Game Gear®

INDIANA JONES and the LAST CRUSADE



LUCASFILM™ GAMES

© 1990. Todos os direitos reservados.
Indiana Jones e/ou Indy são marcas registradas da Lucasfilm.

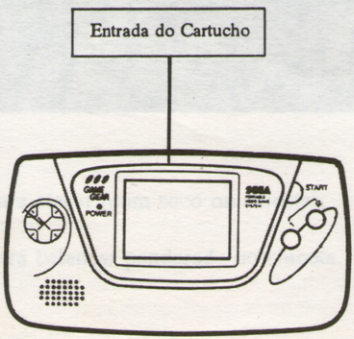
U.S. GOLD

© 1990. Todos os direitos reservados.

Começando

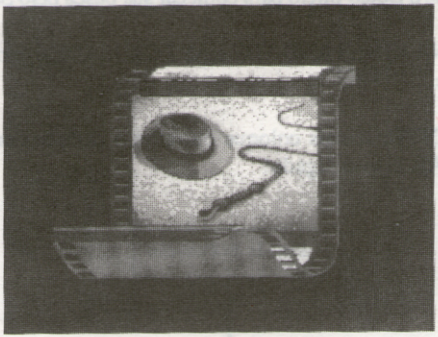
1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE no console, conforme explica o manual do GAME GEAR.
3. Ligue o GAME GEAR. A Tela de Apresentação deverá aparecer. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. Pressione o Botão Início para começar sua busca pelo Santo Graal.
5. INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE é para 1 jogador somente.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o GAME GEAR estiver ligado!



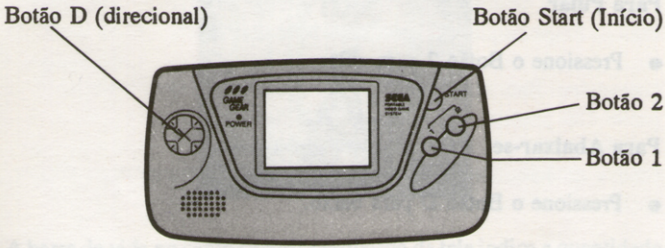
Introdução

O ar seco do deserto absorve o suor que brota de seu corpo, enquanto o balanço constante de seu cavalo o faz sonhar acordado. Sempre o deserto... anos atrás, nos desertos áridos de Utah, enfrentando saqueadores de túmulos e, agora, nas areias antigas do Egito, lutando contra o deserto moral da perigosa máquina de guerra Nazista. Eles desejam usar o Santo Graal para dominar o mundo. Pior, eles capturaram seu pai, e o torturarão até que ele os ajude em seus planos macabros! Você deverá detê-los. Agarrando seu chicote, você põe seu cavalo a galope. Você chegará ao Graal. Nada o deterá.



Começa a Aventura

Indy terá muito trabalho por fazer. Leia esta seção para aprender as regras e poder ajudá-lo na sua jornada.



Botão D

- Pressione para a esquerda/direita para mover Indy nessas direções.
- Pressione para cima para subir.
- Pressione para baixo para abaixar-se.

Botão 1

- Pressione para atacar (com soco ou chicote).
- Pressione para balançar pendurado no chicote.

Botão 2

- Pressione para pular.

Botão Início

- Pressione para fazer uma pausa durante o jogo.

Para Pular

- Pressione o Botão 2 para pular.

Para Abaixar-se

- Pressione o Botão D para baixo.

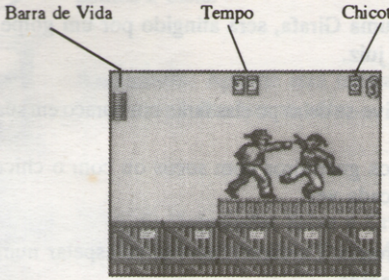
Para Subir em Cordas

- Use o Botão D para mover Indy para debaixo de uma corda. Pressione o Botão 2; Indy pulará para cima e agarrará a corda. Pressione o Botão D para cima/para baixo para fazer Indy subir/descer.

