Teclado       | Numérico | Joystick                  | Comando  | Função                                                 |
|---------------|----------|---------------------------|----------|--------------------------------------------------------|
| Seta esquerda | 4        | Analógico para a esquerda | Esquerda | Esquerda/<br>desliza os<br>símbolos para<br>a esquerda |
| Seta direita  | 6        | Analógico para a direita  | Direita  | Direita/<br>desliza os<br>símbolos para<br>a direita   |
| 0             | 0        | Gatilho (1)               | X        | Seleciona o<br>símbolo                                 |



Lembra-te de agarrar um mapa pelo caminho

Se estiveres a caminhar para um beco sem saída, pisa na prancha de salto. Isto vai ajudar-te a sair do beco sem saída.

## Trombs



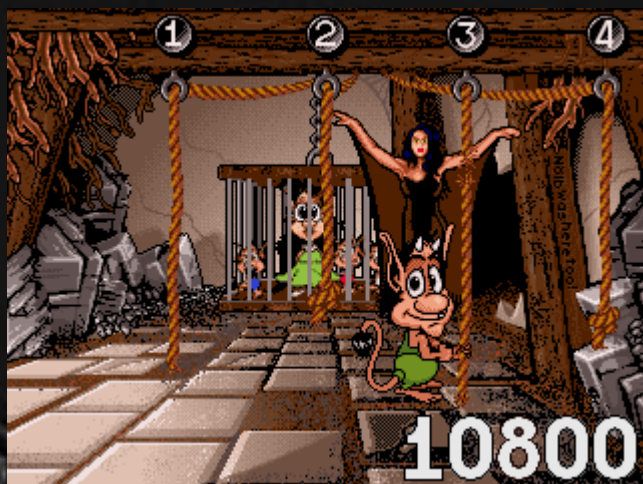
Com o uso das bombas moleculares, o Agente Hugo deve vaporizar todos os trombs invocados pela Maldiva. Pega na bomba que está na borda e atira-a em direção ao tromb, antes que ela expluda. Lembra-te de te manter afastado dos trombs também.

## Controlos

| Teclado       | Numérico | Joystick                  | Comando  | Função        |
|---------------|----------|---------------------------|----------|---------------|
| Seta esquerda | 4        | Analógico para a esquerda | Esquerda | Esquerda      |
| Seta direita  | 6        | Analógico para a direita  | Direita  | Direita       |
| Seta cima     | 8        | Analógico para frente     | Cima     | Cima          |
| Seta baixo    | 2        | Analógico para baixos     | Baixo    | Baixo         |
| Espaços       | 5        | Gatilho (1)               | X        | Lança a bomba |

## Finais

Depois de concluir o minijogo escolhido, poderás jogar para ganhar pontos de bônus em qualquer um dos seguintes cenários extra:



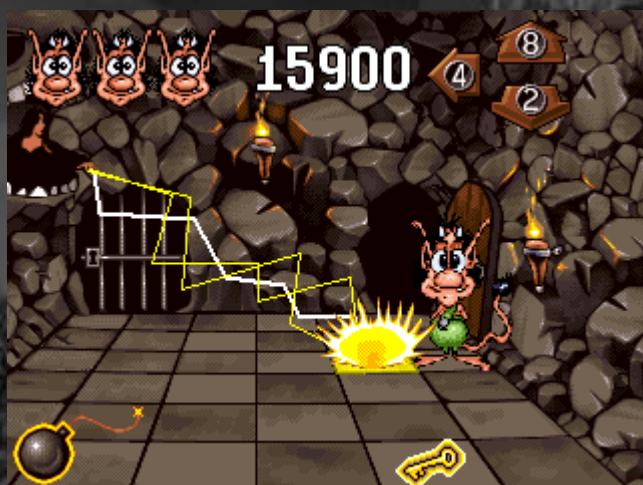
### Corda

O Hugo tem de escolher a corda certa para libertar a Hugolina e as crianças.



### Chave

O Hugo tem de escolher a chave que abre a fechadura do baú do tesouro. Se acertar, o Hugo receberá joias como recompensa.



### Relâmpago

O Hugo tem de saltar com cuidado de quadrado em quadrado, evitando aqueles que o Maldiva faz explodir. Ao apanhar a chave, o Hugo pode abrir o portão e escapar. O Hugo tem de apanhar a chave e sair antes que a bomba escondida faça explodir toda a caverna.

Nas preferências do jogo ([ver pagina 5](#)), pode escolher o final que deseja jogar.

## Suporte

Problemas com o jogo? Aqui estão as soluções para os problemas mais frequentes. Alguns deles já foram resolvidos, mas, caso ainda ocorram, segue aqui o que deves fazer.

### Labirinto

- O minijogo do labirinto fica bloqueado depois de eu bater no vagão de mineração, e não consigo pausar o jogo nem voltar ao menu principal. Apenas o fusível continua a funcionar.
- O Hugo fica preso na animação de caminhada depois de ser atingido por dinamite.

Prime a tecla End no teclado. Isso irá levar-te de volta ao menu principal e reiniciar a tua pontuação e vidas. A tecla End só pode ser pressionada quando o erro ocorre.

- Não acontece nada depois de o vagão acertar no Hugo. Prime a tecla Insert para continuar o jogo. A tecla Insert só pode ser premida quando este erro ocorre.

### Caverna de Gelo

- O vaso não está visível, mas ouço o seu som. Podes ter de voltar ao menu principal e reiniciar o minijogo da caverna de gelo.

### Mota

Virei na intersecção demasiado tarde e o Hugo ficou preso. Não consigo sair do jogo.

Prime a tecla End no teclado. Isto irá levar-te de volta ao menu principal e reiniciar a tua pontuação e vidas. A tecla End só pode ser pressionada quando o erro ocorre.

### Paraquedas

A animação do Hugo ou as setas ficaram presas no lugar e já não consigo mover o Hugo.

Prime a tecla End. Isto corrige o problema do Hugo imediatamente, para que possas continuar a jogar.

### Pedras

- Tropeço numa raiz antes de a pedra cair. O fundo congela e os obstáculos continuam a aparecer.

Basta evitar as raízes antes de a pedra cair e o Hugo olhar para trás. Outra solução é bater num dos obstáculos que se aproximam.

Se tiveres algum problema que não esteja mencionado nesta página, ou se tiveres outras perguntas sobre o jogo, deixa um comentário no canal do YouTube do GWKTM: <http://www.youtube.com/gwktm>

Ou contacta o próprio *Guy Who Knew Too Much* por e-mail: [gwktmplus@gmail.com](mailto:gwktmplus@gmail.com)

## Créditos

### Original design

Ivan Sølvason  
Niels Krogh Mortensen

### Producer and programmer

Guyus

### Additional programming

Novabrain  
Paul Boland  
Chris Burrows

### Original graphics and animation

Niels Krogh Mortensen  
Lars Krogh Mortensen  
Torben Bakager  
Martin Larsen  
Rene Bidstrup  
Anders Morgenthaler  
Laust Palbo Nielsen  
Thomas Skellund  
Martin De Thurah  
Jakob Steffensen  
Tom "Ghost Aps." Westermann  
Esben Toft Jacobsen  
Jesper Eskildsen

### Additional graphics and animation

Guyus  
Gabechehe

### Original sound effects

Morten Hansen  
Thomas Engell  
Jørgen Traun  
Mads Kristensen  
Nicolai Thilo  
Christian Steen Jensen  
Epic Sound A/S

### Additional sound effects

Guyus  
Clickteam  
TheHannaWoodpecker  
Sound Effects Wiki  
iteachvader  
Cooper B. Chance  
Little Robot Sound Factory

### Original music

Thomas Engell  
Nicolai Thilo  
David "Epic Sound" Filskov  
Asbjørn Andersen  
Klaus Mulvad Nielsen

### Additional music

Epic Sound A/S  
Guyus  
Alan Steiner Jr.

### "Hugo er en skærmtrold"

Written by George Keller & Michael Brochdorf  
Arranged by Guyus  
Original song courtesy of Mega Records and ELAP Music

### Testers

CAJH  
CH51  
BitBen – SQUIDS  
Ravdnar  
Tai Astrofengia

### Special thanks to

something987654321  
themrphantom100  
COOLPRO195  
staeltek  
nostalgikeren  
macintoshrepository  
macintoshgarden  
Laust Palbo Nielsen  
foxwarrior  
Suomikassu  
Nicolaj Folkmann Larsen  
ali1234  
Andreas Feuerstein

This fangame would not have been possible without inspiration from the original tv-game and its dedicated creators at Interactive Television Entertainment (1990–2010)

Hugo™, Skærmtrolden Hugo™ and related content courtesy of 5th Planet Games

30 years of Hugo uses Clickteam Fusion  
© Clickteam. See [www.clickteam.com](http://www.clickteam.com) for details

© 2021 GWKTM Software. Made in Finland

Produção da Versão Portuguesa  
Paulo Trancoso

### Vozes Portuguesas

Frederico Trancoso  
Graça Ferreira  
Mónica Garcéz

### Agradecimentos especiais

rubinho146