

3642 - Ed. 11 - E - Cr\$ 3.000,00

ESPECIAL

AÇÃO

GAMES

EDITORA AZUL

SUPERMAPAS

**TELA A TELA,
O JOGO DO
COMEÇO AO
FIM**

**O ROTEIRO
COMPLETO
PRA VOCÊ
ESTRAÇALHAR**

**GRÁTIS!
POSTER
DO JOGO**

MASTER SYSTEM

INDIANA JONES

E A ÚLTIMA CRUZADA

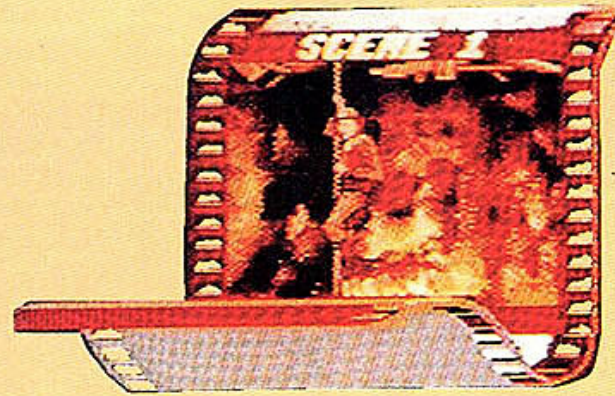


INDIANA JONES

E A ÚLTIMA CRUZADA

Master System

Com chapéu e chicote na mão, você já está preparado para começar a última cruzada de Indiana Jones, o arqueólogo mais famoso do mundo. Nazistas, tanques e muita areia aparecem só no filme, mas sua missão neste game será a mesma: encontrar o Santo Graal, o Cálice Sagrado.



Em algum ponto das cavernas, está a Cruz de Coronado. Encontrá-la será o primeiro desafio de Indiana.

O tempo para cumprir esta missão será muito curto e você terá apenas o chicote e os punhos para se defender. Indiana tem seis vidas e até dois Continues para sair desta.



INÍCIO

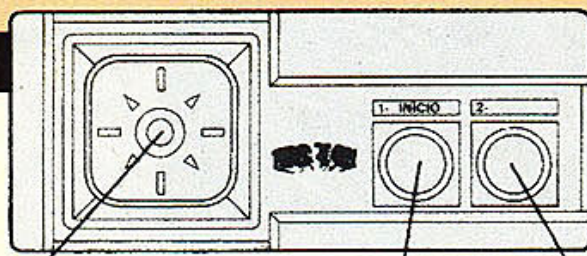
Suba por esse cipó. Nunca há domadores descendo por ele

Prepare-se para usar o chicote no instante seguinte ao que você pegá-lo, senão o caubói te acerta



Esteja atento antes de saltar a cabeça da girafa. Lembre-se: ela tem um pescoço bem comprido