Para Pular de uma Corda

- Mantenha pressionado o Botão D na direção que deseja pular. Pressione o Botão 2 para fazer Indy pular.

A Saga Continua



A barra de vida no canto superior esquerdo da tela indica a quantidade de energia de vida restante. Você começará o jogo com seis vidas. Quando todas as vidas forem usadas, Indy perderá. Após perder, você avançará para a Tela de Continuação. Pressione o Botão Início dentro de 10 segundos ou o jogo terminará. Não perca as esperanças, pois há três créditos por jogo. Mas quando não restar nenhum crédito, o jogo terminará.

Manual do Aventureiro

Sua missão será dura: você deverá anular a tentativa Nazista de roubar o Santo Graal e, ao mesmo tempo, salvar a vida de seu pai. Você terá que ser bem sucedido. O que você não vir ou não conhecer, poderá feri-lo. Detenha-se na seção seguinte para um curso de choque de sobrevivência em aventuras arqueológicas.

Você nunca saberá o que encontrará em uma escavação arqueológica, mas nunca conseguirá escavar se for ao encontro destas criaturas. Mantenha-se atento e longe delas:

Ladrão: Tire esses sujeitos do caminho e marque 150 pontos.

Cavaleiro Agressivo: Encontrados somente no nível um, esses arruaceiros irão minar sua energia se você os tocar.

Girafa: Se tocar numa Girafa, será atingido por um golpe. Vale a pena? Você será o juiz.

Bola de Fogo: Esquive-se delas ou elas farão um buraco em sua energia.

Guerreiro: Bata nos guerreiros com socos ou com o chicote e ganhe 150 pontos cada vez.

Chifre de Rinoceronte: Cuidado! Se você se espetar num desses, será duramente atingido.

Rato: Ataque os ratos para ganhar 100 pontos ou marque mais pontos queimando os ratos, o que lhe dará 200 pontos esfumaçados.

Lâminas: Toque uma lâmina e você virará história. É fatal!

O trabalho no campo tem suas recompensas; nem tudo são bandidos ou feras. Pegue os seguintes tesouros e atrapalhe os Nazistas em sua busca pelo domínio do mundo:

Chicote: Agarre esse objeto para ganhar 50 pontos e 5 chicotes.



Diário do Graal: Esforce-se para agarrar o diário de seu pai e reúna 500 pontos.



Escudo do Graal: Ache o escudo e estará um passo mais perto do Graal. Você também terá 500 pontos a mais.



Ampulheta: Apanhe essa mercadoria para ganhar 50 pontos e um tempo extra.



Cruz de Coronado: Salve a Cruz da voracidade dos ladrões de túmulo e fature 500 pontos.



O Santo Graal: Agarre o Graal e complete sua busca. Você marcará 500 pontos por seu esforço.

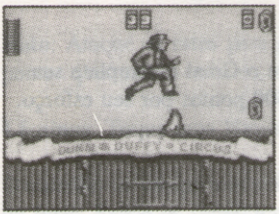
O Roteiro

Prepare-se para uma ação contínua! Para salvar o Santo Graal e seu pai dos Nazistas brutais, você terá que submeter-se a muitas missões. Leia a seção seguinte e prepare-se para a grande aventura de sua vida.

Cena 1 – Cavernas de Utah



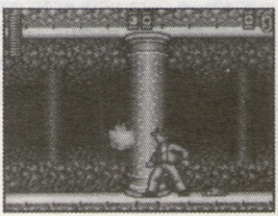
Sua missão será encontrar a Cruz de Coronado, escondida em algum lugar em um labirinto de cavernas sujas cheias de correntezas e precipícios fatais. Como se isso não fosse bastante, um pelotão de ladrões violentos e guerreiros ferozes estará pronto para pegá-lo. Não deixe a Cruz cair em mãos erradas!



