

INSTRUCTION BOOKLET



Sony Electronic Publishing
 13 Great Marlborough Street
 London W1V 2LP

ACTIVISION

PRINTED IN JAPAN
 IMPRIME AU JAPON



SUPER NINTENDO
 ENTERTAINMENT SYSTEM



ACTIVISION



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SÉAL EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SÉAL LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTUD OP DIT ZEGEL. ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE AL TID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUUTA TARVIKKEITA. JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPEL CASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

ENGLISH	2 - 11
DEUTSCH	12 - 23
FRANÇAIS	24 - 33
NEDERLANDS	34 - 45
ESPAÑOL	46 - 55
ITALIANO	56 - 65
SVENSKA	66 - 75
SUOMI	76 - 84

SURVIVAL GUIDE

The Legend of Pitfall

Welcome To The Jungle

Preparing For Your Mayan Adventure

The Options Menu
Adventure Info

Getting Around The Mayan World

Adventure Status

Mayan Weapons

Switching Weapons
Super Shot

Special Maneuvers

Mayan Artifacts

Mayan Foes

The Lost Civilization of the Mayans

Mayan Lands

Bonus Worlds

Strategy Tips

Credits

THE LEGEND OF PITFALL

- 2 Many years ago there was a daring adventurer who traveled the world in search of ancient legends and lost treasures. His journeys took him across the seven seas and to the ends of the earth. He ventured into vast, uncharted regions filled with unthinkable dangers. As word of his exploits filtered back to civilization, he soon became larger than life - a legend. This great explorer was Pitfall Harry.
- 3
- 3
- 3
- 4
- 4
- 5
- 5
- 5
- 5
- 6
- 7
- 8
- 8
- 9
- 10
- 10
- 86

Day 3 - The Mayan Adventure

After days of traveling through the jungle, Harry Jr. and I have finally reached the heart of the ancient Mayan Empire. Its been a long journey, but the real danger lies ahead - For we are close to discovering the lost treasure of Uaxactun.



According to legend, the treasure is guarded by the spirit of an ancient Mayan warrior- Zakelua: Lord of Evil. Thousands of years ago, Zakelua attempted to conquer the Mayan lands so he could rule the Empire. After many battles, he was finally defeated, never to be seen again-

I have recorded my research on Mayan culture and legend in the following pages. If something should happen to me, it is my hope that Harry Jr. take my personal log and use it as a guide to continue our quest. I only hope that it will be enough help .. if ever it must be used...



P.H.

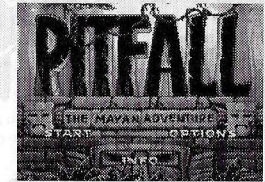
WELCOME TO THE JUNGLE

Pitfall Harry has been taken captive by the dreaded warrior spirit Zakelua: Lord of Evil. Armed with only a trusty sling and his fathers journal, young Harry Jr. must now venture into the unknown to rescue his father - before its too late!

PREPARING FOR YOUR MAYAN ADVENTURE

1. Set up your Super Nintendo Entertainment System and plug in controller 1.
2. With the power switch OFF, insert the Pitfall: The Mayan Adventure Game Pak into your system and press down firmly.
3. Turn on your TV or monitor, then turn the Super Nintendo Entertainment System power switch ON. After a moment, the introduction will appear.

4. Press the START button on your Nintendo Controller to begin.



Important Note: If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF. Check to make sure the Game Pak is inserted correctly, and check all cables to make sure they are properly connected. Then try again. (Always turn the power switch OFF before inserting or removing the Game Pak.)

The Options Menu



To change the game settings before playing, use the Control Pad to move

the boomerang next to OPTIONS on the title screen, and then press the START button. The Options Menu will then appear on the screen. Press the Control Pad up or down to toggle through the options. Press A, B, X or Y to change an options setting. Press START anytime to exit the options screen.

Sound

Select Stereo or Mono.

Difficulty

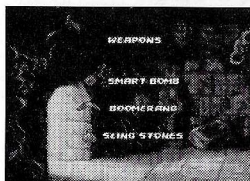
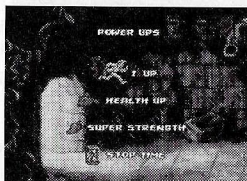
Choose from two difficulty settings: Normal or Hard.

Controls

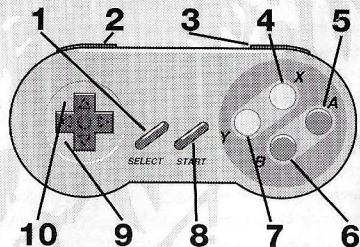
A list of actions will appear on the screen, followed by the button each move is currently assigned to. Press A, B, X or Y to toggle through the different settings. See Getting Around the Mayan World for the default Control Pad setup.

Adventure Info

To view a summary of what you may find during your journey, use the Control Pad to move the boomerang next to INFO on the title screen and then press the START button. For more details about the items you can collect refer to the Mayan Weapons and Mayan Artifacts sections of this manual.



GETTING AROUND THE MAYAN WORLD

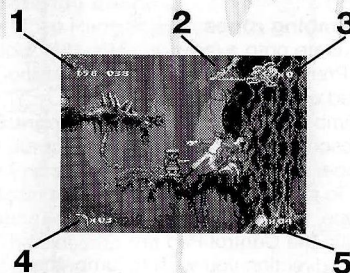


- 1 Weapons Display (toggle)
- 2 Exploding Stone (smart bomb)
- 3 Exploding Stone (smart bomb)
- 4 Boomerang
- 5 Whip Sling
- 6 Jump
- 7 Shoot (hold down for Super Shot windup)
- 8 Pause/Resume Game
- 9 (Up/Down) Climb/Crouch/Pull/ Look/Aim weapon
- 10 (Left/Right) Run/Turn/Crawl/ Push/Look/ Aim weapon

Note: The following are the default settings. See Controls in the Options Menu.

Adventure Status

You can always see how Harry Jr. is doing on his quest to find his father - just check the top or bottom of your screen.



- 1 **Score**
Indicates the number of points Harry Jr. has earned.
- 2 **Health Bar**
As Harry Jr. takes damage, the crocodile moves closer and closer. A word of advice: dont let him get too friendly!
- 3 **Harry Jr.**
Indicates the number of attempts remaining.
- 4 **Weapon**
Shows Harry Jr.s current weapon and its available number of uses.
- 5 **Treasure Count**
Calculates the Gold value of the treasure pieces Harry Jr. has collected. Collect 50 Gold points to earn a Continue.

MAYAN WEAPONS

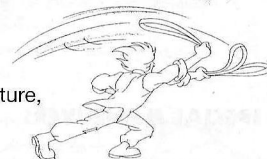
Harry Jr. begins his adventure armed with only his trusty Sling and a few sling stones. Use these stones to shoot enemies or anything else that may help you advance through a world. The sling can be used as a Whip to swat enemies at close range.

But the odds are already against you..so pick up as many sling stones as you can find. You'll need them!



Switching Weapons

During the course of your adventure, you may discover ancient



Mayan weapons that will help Harry Jr. defeat enemies and overcome obstacles. Press the SELECT button to use any available weapon (see Getting Around the Mayan World).

Super Shot

Every now and then, you may feel like hurling a sling stone with all your might. Good news - You can! Just hold down the Shoot (Y) button and Harry



Jr. will wind up his sling to fire off a Super Shot. This will do more damage than a standard shot - but remember, waiting for the windup can cost you valuable time!

Day 5 - Mayan Weapons

Sling Stones - Stones that serve as ammunition for slings. Commonly found throughout Mayan lands in sacks.



Mayan Boomerang - Sends a powerful blow to any enemy. Must remember to recover this weapon after its thrown.

Exploding Stone of Pacal - This sacred stone has magical properties. Said to destroy almost all enemies in sight.

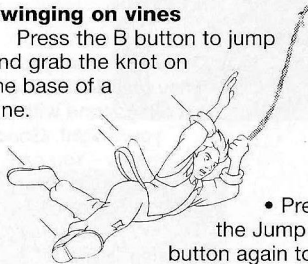


SPECIAL MANEUVERS

Harry Jr. will have to get through one deadly situation after another to save his father. This will often require some quick thinking and resourcefulness. Here are a few special maneuvers that may provide a little help:

Swinging on vines

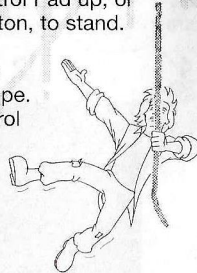
• Press the B button to jump and grab the knot on the base of a vine.



• Press the Jump (B) button again to release from the vine.

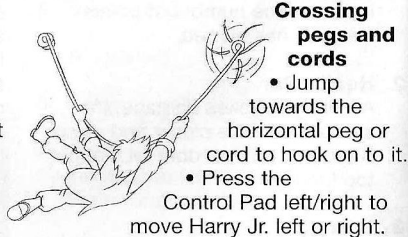
Crawling

- Press and hold the Control Pad down.
- Press Jump (B) button to engage in a crawl.
- Press the Control Pad left/right to make Harry Jr. crawl in either direction.
- Press the Control Pad up, or the Jump (B) button, to stand.



Climbing ropes

- Jump onto a rope.
- Press the Control Pad up/down to climb or descend the rope.
- To jump off a rope, press and hold the Control Pad in the direction you wish to jump, then press the Jump (B) button.

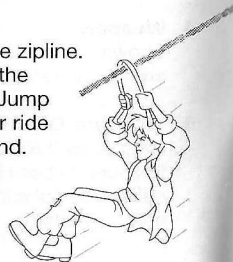


Crossing pegs and cords

- Jump towards the horizontal peg or cord to hook on to it.
- Press the Control Pad left/right to move Harry Jr. left or right.
- Press the Jump (B) button again to release from the peg or cord.

Riding ziplines

- Jump to grab the zipline.
- To release from the zipline, press the Jump (B) button again or ride the zipline to its end.



Springing off items

- Jump onto a

web (or other item) and bounce into the air.

Pulling levers

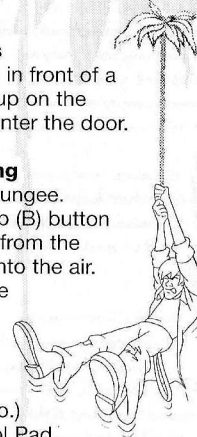
- Use the Control Pad to move Harry Jr. to the left or right of the lever, so he is facing it.
- Press the Control Pad up to pull the lever down.

Entering doors

- Move Harry Jr. in front of a door and press up on the Control Pad to enter the door.

Bungee-jumping

- Jump onto a bungee.
- Press the Jump (B) button again to release from the bungee and fly into the air. (The closer to the top of the bungee plant you are when you release, the higher you will go.)
- Use the Control Pad to control Harry while he is in the air.



Runaway mine car ride (only in the Balankanche Mine)

- Press the Control Pad up or down and press the Jump (B) button simultaneously to make the skate car jump.
- You have no brakes!



MAYAN ARTIFACTS

Day 7 - Mayan Artifacts

There are several artifacts that Harry Jr. and I hope to find during our journey. Many Mayans believed these ancient idols and relics were created and sent to earth by Itzamna - the Mayan God of Knowledge.

Time Keeper - According to legend, this powerful artifact temporarily freezes time after being touched.



Mayan Chili Pepper - Said to endow the beholder with super-human strength, causing temporary increase in running and jumping abilities.

Sacred Heart - A spiritual beating heart that restores a portion of lost health to its finder.



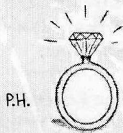
Location Idol - Used by Mayan travelers to mark their location. Holds magical properties that point traveler in general direction of desired path. Allows traveler to return to marked point after traveler is unable to continue journey.

Golden Idol - Rare Mayan artifact with the power to bestow its finder with a second attempt at continuing journey.



Treasure Pieces--

It is reported that pieces of Mayan treasures: gold coins, silver and gold bars, diamond rings - are hidden throughout the Empire.



P.H.

MAYAN FOES

Day 9 - Mayan Foes

There exists very little information on Mayan foes - for all who have witnessed any evil doings have mysteriously disappeared. Therefore, I have only been able to compile a partial record on enemies.

Skeletons--

At one time were soldiers in Zakelua's army. Groups have been recently spotted near Copan.



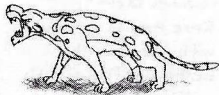
Spirit of Chaac--

Were at one time followers of Chaac, the Mayan God of War and Sacrifice. It is said that these spirits have a strong command of fire.



Jaguar--

This sleek, powerful animal was a favorite pet of Zakelua and served as his personal bodyguard. Recent sightings include the nearby jungles.



Hawk--
Served as messengers for Zakelua during wartime. Have been spotted in Tikal and areas near water.



Gargoyle--
According to legend, many of the ancient Mayan ruins are guarded by stone gargoyles that come to life when approached.



Snakes--
Another favorite of Zakelua. This creature is common throughout Mayan lands - and can be very dangerous.



Vapor Ghost--
Reportedly a product of Zakelua's sorcery - created to ward off anyone who has sights on the lost treasure of Uaxactun.



There have also been sightings of Zakelua, though no one has been able to document his appearance. And some believe that Zakelua himself, using ancient Mayan sorcery, wields control over the creatures that inhabit the Mayan Empire.

P.H.

THE LOST CIVILIZATION OF THE MAYANS

Day 12 - A Lost Civilization

The Mayan civilization flourished for nearly four-thousand years throughout what is now Mexico and Central America. Although many Mayan sites have been discovered, little is known of their day-to-

day activities. What is known is that they built elaborate cities and temples without aid from the wheel, metal tools or animals. Long has there been talk of ghosts and evil spirits roaming through the ruined cities and forests of the lost Mayan Empire. It is this civilization of mystery and magic that I long to explore.



P.H.

MAYAN LANDS

Day 13 - Mayan Lands

Harry Jr. and I have traveled for days in search of the lost treasure. Although it's been a long and tough expedition, it is far from over. The road ahead is full of danger.

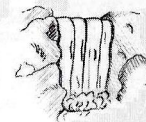


Jungle of Ceiba--

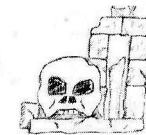
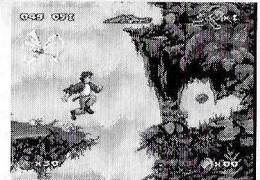
An ancient and mysterious place uninhabited since the 1400s. Danger lurks from all around on this maze-like path. Should be able to use surrounding elements to navigate.



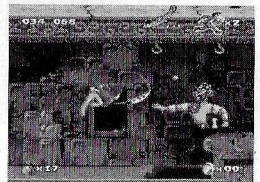
Could possibly use abandoned mine car as transportation.



Xibalba Falls--
Named after the demons believed to exist throughout the Mayan civilization. Only the skillful can travel the dangerous path without plummeting into the raging water below. Must be careful!

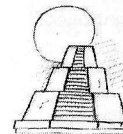
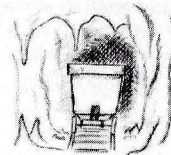


Lost City of Copan--
Located in the heart of the ancient Mayan Empire, this 2000-year-old, decaying exterior is loaded with deadly traps and even deadlier enemies.

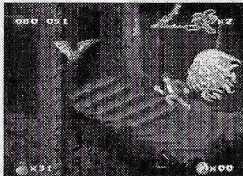


Tazamul Mines --

Lost for centuries, this series of treacherous caverns is believed to be inhabited by deadly creatures and filled with hazardous barriers.



Copan Temple -
All who have entered this mysterious labyrinth have never returned.



Day 14 - The Adventure Continues
Should Harry Jr. and I actually survive the journey through the known Mayan territory, we will need all remaining luck to continue the expedition - Ahead lies a long road...

Lakamul Rain Forest
Yaxchilan Lagoon
Balankanche Mine
Tikal Ruins
Tikal Temple

P.H.

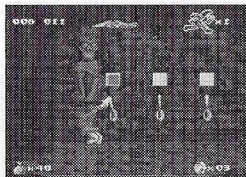
BONUS WORLDS

Hidden throughout the game are bonus worlds that could yield you great rewards-if youre skilled enough.

Loltun Secret Vault

You will enter a room with three levers on a wall: Y, X and A.

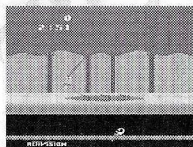
Directly above each lever is a light that will flash in random order, creating a pattern. Repeat this pattern by pressing Y, X or A on your controller. If you successfully repeat all the patterns, the vault will open and you will be rewarded!



P.H.

A Trip Back

Hidden somewhere in the game is a magical time warp created by the evil Zakelua. This warp will transport Harry Jr. back to a primitive time: A time which may bring back a few memories. The rules are simple: you have 20 minutes to collect all the goodies - or else. Heres a hint: watch out for the scorpions!



STRATEGY TIPS

- Collect as many Treasure Pieces as you can. Every fifty points earns you a continue.
- Use the Super Shot to help defeat deadly enemies or blast through nasty web blockades.
- Try to be down hill from your enemies when fighting.
- Be sure to use Mayan Artifacts and Mayan Weapons wisely. These Mayan goods only give you a limited amount of time and/or uses.
- Remember to grab the Mayan Boomerang after each use-or it will disappear.
- Try using abandoned minecars or other items as platforms.
- You can do more than just stand on top of tree stumps.
- Dont be afraid to venture around each world you may find hidden surprises.
- Keep moving while over jumping crocodiles.

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing. We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

WARRANTY

"Sony Electronic Publishing warrants to the original purchaser of this Sony Electronic Publishing product, for a period of ninety (90) days from the date of purchase, that this Game Pak is free from defects in material and workmanship and agrees, within such period and at its option, to either repair or replace it free of charge. Send product postage paid, together with dated proof of purchase, to the address shown below. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in this Sony Electronic Publishing product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATE SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD SPECIFIED ABOVE. SUBJECT TO THE FOREGOING, THIS SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUCT IS SOLD "AS IS", WITHOUT EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF ANY KIND, AND SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NOT LIABLE FOR ANY LOSSES OR DAMAGES OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THIS PRODUCT. IN NO EVENT WILL SONY ELECTRONIC PUBLISHING BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS SOFTWARE PRODUCT.

Some countries do not allow limitations as to how long a warranty may last and/or exclusion or limitations of consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. The above warranty gives you specific legal right, and you may also have other rights which vary from country to country." warranty gives you specific legal right, and you may also have other rights which vary from country to country."

UK

Columbia Tristar Home Video UK
Fourth Floor
Horatio House
77-85 Fulham Palace Road
London W6 8JA

IRELAND

Columbia Tristar Home Video
Marshalsea Court
20/23 Merchants Quay
Dublin 8

AUSTRALIA

Sony Music Australia Limited
11-19 Hargrave Street
East Sydney, NSW 2010
Hotline: Sony Music (Australia) Hotline
0055 33153*
* 25c buys 21.4 secs.
Get parents OK to call.

FÜHRER ZUM ÜBERLEBEN

Die Legende von Pitfall	12
Willkommen im Dschungel	13
Vorbereitung für Ihr Maya-Abenteuer Das Optionsmenü Abenteuerer-Informationen	13 13 14
Wie man in der Maya-Welt am besten herunkommt Abenteuererstatus	14 15
Maya-Waffen Waffentausch Super-Schuß	15 15 16
Besondere Manöver	16
Maya-Artefakts	18
Feinde der Mayas	18
Die verlorene Zivilisation der Mayas	19
Ländereien der Mayas	19
Bonus-Welten	21
Strategische Hinweise	21
Anerkennungen	86

DIE LEGENDE VON PITFALL

Vor vielen, vielen Jahren gab es einen kühnen Abenteurer, der in der Welt umherreiste und nach alten Legenden und verlorenen Schätzen suchte. Bei seinen Reisen überquerte er die sieben Seen und kam zum Ende der Erde. Er wagte sich in riesige unentdeckte Gegenden, die voller undenkbarer Gefahren waren. Als die Gerüchte über seine Entdeckungen zur Zivilisation durchsickerten, wurde er bald überlebensgroß - zu einer Legende. Dieser große Entdecker war Pitfall Harry.

Nach vielen erfolgreichen Abenteuern ließ sich Harry nieder, um seinen Sohn aufzuziehen, Harry Junior. Da er die Liebe seines Vaters für das Unbekannte geerbt hatte, wurde Harry Jr. zu einem Super 18-Jährigen mit einer riesigen Abenteuerlust - und ein wenig Einbildung. Er erfuhr recht bald, wie sensationell Entdeckungen und Erforschungen sein können und erlebte selbst bald viele aufregende Abenteuer.

Als er von den aufregenden Eskapaden seines Sohnes hörte, wurde sich Pitfall Harry bewußt, wie sehr er sich nach dem Leben sehnte, das er einmal geführt hat. Das kühne Duo machte sich also auf den Weg in die Dschungel von Mittelamerika und suchte nach den verlorenen Schätzen des Mayas.

Es ging aber etwas vollkommen schief.

3. Tag - Das Maya-Abenteuer

Nachdem wir tagelang durch den Dschungel gereist sind, haben Harry Jr. und ich endlich das Herz des alten Maya-Reiches erreicht. Die Reise war sehr lange, aber die wirklichen Gefahren liegen noch vor uns. Denn wir sind ganz nahe an der Entdeckung des verlorenen Schatzes von Vaxactun.



Nach der Legende wird der Schatz vom Geist eines alten Maya-Kriegers bewacht - Zakelua: Der Lord des Teufels. Vor Tausenden von Jahren versuchte Zakelua die Maya-Länder zu erobern, damit er das Reich regieren konnte. Nach zahlreichen Schlachten wurde er endgültig besiegt und nie mehr gesehen.

Ich habe meine Forschungen über die Maya-Kultur auf den folgenden Seiten aufgezeichnet. Falls mir etwas zustoßen sollte, so hoffe ich, daß Harry Jr. sich meine persönlichen Aufzeichnungen vornimmt und sie als Anleitung zur Fortsetzung unserses Abenteuers verwendet. Meine einzige Hoffnung ist, daß genügend Hilfe vorhanden ist - falls sie jemals gebraucht wird.



R.H.

WILLKOMMEN IM DSCHUNDEL

Pitfall Harry wurde vom gefürchteten Geist des Kriegers Zakelua: Lord des Teufels gefangenegenommen, als er lediglich mit einer getreuen Schlinge und der Zeitung seines Vaters bewaffnet war. Harry Jr. muß sich jetzt in das Unbekannte wagen, um seinen Vater zu retten - bevor es zu spät ist!

VORBEREITUNG FÜR IHR MAYA-ABENTEUER

1. Stellen Sie Ihr Super Nintendo Entertainment System ein und stöpseln Steuertaste 1 ein.
2. Während der Strom ausgeschaltet ist [OFF] die Kassette Pitfall: The Mayan Adventure Game Pak in Ihr System einführen und fest nach unten drücken.
3. Ihr Fernsehgerät oder Ihren Monitor einschalten und den Schalter Ihres Super

Nintendo Entertainment System einschalten [ON]. Nach einer kurzen Weile wird die Einführung angezeigt. 4. Die START-Taste an Ihrem NINTENDO Steuergerät drücken und mit dem Spiel beginnen

Wichtige Mitteilung: Falls auf dem Bildschirm nichts angezeigt wird, den Stromschalter ausschalten [OFF]. Prüfen, ob das Game Pak richtig eingeführt ist. Überprüfen Sie ebenfalls sämtliche Kabel, um sicherzustellen, daß sie richtig angeschlossen sind. Versuchen Sie es dann nocheinmal. (Vor dem Einführen oder Entfernen des Game Pak immer den Stromschalter ausschalten) [OFF].



Das Optionsmenü



Um die Einstellungen des Spieles vor dem Spielen zu ändern, die D-Taste (Richttaste) benutzen,

um den Bumerang zu "OPTIONS" am Titelbildschirm zu schieben und anschließend die START-Taste drücken.

Daraufhin wird am Bildschirm das Optionsmenü angezeigt. Die Steuertaste nach oben oder unten durch die Optionen kippen. A, B, X oder Y drücken, um die Einstellung einer Option zu ändern. START drücken, um den Bildschirm OPTIONEN zu jedem beliebigen Zeitpunkt zu verlassen.

Klang:

Stereo oder Mono wählen.

Schwierigkeitsgrad -

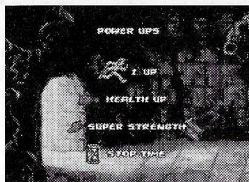
Zwischen zwei Einstellungen für den Schwierigkeitsgrad wählen: Normal oder Schwierig [Normal - Hard].

Steuerungen:

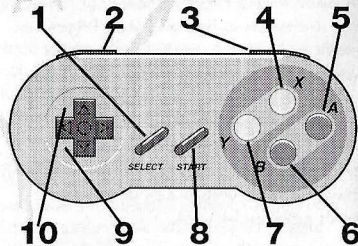
Am Bildschirm wird eine Liste mit Aktionen angezeigt, der die Taste folgt, der momentan jede Bewegung zugeordnet ist. A, B, X oder Y drücken, um durch die verschiedenen Einstellungen zu kippen. Siehe "Getting Around the Mayan World" [Wie man in der Welt der Mayas herumkommt] bezüglich der Vorgabeeinstellung der Steuertaste.

Abenteurer-Informationen

Um eine Übersicht abzurufen, aus der Sie sehen können, was Sie möglicherweise auf Ihrer Reise vorfinden werden, die Steuertaste benutzen und den Bumerang zu "INFO" am Titelschirm schieben und anschließend die START-Taste drücken. Bezüglich weiterer Informationen über die Positionen, die Sie sammeln können, die Abschnitte "Mayan Weapons" [Maya-Waffen] und "Mayan Artifacts" (Maya-Artefakte) in diesem Handbuch durchlesen.



WIE MAN IN DER WELT DER MAYAS HERUMKOMMT



- 1 Waffenanzeige hin- und herkippen
- 2 Explodierender Stein (smarte Bombe)
- 3 Explodierender Stein (smarte Bombe)
- 4 Bumerang
- 5 Schlinge schlagen
- 6 Springen
- 7 Schleudersteine abschießen (für Aufwicklung von Super-Schuß nach unten gedrückt halten)
- 8 Pause/Wiederaufnahmen Spiel
- 9 (Nach oben/nach unten) Klettern

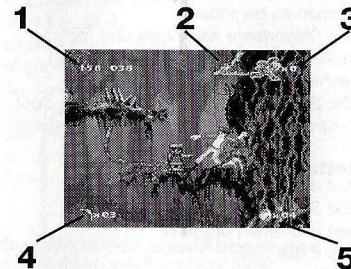
Kriechen/Ziehen/
Schauen/Waffe zielen

- 10 (Nach links/rechts)
Rennen/Drehen/Kriechen/
Schieben/Schauen
Waffe zielen

Anmerkung: Die nachstehenden Einstellungen sind Vorgabeeinstellungen. Siehe "Steuerungen" im Optionsmenü.

Abenteuerstatus

Sie können immer sehen, wie es Harry Jr. bei seinem Abenteuer ergeht, der auf der Suche nach seinem Vater ist - sehen Sie einfach oben oder unten an Ihrem Bildschirm nach.



- 1 **Punktezahl** -
Zeigt die Anzahl der Punkte an, die Harry Jr. verdient hat.
- 2 **Gesundheitsstange** -
Als Harry Jr. verwundet wird, kommt das Krokodil immer näher. Wenn wir Ihnen einen Rat geben dürfen - lassen Sie es nicht zu freundlich werden!
- 3 **Harry Jr.** -
Zeigt die Anzahl der noch verbleibenden Versuche an.
- 4 **Waffen** -
Zeigt die bereitigen Waffen von Harry Jr.

und die verschiedenen Vererdungszwecke, für die sie benutzt werden können, an.

5 Schatzzähler -

Kalkuliert den Goldwert der Schätze, welche Harry Jr. eingesammelt hat. Sammeln Sie 50 Goldpunkte, damit sie sich "Continue" [weiterfahren] verdienen.

MAYA-WAFFEN

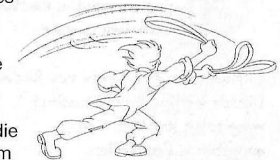


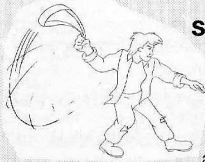
Harry Jr. beginnt sein Abenteuer, nur mit seiner getreuen Schleuder und einigen Schleudersteinen bewaffnet. Verwenden Sie diese Steine, um auf

die Feinde und auf alles andere zu werfen, das Ihnen dabei hilft, in einer Welt voranzukommen. Die Schleuder kann als Peitsche verwendet werden, um die Feinde aus der Nähe totzuschlagen. Aber die Chancen sind bereits gegen Sie - heben Sie also so viele Schleudersteine wie Sie finden können auf. Sie werden sie brauchen!

Waffentausch

Im Laufe Ihres Abenteuers werden Sie vielleicht alte Waffen der Mayas entdecken, die Harry Jr. beim Besiegen der Feinde und der Überwindung von Hindernissen helfen werden. Die Taste SELECT drücken, um jegliche Waffen anzuzeigen, die für verschiedene Verwendungszwecke zur Verfügung stehen. Bezüglich weiterer Details wie irgendwelche der verfügbaren Waffen zu benutzen sind, siehe "Getting Around the Mayan World" [Wie man in der Welt der Mayas herumkommt].





Super-Schuss

So ab und zu werden Sie das Gefühl haben, daß Sie am liebsten laut losheulen und mit aller Kraft einen

Schleuderstein loslassen möchten. Wir haben gute Nachrichten. Das können Sie tun! Halten Sie einfach die "Schießtaste" (Y) nach unten gedrückt und Harry Jr. windet seine Schleuder auf und schießt einen Super-Schuß ab. Dieser Schuß richtet mehr Schaden an als ein normaler Schuß - denken Sie aber daran, daß es kostbare Zeit kosten kann, wenn Sie auf das Aufwinden warten!

5. TAG - MAYA-WAFFEN

Schleudersteine - Steine, die als Munition zum Schleudern dienen. Sie liegen im Land der Mayas überall in Säcken herum.



Maya-Bumerang -

Versetzt jedem Feind einen gewaltigen Schlag. Vergessen Sie nicht, diese Waffe wieder einzusammeln, nachdem sie geworfen wurde.



