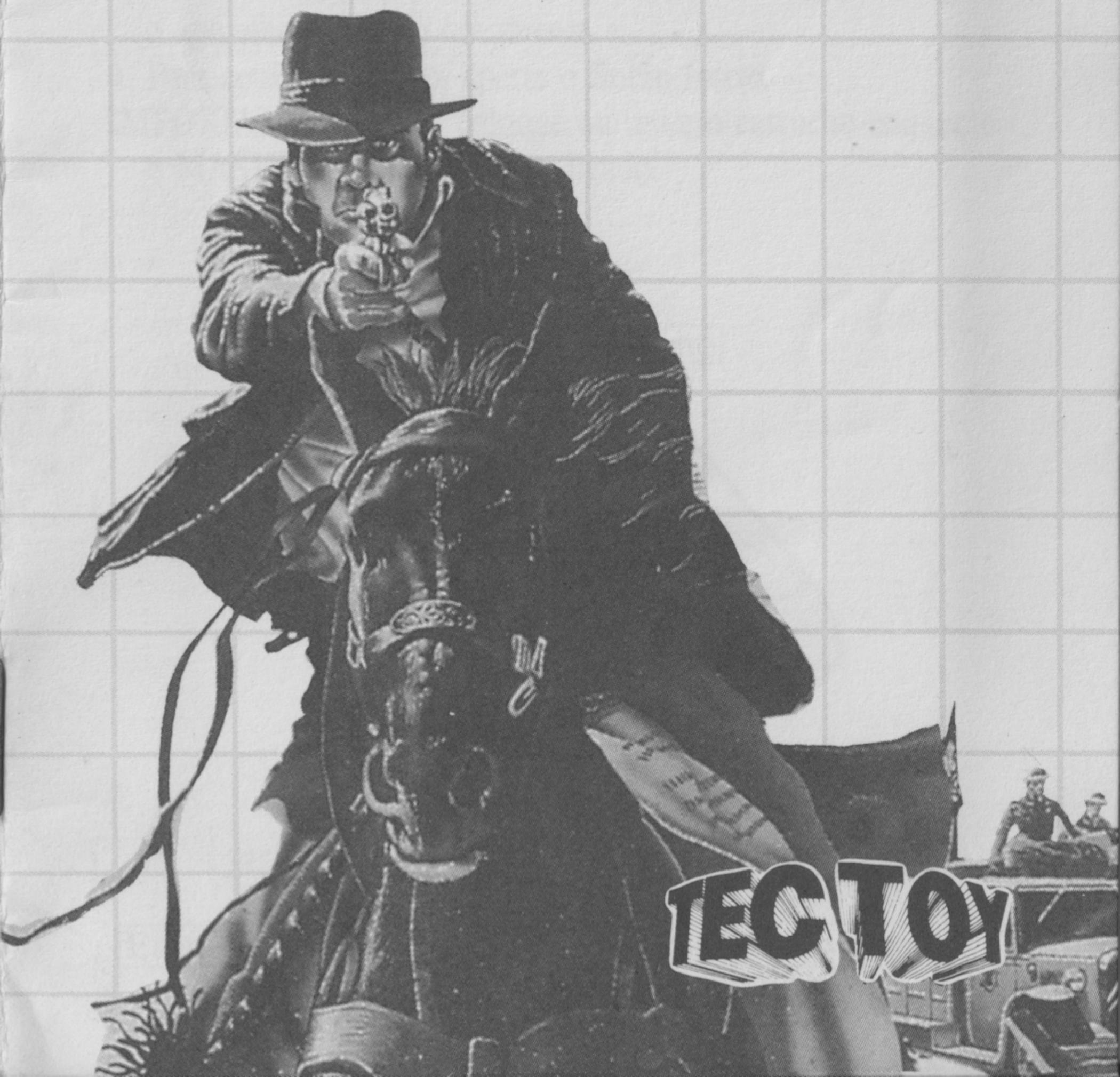


# Indiana Jones

## e a Última Cruzada

---



LECTOY

ESTABLISHED 1852

THE UNIVERSITY OF CHICAGO

LIBRARY

540 EAST 57TH STREET

CHICAGO, ILL. 60637

TEL: 773-936-3200

FAX: 773-936-3200

WWW.CHICAGO.EDU

WWW.CHICAGO.LIBRARY.EDU

WWW.CHICAGO.LIBRARY.EDU

WWW.CHICAGO.LIBRARY.EDU

WWW.CHICAGO.LIBRARY.EDU

WWW.CHICAGO.LIBRARY.EDU

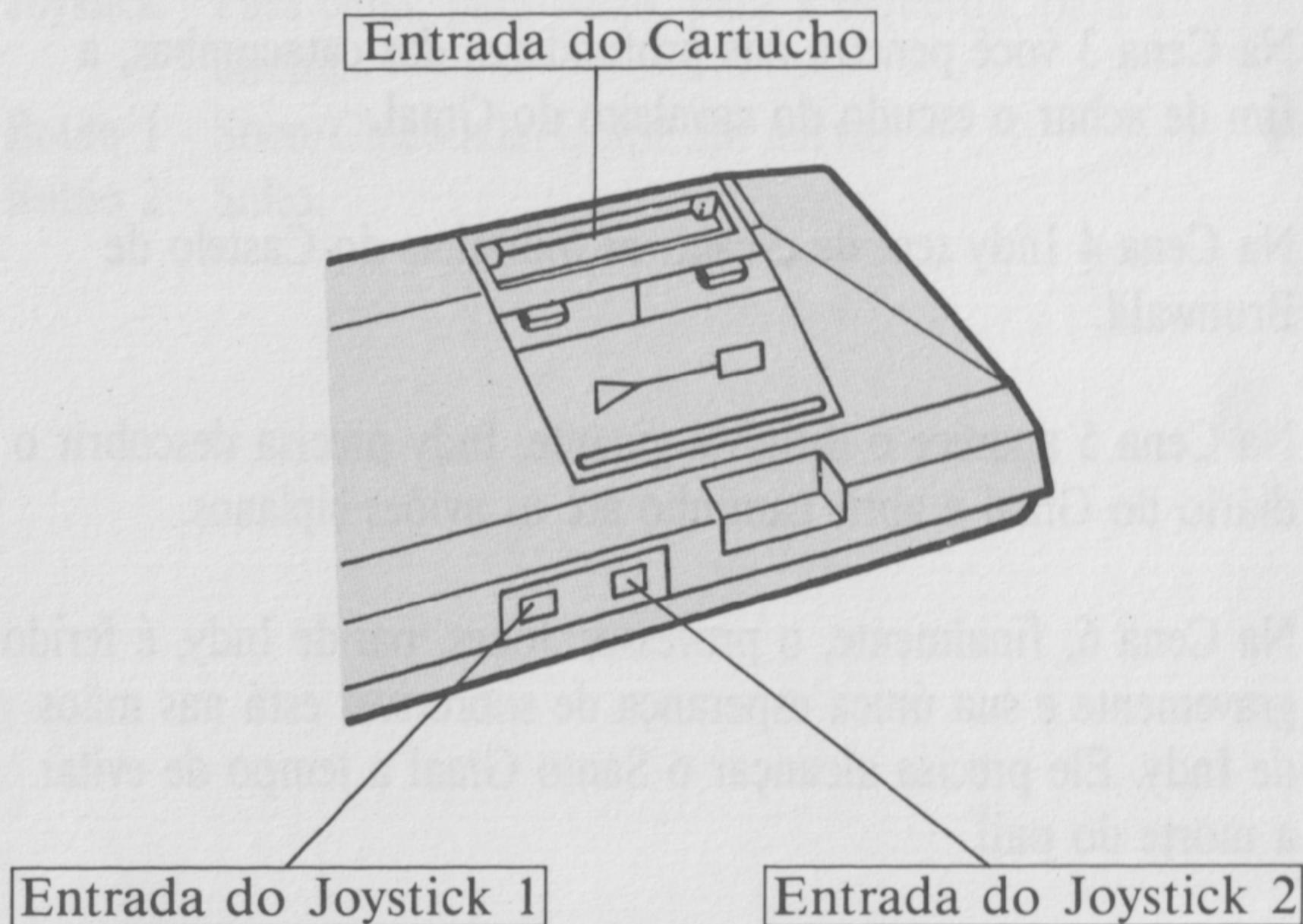
WWW.CHICAGO.LIBRARY.EDU

WWW.CHICAGO.LIBRARY.EDU

# Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho INDIANA JONES no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para começar o jogo, aperte o **Botão Início**.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.



## A história do jogo

“Indiana Jones e a Última Cruzada” é um emocionante jogo de muitos níveis, nos quais você controla o herói Indiana, ou simplesmente Indy, em sua busca de vários artefatos. O objetivo do jogo é lutar ao longo dos seis níveis, na missão de achar o Santo Graal.

Cada nível apresenta um desafio e uma tarefa diferentes.

Na Cena 1 você precisa localizar e pegar a Cruz de Coronado, que se encontra em algum ponto das cavernas.

Na Cena 2 você deve guiar Indy, são e salvo, ao longo do trem do circo.

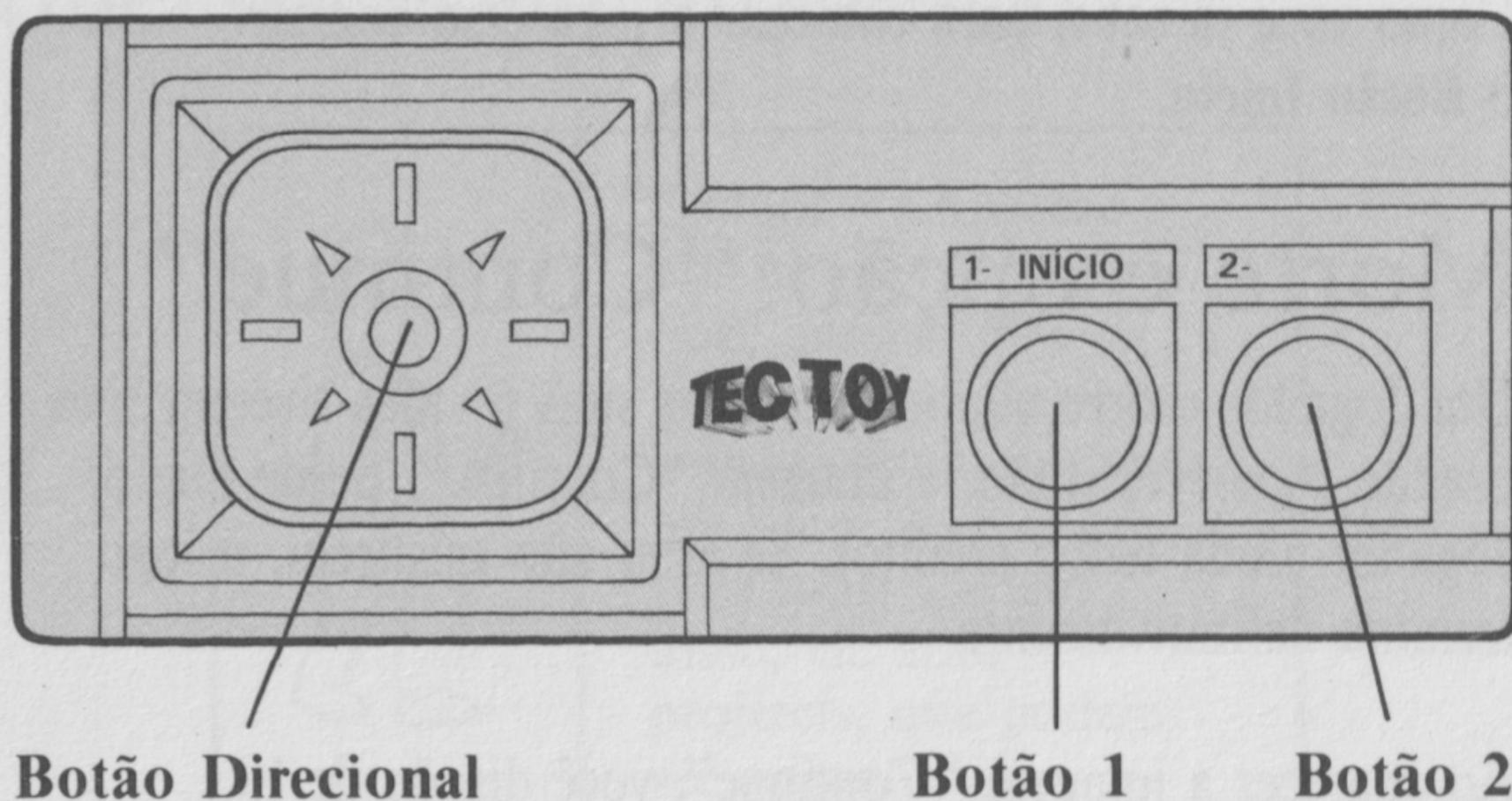
Na Cena 3 você penetra nas profundezas das catacumbas, a fim de achar o escudo do cavaleiro do Graal.

Na Cena 4 Indy tem de escalar as muralhas do Castelo de Brunwald.

Na Cena 5 aparece o dirigível gigante. Indy precisa descobrir o diário do Graal e abrir caminho até os aviões biplanos.

Na Cena 6, finalmente, o professor Jones, pai de Indy, é ferido gravemente e sua única esperança de sobreviver está nas mãos de Indy. Ele precisa alcançar o Santo Graal a tempo de evitar a morte do pai!

# Esquema dos controles



**Joystick** - Para cima, para baixo, para a esquerda, para a direita.

**Botão 1** - Soco/Chicotada/Golpe em curva.

**Botão 2** - Salto.

## Começando

Como você já sabe, para começar o jogo é só apertar o **Botão Início**.

## Morte e opção “Continue”

Um Jogador morre quando todas as suas 6 vidas tiverem sido usadas. Aparece, então, a imagem “Continue”, desde que o Jogador ainda tenha créditos. Se estes não existirem, o jogo termina definitivamente.

Ao aparecer a imagem “Continue”, você dispõe de 10 segundos para pressionar “FIRE” e continuar o jogo. Neste caso, você recomeça com 3 créditos.

No decorrer do jogo, sempre que um jogador morre, e desde que sua pontuação seja suficientemente alta, ele terá direito a ingressar no quadro das pontuações recordes. Nesse caso, para inscrever seu nome na tela, ele deve movimentar o **Botão 1** ou o **Botão 2**, para cima ou para baixo para selecionar as letras, e para a esquerda ou para a direita para movimentar-se ao longo do nome. Para continuar, pressione “FIRE”.

# Os personagens que você vai enfrentar



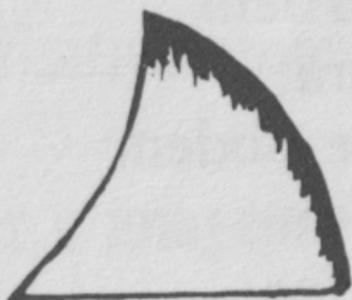
**Caubói** — Aparece nos níveis 1, 2, 3 e 5. Você ganha 150 pontos se o atingir com o chicote ou com um soco. Se o tocar, você morre. Além disso, ele atira projéteis, que podem ser evitados ou saltados. Se for atingido por um desses projéteis, você perde 10 unidades de energia.



**Índio** — Aparece nos níveis 1 e 2. Dá 150 pontos se for atingido com o chicote ou com um soco. Se o tocar, você morre. Ele arremessa facas, que podem ser evitadas ou saltadas. 10 unidades de energia serão perdidas se você for atingido por uma das facas.



**Domador** — Aparece no nível 1. Se o tocar, você morre. Ele sobe ou desce pelas cordas somente no nível 1.

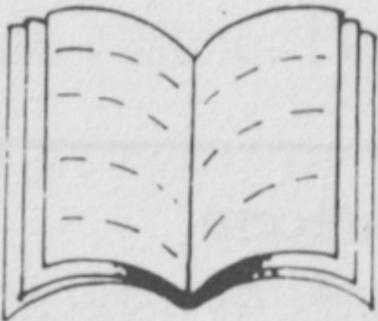


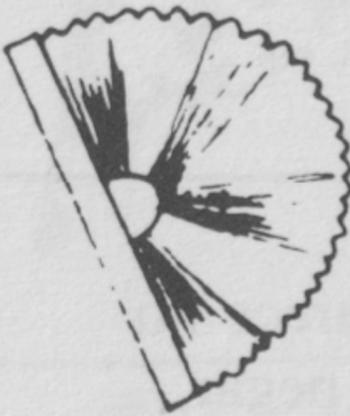
**Chifre de Rinoceronte** — Aparece no nível 2. Se o tocar, você morre.



**Girafa** — Aparece no nível 2. Se a tocar, você morre.

# Itens e perigos

 A Cruz de Coronado é uma cruz com braços e haste decorados com padrões circulares, semelhante a uma coroa ou um objeto cerimonial.	<p><b>Cruz de Coronado</b> — Aparece no nível 1. Se a pegar, você ganha 500 pontos.</p>
 O Diário do Graal é representado por um livro aberto com páginas vazias e uma linha de texto em cada página.	<p><b>Diário do Graal</b> — Aparece no nível 5. Se o pegar, você ganha 500 pontos.</p>
 O Escudo do Graal é um escudo com uma borda ondulada e um símbolo de uma cruz preta no centro.	<p><b>Escudo do Graal</b> — Aparece no nível 3. Se o pegar, você ganha 500 pontos.</p>
 O Graal é um copo com uma base larga e um corpo estreito, com um líquido escuro dentro e um padrão decorativo na borda superior.	<p><b>Grael</b> — Aparece no nível 6. Se o pegar, você ganha 500 pontos.</p>

	<p><b>Ampulheta Sagrada</b> — Este relógio de areia aparece em todos os níveis. Vale 50 pontos e tempo extra.</p>
	<p><b>Bolas de Fogo</b> — Aparecem nos níveis 3 e 4. Se as tocar, você morre.</p>
	<p><b>Ratos</b> — Aparecem nos níveis 3 e 4. Se os atingir com o chicote, você ganha 100 pontos. Se puser fogo neles, ganha 200 pontos.</p>
	<p><b>Pêndulos</b> — Aparecem no nível 6. Evite-os a qualquer custo! Se os tocar, você morre!</p>
	<p><b>Chicote Sagrado</b> — Se o apanhar, você ganha 50 pontos e, também, 5 créditos de chicote.</p>

## Dicas úteis

Às vezes, pode ser mais fácil desferir um soco do que dar uma chicotada. Portanto, não se preocupe tanto em pegar o Chicote Sagrado.

Os animais do circo, na cena do trem, não podem ser mortos. Assim, para evitá-los, salte por cima deles!

Você pode usar o chicote para saltar entre os vãos das muralhas do castelo. Portanto, não desperdice os créditos do chicote.

Para completar o último nível, Indy precisa conhecer a seqüência correta das pedras do caminho. Lembre-se de que há uma pista no início do nível!

U.S. GOLD LTD, Units 2/3 Holford Way, Holford,  
Birmingham B6 7AX, England. Tel: 021 625 3388.

© 1990, todos os direitos reservados.



© 1990, LUCASFILM™ INC.

Todos os direitos reservados. Indiana Jones e/ou Indy são marca registrada de Lucasfilm Ltd.



Produzido sob licença da  
Sega Interprises Ltd., Japan.

# Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

# Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

# Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

# TEC TOY

## *CERTIFICADO DE GARANTIA*

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



**TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.**

Estrada Torquato Tapajós, 5408 — Bairro Flores — Manaus — AM  
CEP 69090 — Indústria Brasileira.

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576 — São Paulo — SP — CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797

**TEC TOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
  
CONHEÇA O AMAZONAS