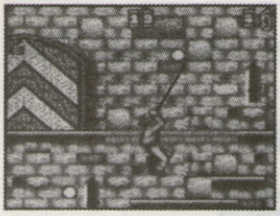
Cena 2 – A Grande Fuga

Você conseguiu a Cruz, mas os bandidos estão firmes na sua pista, à medida que você abre caminho através de um instável trem de circo. Lembre-se, não alimente os animais!

Cena 3 – As Catacumbas



Nas entranhas profundas de Veneza, jaz Sir Richard, um cavaleiro da primeira Cruzada. Seu escudo guarda uma das pistas necessárias para encontrar o Graal. Explore seu túmulo sujo que exala ratos e óleo. Infelizmente, as catacumbas estão pegando fogo, juntamente com os ratos. Será que isso vai ser suficientemente quente para você?



Cena 4 – O Castelo Brunwald

Você passará maus momentos mergulhado no centro do implacável império Nazista. Escape usando sua velocidade e habilidade. Cuidado, se você cair, poderá não levantar.

Cena 5 – O Zepelim



Nenhum caronista é aceito nessa nave. Procure o diário de seu pai por toda parte nesse zepelim inimigo, pois ele contém um mapa do Graal. Não deixe os Nazistas se apoderarem dele. Após agarrar o livro, fuja voando num bimotor. Haja fôlego!



Cena 6 – O Santo Graal

Os inimigos acertaram um tiro em seu pai. Agora, mais do que nunca, você precisará dos poderes de cura do Graal. Primeiro, deverá ultrapassar três armadilhas devastadoras: o sopro de Deus, a palavra de Deus e o salto da fé. Dizem que se deve olhar antes de pular, mas algumas vezes é preciso somente acreditar! Lembre-se, o Latim pode ser uma língua morta, mas ele poderá salvar sua vida! O tempo se esgota para o mundo e para seu pai. Vá em frente!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

WONDER BOY



Tom e sua namorada Tanya vivem no belo e pacífico mundo de Kokos. Certo dia, Tanya foi passear na floresta com suas amigas Jan e Trish. No caminho, ela parou sozinha numa fonte para beber água.

De repente, um grito ecoou as árvores. Quando Jan e Trish voltaram para ver o que havia acontecido, Tanya tinha desaparecido, e a única pista era uma caveira e dois ossos pintados numa árvore próxima. Este era o sinal dos perversos habitantes da parte escura da floresta. As meninas voltaram correndo para casa, e a primeira coisa que fizeram foi avisar Tom do ocorrido. Ao ouvir a história, Tom logo percebeu que seria o único com coragem suficiente para se embrenhar na floresta e resgatar sua amada. Mas para isso ele precisa de ajuda. Junte-se a ele nesta incrível aventura, e ajude-o a derrotar os senhores da floresta. Esta é a única maneira de trazer Tanya de volta para casa. E viva!!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

SHINOBI



Rumores de terror chegaram ao Vale dos Ninjas. O grande Mestre da Escola Oboro de Shinobi manda seus melhores alunos para investigar os boatos que vêm dos subúrbios. Eles voltam com notícias de uma poderosa força do mal que se estabeleceu em Neo City.

O Mestre manda seus guerreiros treinados na arte do Ninjitsu para enfrentar essa terrível ameaça. Mas um a um eles foram capturados pelos inimigos. Agora, o Grande Mestre pediu a Joe Musashi, o Shinobi Vermelho para assumir o controle da missão. E você vai ajudá-lo. O mais forte dos ninjas da escola Oboro vai utilizar suas incríveis habilidades na arte do Ninjitsu para libertar seus companheiros desaparecidos. À medida que eles forem sendo libertados, passarão a acompanhá-lo nesta importante missão. Com sua força somada à de seus companheiros, você terá condições de derrotar seus inimigos em Neo City. Pegue seu quimono e vá à luta. As forças do mal esperam por você.

ATENÇÃO:

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Portanto, se você ou alguém de sua família é portador de algum tipo de epilepsia, ou sentir algum dos seus sintomas como vertigem ou contrações nos músculos ou olhos, pare de jogar e consulte um médico imediatamente.

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 S.A.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266

TEC TOY

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS