

Indiana Jones

e a Última Cruzada



LECTOY

ESTABLISHED 1857

THE UNIVERSITY OF CHICAGO

LIBRARY

PHYSICS DEPARTMENT

5712 S. UNIVERSITY AVE.

CHICAGO, ILL. 60637

TEL: 773/936-3700

FAX: 773/936-3701

WWW: WWW.PHYSICS.UCHICAGO.EDU

WWW.LIBRARY.PHYSICS.UCHICAGO.EDU

WWW.ASTROPHYSICS.UCHICAGO.EDU

WWW.PARTICLEPHYSICS.UCHICAGO.EDU

WWW.ASTRONOMY.UCHICAGO.EDU

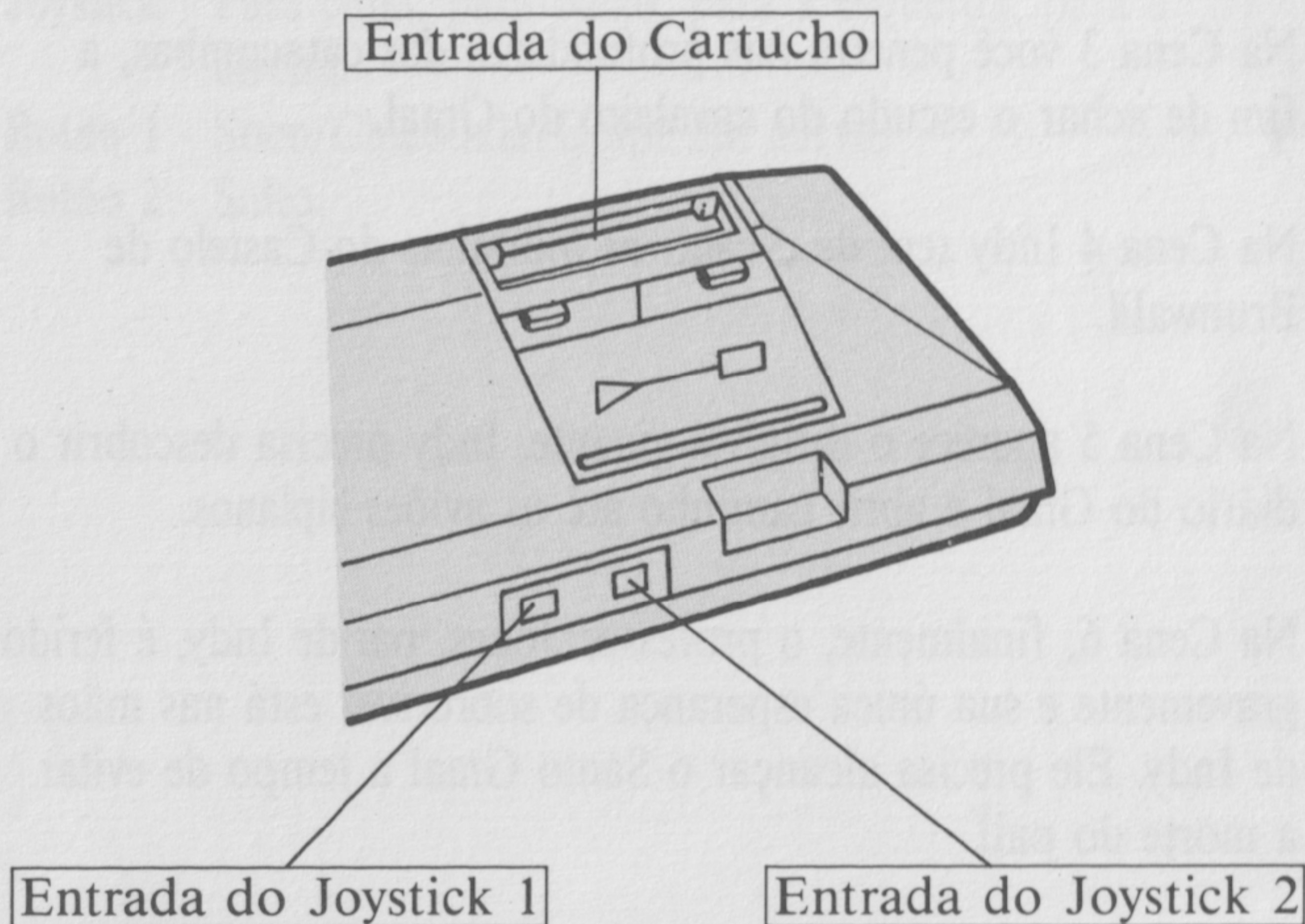
WWW.GEOLOGY.UCHICAGO.EDU

WWW.METEOROLOGY.UCHICAGO.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.