COMANDOS

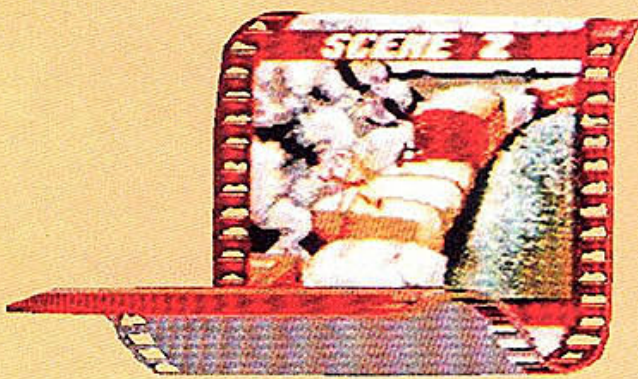


Direcional
Movimentos de Indiana

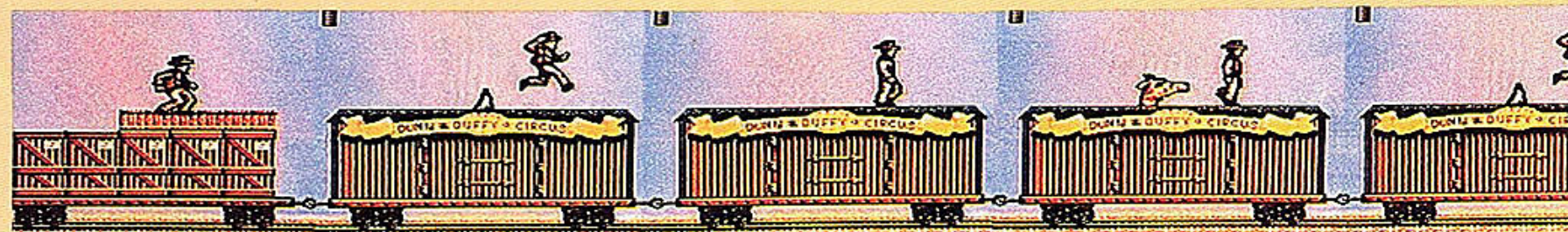
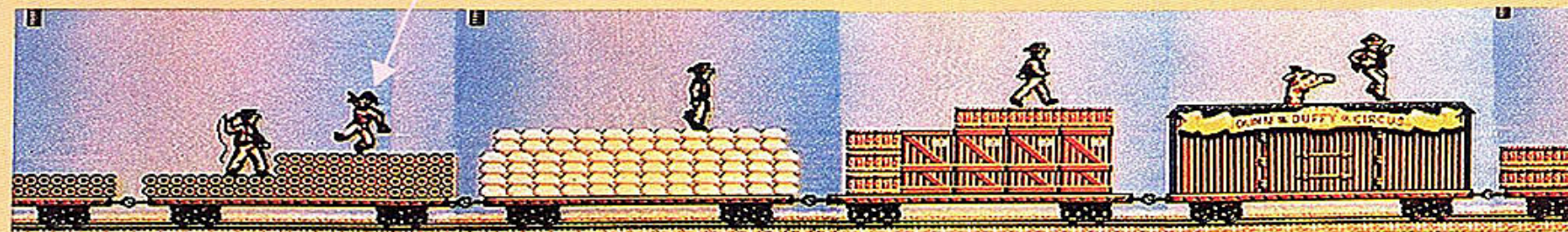
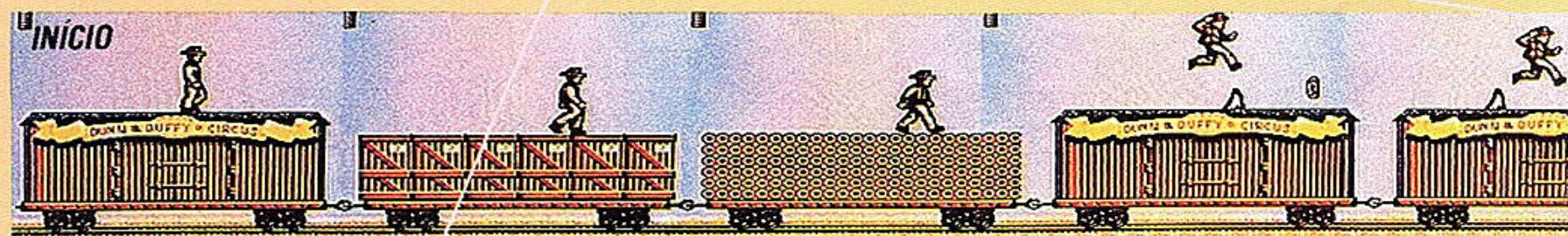
Botão 1
Socos e chicotadas

Botão 2
Saltos

Fique bem encostado à carga para não ser atingido pelo índio e poder acertá-lo



Nesta fase, Indiana revive a aventura que teve quando era mais jovem. Sobre os vagões de um trem, Indy reencontra os índios e um novo perigo. Os animais do circo são inimigos mortais: encostou, morreu. Eles querem atrapalhar sua corrida para pegar impulso antes de saltar os vagões.



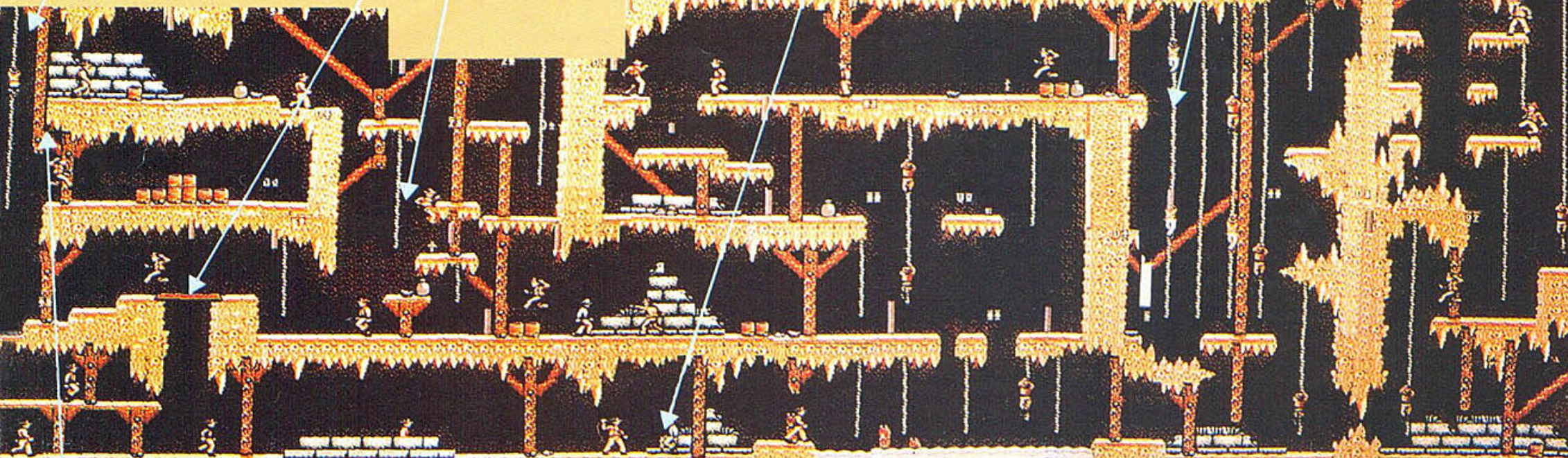
Pegue esse cipó e pule rapidamente para a segunda plataforma à direita antes que o domador desça. Esse caminho lhe levará até a cruz