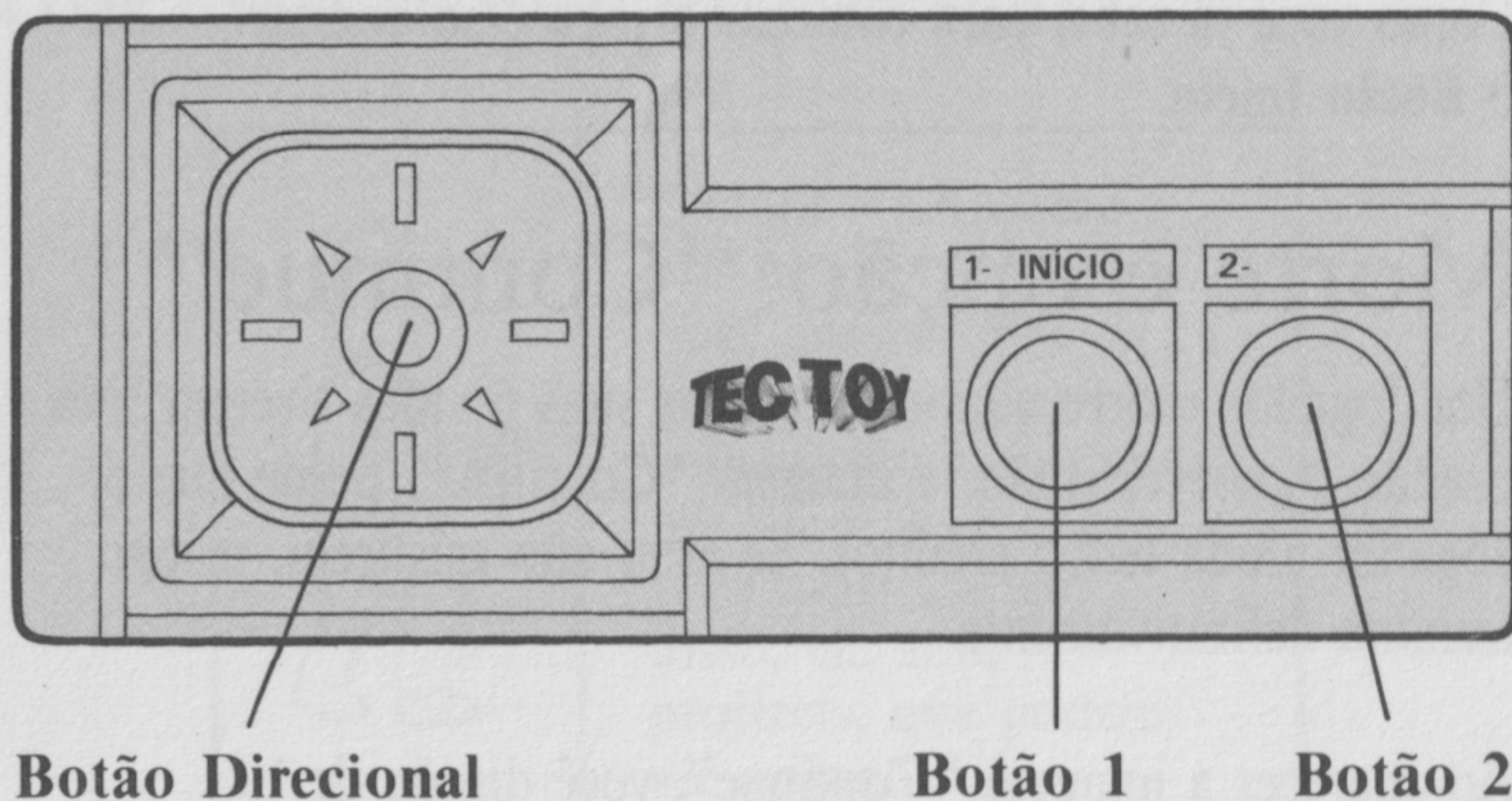
Na Cena 3 você penetra nas profundezas das catacumbas, a fim de achar o escudo do cavaleiro do Graal.

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



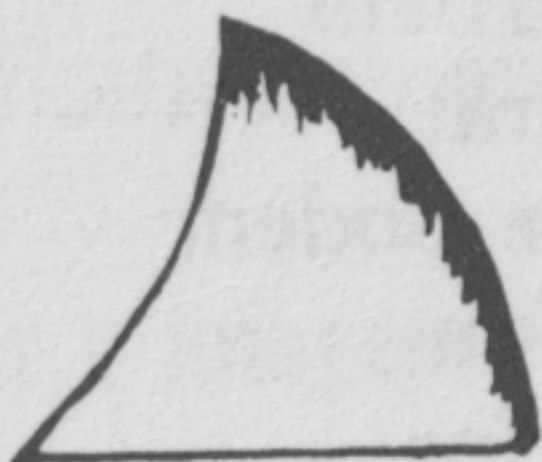
Caubói — Aparece nos níveis 1, 2, 3 e 5. Você ganha 150 pontos se o atingir com o chicote ou com um soco. Se o tocar, você morre. Além disso, ele atira projéteis, que podem ser evitados ou saltados. Se for atingido por um desses projéteis, você perde 10 unidades de energia.



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.


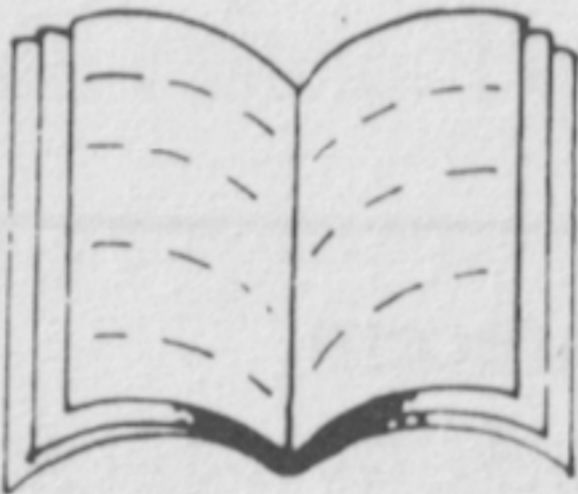







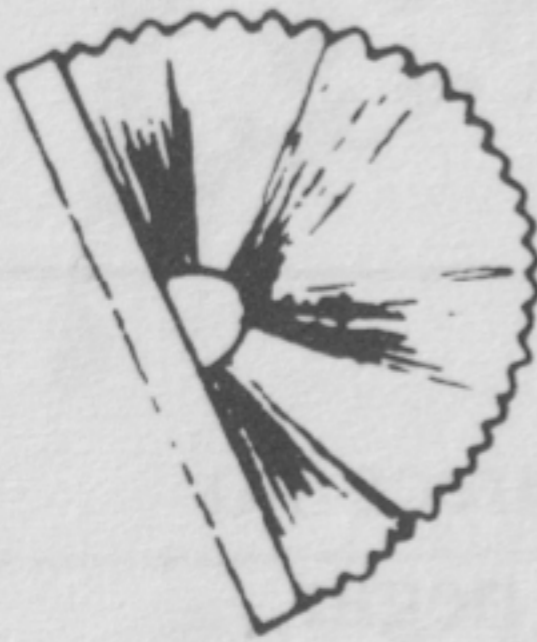

Chifre de Rinoceronte — Aparece no nível 2. Se o tocar, você morre.



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>Cruz de Coronado — 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>Diário do Graal — Aparece no nível 5. Se o pegar, você ganha 500 pontos.</p>
 O Escudo do Graal é um escudo com uma borda decorada e um símbolo de uma cruz preta no centro.	<p>Escudo do Graal — Aparece no nível 3. Se o pegar, você ganha 500 pontos.</p>
 O Graal é um copo ou cálice com uma borda decorada e um pedestal.	<p>Grael — Aparece no nível 6. Se o pegar, você ganha 500 pontos.</p>

	<p>Ampulheta Sagrada — Este relógio de areia aparece em todos os níveis. Vale 50 pontos e tempo extra.</p>
	<p>Bolas de Fogo — Aparecem nos níveis 3 e 4. Se as tocar, você morre.</p>
	<p>Ratos — 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>Pêndulos — Aparecem no nível 6. Evite-os a qualquer custo! Se os tocar, você morre!</p>
	<p>Chicote Sagrado — 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