Fique bem na direção da plataforma antes de pular para não errar o pulo e passar por cima da ponte. Você vai precisar dela na volta

Pegue a ampulheta e já dê um soco ou uma chicotada no caubói

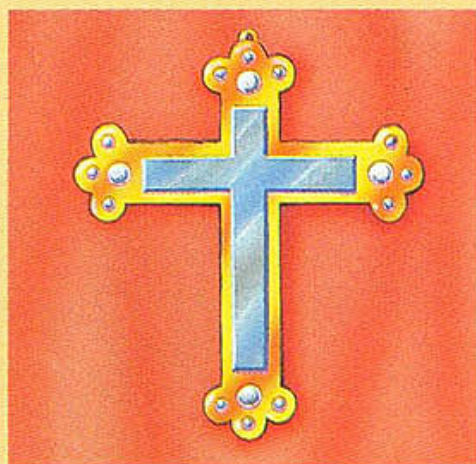
Espera o domador descer para passar

Esse caminho te levará até à cruz



SAÍDA

Chame o domador para descer. Depois, suba para passar ao outro lado e sair



CRUZ DE CORONADO

Como todo objeto sagrado, a Cruz é muito preciosa. Vale 500 pontos.



DOMADOR

Ele não usa a arma contra você, mas fique longe dele. O domador sobe e desce as cordas para tomar seu tempo. Pelo menos ele só atravessa o caminho do herói nessa fase.

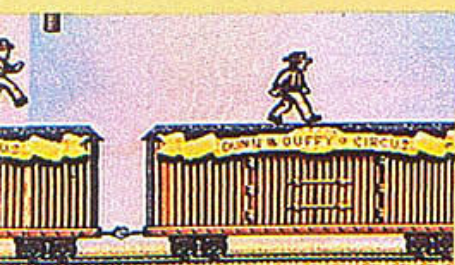
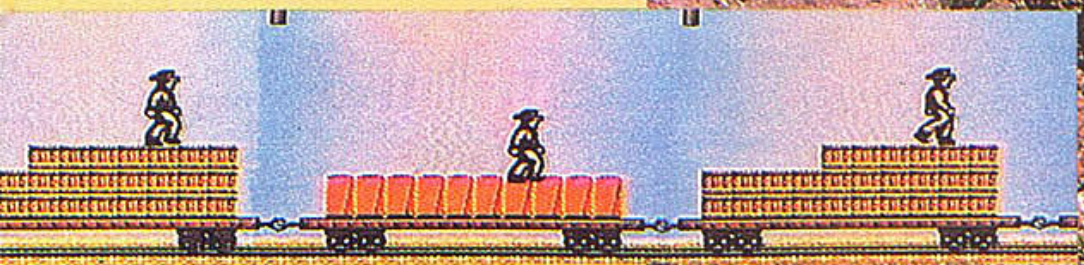
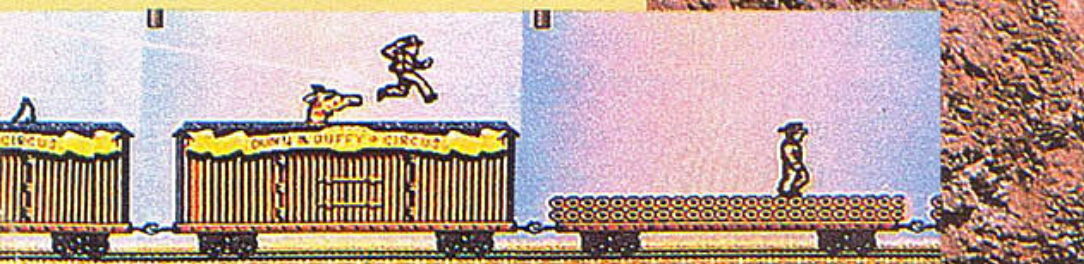
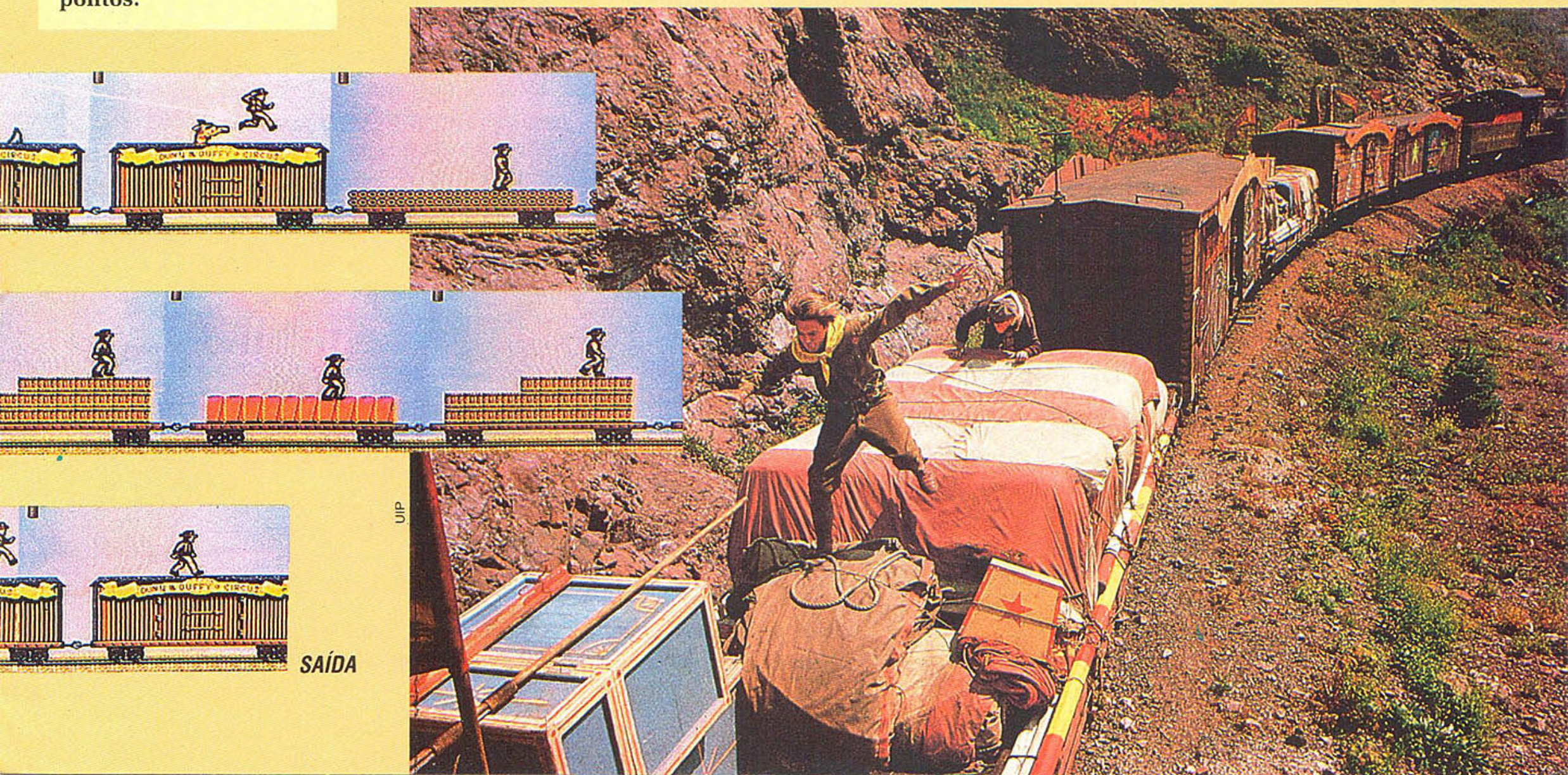
ÍNDIO

Onde há domador e caubói não poderia faltar índio pele-vermelha. Ele não tem arco e flecha, mas faz pontaria com faca.



AMPULHETA SAGRADA

O relógio de areia aumenta o tempo de Indiana. Em alguns momentos da aventura, ele é sua única salvação.



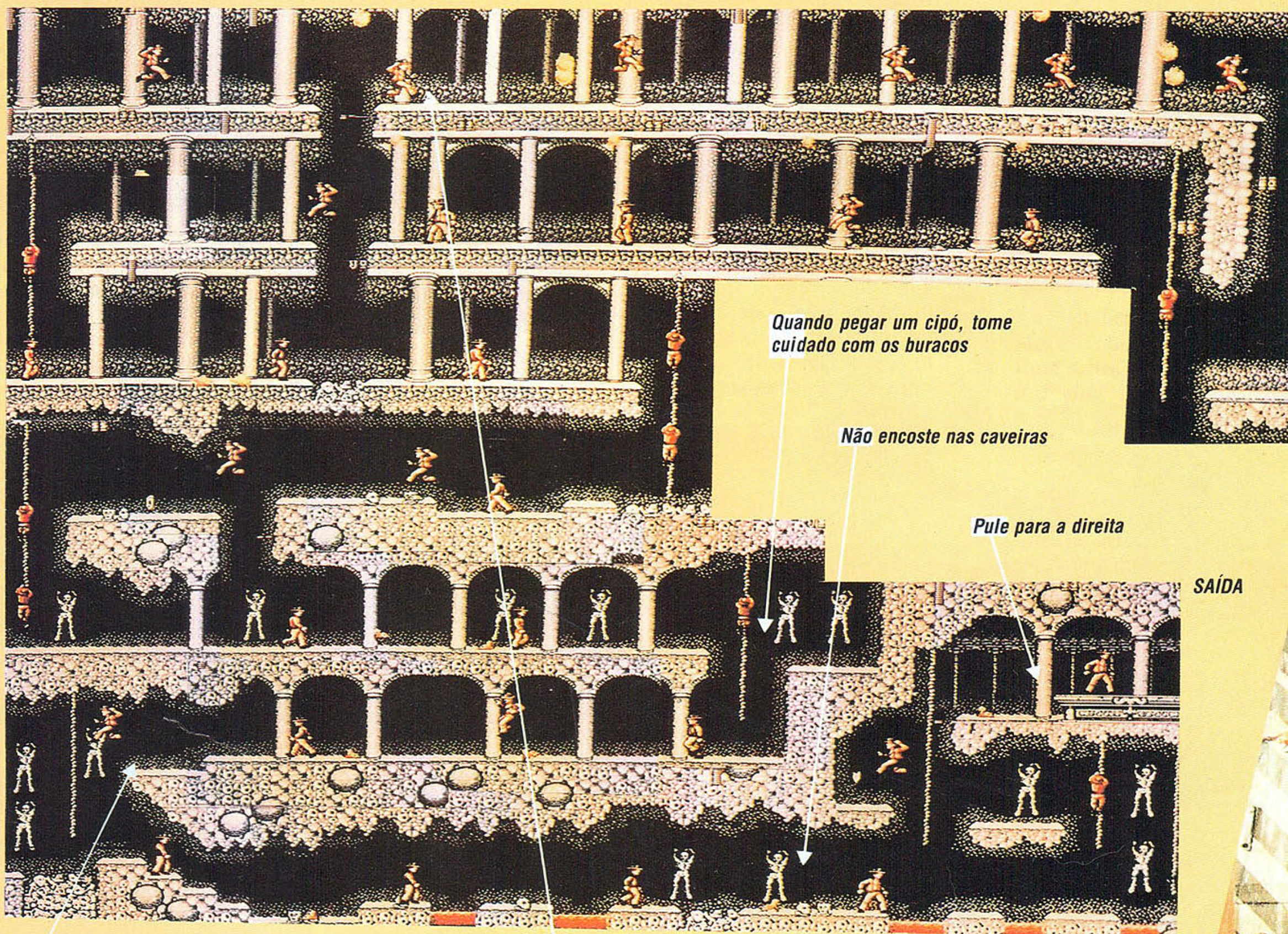
SAÍDA



Catacumba sem caveira não é catacumba de verdade. Nesse cenário de terror, onde ratos devoram humanos, está escondido o escudo do Cavaleiro do Graal. Contra os bichos, você pode dar um jeito com seu chicote. Mas contra as bolas de fogo que caem do teto só há uma solução: desviar-se delas.

CAUBÓI

Só vai lhe dar descanso nas fases 4 e 6. Uma laçada de chicote ou um bom soco dão um jeito no cara, mas se o tocar você morre. O caubói tem muitas balas no revólver. Não perca energia: pule ou agache.



Quando pegar um cipó, tome cuidado com os buracos

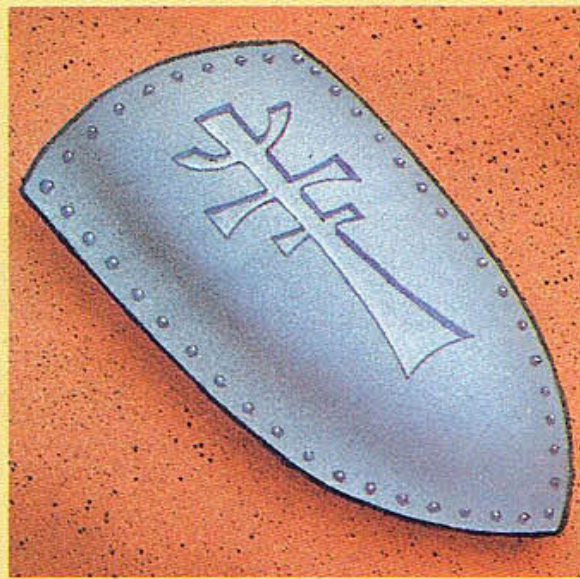
Não encoste nas caveiras

Pule para a direita

SAÍDA

Lembre-se de tomar impulso antes de saltar para não ter o mesmo destino que esses coitados ali embaixo

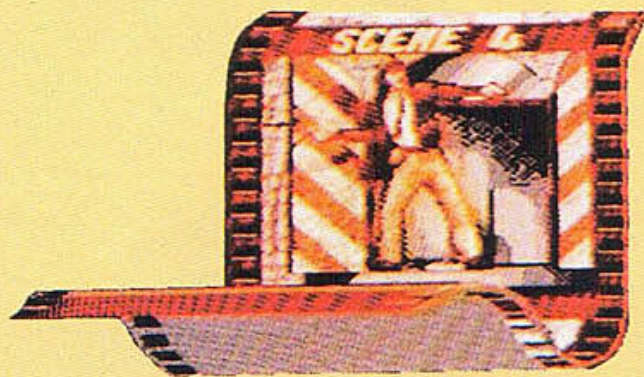
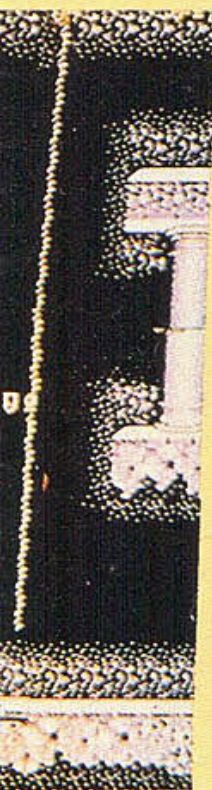
Comece pressionando o botão 2 e não largue. Depois de passar o primeiro buraco, Indy vai pulando sozinho até a corda, e as bolas de fogo não o pegam



ESCUDO DO CAVALheiro DO GRAAL

No tempo do Rei Artur, doze corajosos cavaleiros saíram à procura do Cálice Sagrado. Todo cavaleiro da Idade Média lutava com um escudo. Este vale 500 pontos.

UIP



O interior do castelo de Brunwald tem muitos inimigos, e a escalada pelas suas muralhas não vai ser menos perigosa. Há ratos e bolas de fogo por todos os lados. Uma coisa é certa: você não pode ficar sem o chicote nesta luta contra a morte e o tempo.



UIP

UIP



INÍCIO

Para pegar as escadas, Indy precisa dar um pulo preciso sobre esta plataforma, senão estará tudo acabado

Espera a bola de fogo cair para depois pegar a ampulheta sagrada

Aproveite esse círculo para se pendurar com o chicote

SAÍDA

Espera o rato passar por baixo de você e depois espera a bola de fogo cair

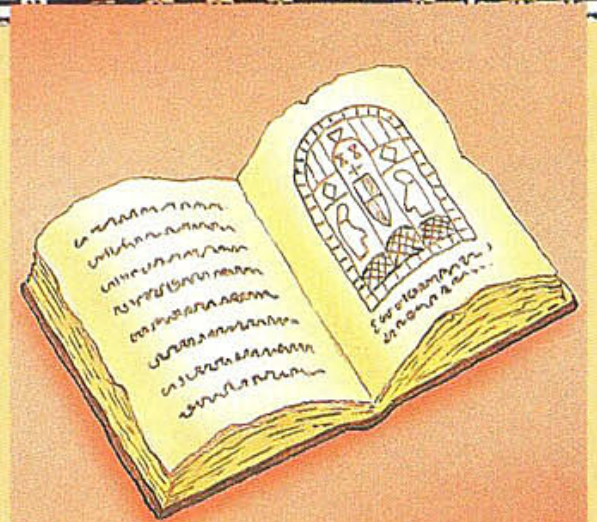


INÍCIO

É bom que você tenha senso de direção, porque senão o dirigível vai explodir antes que Indiana consiga pegar um dos aviões biplanos. E o diário do Graal de Henry Jones não

pode virar cinzas. Para cruzar esse labirinto fantástico de escadas, você não pode deixar para trás nenhuma ampulheta.

Tenha sempre à mão o seu chicote. Os caubóis aparecem mais à frente, para impedir que você saia vivo do dirigível.



DIÁRIO DO GRAAL

Durante muitos anos, o pai de Indy fez anotações preciosas sobre o Santo Graal neste diário. É um documento valioso. Se o pegar, você ganha 500 pontos.



INÍCIO

O pai de Indiana foi ferido e precisa da água milagrosa do Santo Graal para curar seu ferimento. Não há mais ampulhetas para fornecer tempo extra e o caminho é cortado por serras assassinas. Mas Indy está na pista certa. O nome de Deus está sob seus pés.

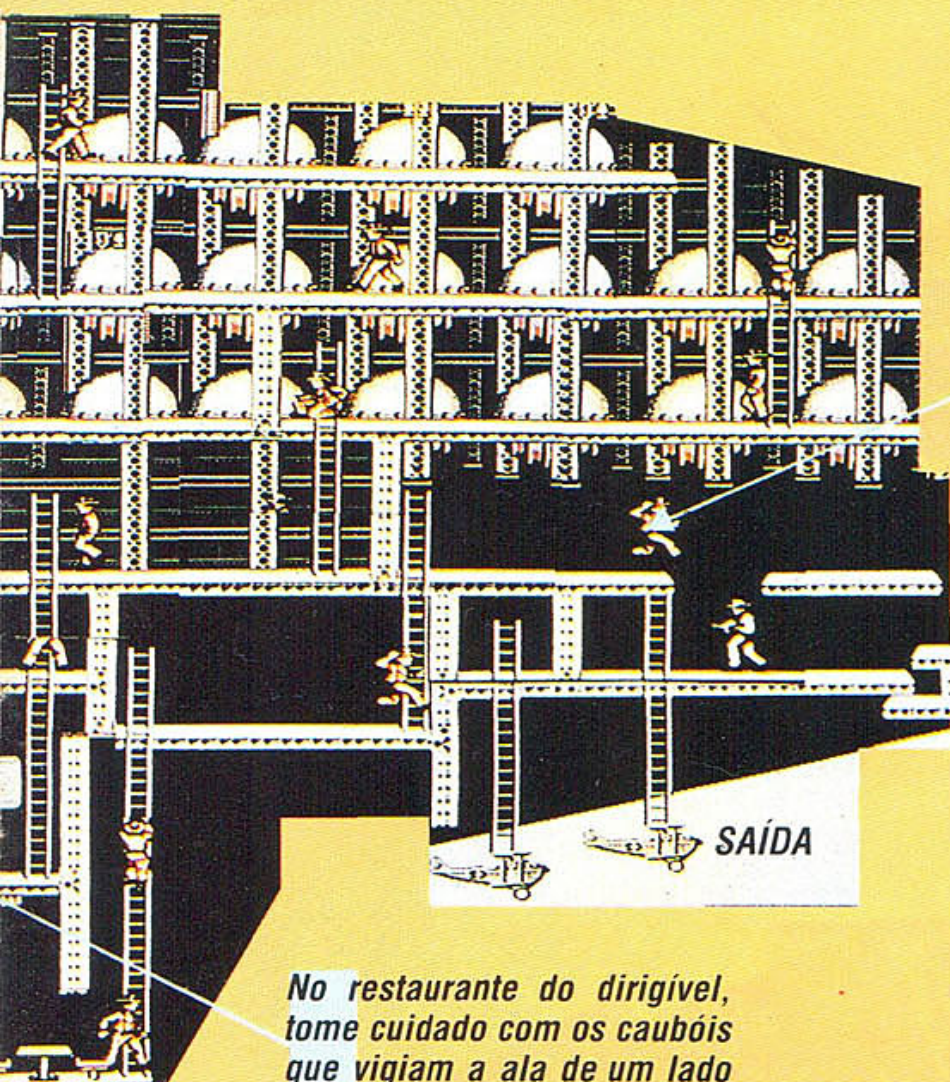


Pule certo para não ser fatiado



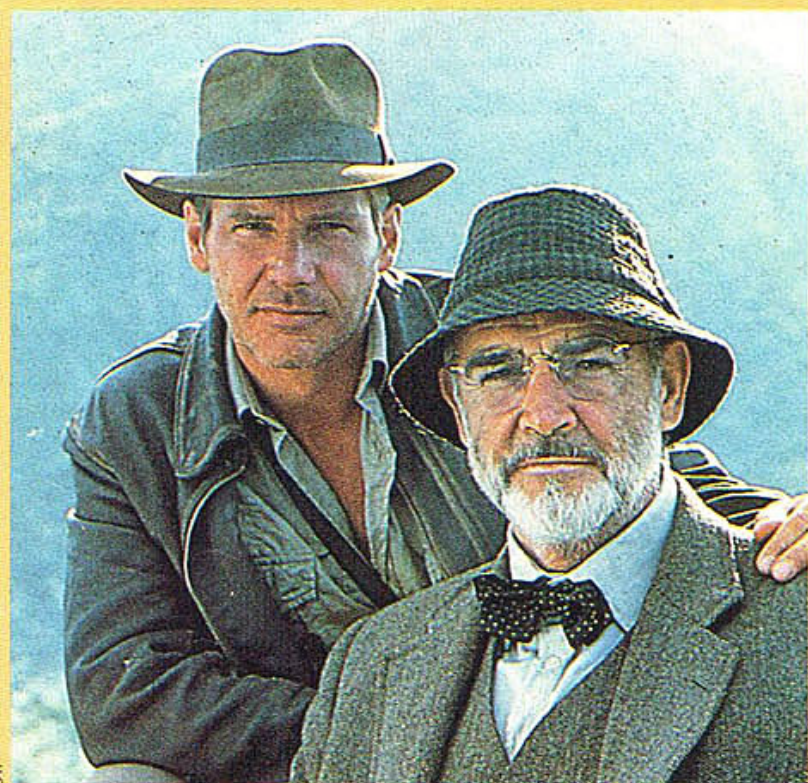
O tempo é curto mas seja cauteloso antes de pular as serras. Você pode até deixá-las entre suas pernas

Não se engane. O nome de Deus em hebraico é IEHOVA. Pise na seqüência correta das letras para não pôr tudo a perder



Pule para a outra plataforma e espere o inimigo passar por baixo de você e já dê uma chicotada

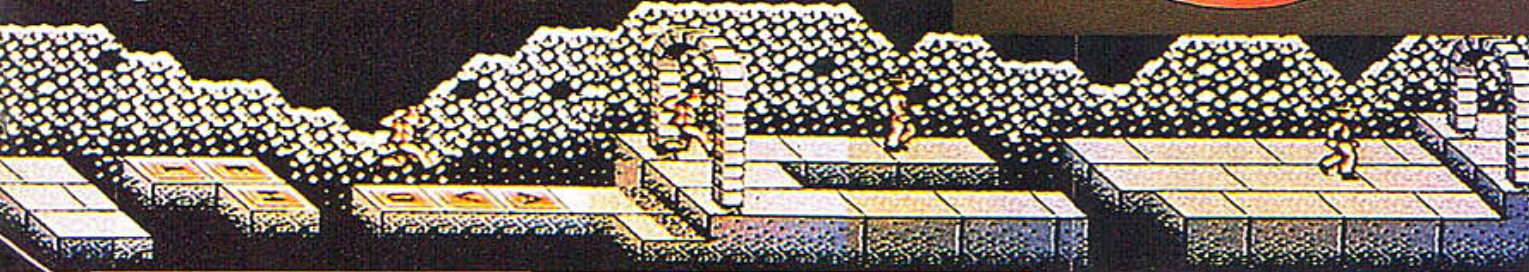
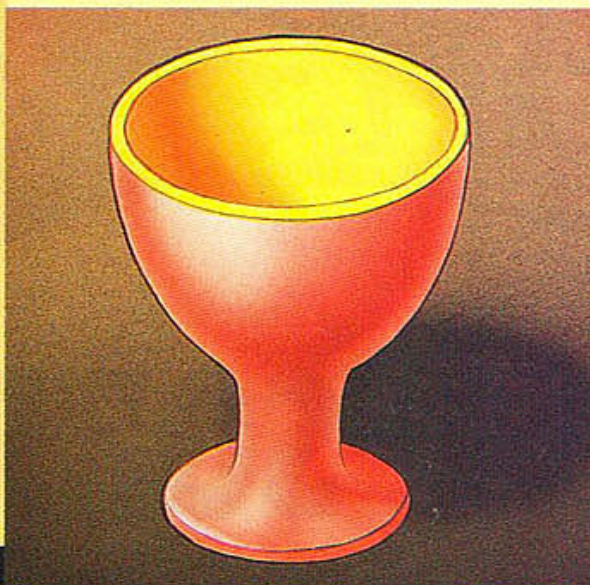
No restaurante do dirigível, tome cuidado com os caubóis que vigiam a ala de um lado para outro



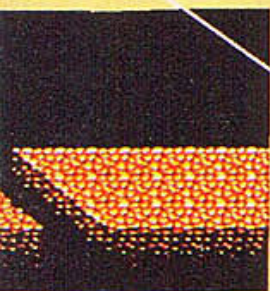
UIP

SANTO GRAAL

A palavra *gral* vem do português antigo *graal*, que significa vaso, cálice ou taça grande. Segundo as lendas e os livros de cavalaria medieval, o Santo Graal era o cálice que Jesus usou na Última Ceia. E foi neste mesmo cálice que José de Arimatéia recolheu o sangue que saiu das feridas de Jesus quando ele foi crucificado. Muitos homens perderam suas vidas atrás deste tesouro, porque acreditava-se que quem bebesse o líquido do copo ganhava força e juventude eterna.



O buraco entre as plataformas pode ser maior do que você imagina. Não deixe de pegar impulso



SAÍDA



EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Sílvia Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

ESPECIAL SUPERMAPAS

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
 Editora: Belinda Santos
 Supervisor de Arte: Michel Spitale
 Chefe de Arte: Sônia Regina Aversa
 Diagramador: Celso da Silva Gama, João Ailton O. de Andrade.
 Colaboradores: **Produção de Arte** - Maria Amélia de Azevedo. **Arte** - Izau Norbertino, Silene Pereira de Miranda. **Revisão** - Suzete Stimpel **Fotografia** - Plínio Borges **Ilustrações** - William J. Tardelli, Sérgio Carreiras **Consultor** - Ricardo Samezina de Souza.

PUBLICIDADE

Gerente: Rosângela Cassilio
 SP-Contatos: Claudia Solano, Ronaldo Liparelli
 RJ-Contato: Mônica Campos
 Coordenadores: José Soares A. Santos, Wladimir Xavier de Almeida

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
 Gerente de Produto: Adriana Grancini
 Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE

Diretor Geral: Carlos Alberto Araújo
 Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

COMUNICAÇÃO:

Diretor: Rogerio Rahier
SERVIÇOS EDITORIAIS
 Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
 Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral
 Abril Press-Gerente: Judith Baroni
 Depto. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo
 Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emilio Rondeau (Los Angeles)

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
 Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

ESPECIAL SUPERMAPAS é uma publicação da Revista AÇÃO GAMES da Editora Azul S.A. São Paulo Redação, Publicidade e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex (011) 83178. Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - S/ 1533/34 - CEP 20020. Tel. (021) 532-0313 (PABX). Telex: (021) 36890. Fax (021) 532-1468. Telegramas Editabril/Abrilpress. Circulação desta revista: março 92 **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel.: (011) 823-9222

ANER **IVZ**

Fotolito: Repro S.A. Estúdio Gráfico
 IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

MASTER SYSTEM

INDIANA JONES

E A ÚLTIMA CRUZADA

REVISTA

ACÇÃO
GAMES

Brinde especial de ACÇÃO GAMES — Não pode ser vendido separadamente





RETRO AVENGERS WELHO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: [evil_arthas](#)

Editada por: [evil_arthas](#)

Revista: [evil_arthas](#)

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br