Explodierender Stein von Pacal - Dieser heilige Stein besitzt magische Kräfte. Soll angeblich fast alle Feinde, die in Sicht sind, zerstören.



P.H.

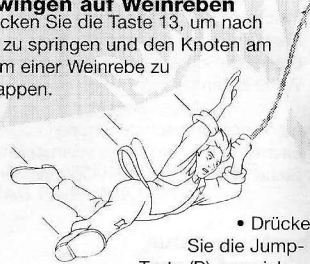
SONDERMANÖVER

Harry Jr. muß eine todesgefährliche Situation nach der anderen durchstehen, um seinen Vater zu retten. Hierzu sind häufig schnelles Denken und Einfallsreichtum erforderlich. Hier finden Sie einige Sondermanöver, die Ihnen

etwas Hilfe geben:

Schwingen auf Weinreben

• Drücken Sie die Taste 13, um nach oben zu springen und den Knoten am Stamm einer Weinrebe zu schnappen.



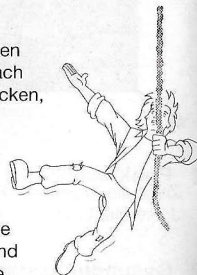
• Drücken Sie die Jump-Taste (B), um sich wieder von der Weinrebe zu lösen.

Kriechen

• Die Steuertaste nach unten drücken und dort festhalten.
• Die Spring-Taste (B) drücken, um mit dem Kriechen zu beginnen.
• Die Steuertaste nach links und rechts drücken, um Harry Jr. in jede Richtung kriechen zu lassen.
• Die Steuertaste nach oben drücken oder die Spring-Taste (B) drücken, um zu stehen.

Kletterseile

• Auf ein Seil springen
• Die Steuertaste nach oben und unten drücken, um auf das Seil hinauf- und herunterzuklettern.
• Um vom Seil herunterzuspringen, die Steuertaste in die Richtung drücken und festhalten, in der Sie springen möchten, anschließend die B-Taste (Springen) drücken.

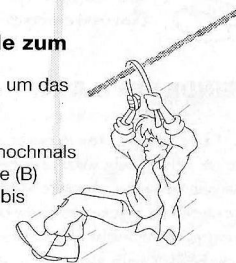


Überkreuzende Pflöcke und Kordeln

• Springen Sie auf den horizontalen Pflock oder die Kordel zu und hängen Sie sich daran fest.
• Die Steuertaste nach links und rechts drücken, um Harry Jr. nach links oder rechts zu bewegen.
• Die Spring-Taste (B) nochmals drücken, damit er vom Pflock oder der Kordel befreit wird.

Schwingseile zum Reiten

• Springen Sie, um das Schwingseil zu schnappen.
• Drücken Sie nochmals die Spring-Taste (B) oder reiten Sie bis zum Ende auf dem Schwingseil.



Gegenstände zum Abspringen

• Springen Sie auf ein Netz (oder einen anderen Gegenstand) und springen Sie in die Luft

Ziehhebel

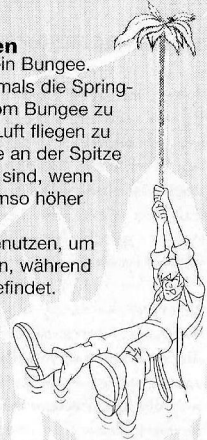
• Die Steuertaste benutzen, um Harry Jr. nach links und rechts vom Hebel zu bewegen, damit er diesem gegenübersteht.
• Die Steuertaste nach oben drücken, um den Hebel nach unten zu ziehen.

Eingangstüren

• Schieben Sie Harry Jr. vor eine Türe und drücken Sie die Steuertaste nach oben, damit er in die Türe eintritt.

Bungee-Springen

• Springen Sie auf ein Bungee.
• Drücken Sie nochmals die Spring-Taste (B), um ihm vom Bungee zu befreien und in die Luft fliegen zu lassen. (Je näher Sie an der Spitze der Bungee-Pflanze sind, wenn Sie ihn freilassen, umso höher springt er).
• Die Steuertaste benutzen, um Harry zu kontrollieren, während er sich in der Luft befindet.



Kohlenwagen zum Entfliehen (nur im Balankanche Bergwerk)

• Die Steuertaste nach oben oder unten und gleichzeitig die Spring-Taste (B) drücken, um den Schlittschuhwagen in die Höhe springen zu lassen.
• Sie haben keine Bremsen!



MAYA-ARTEFAKTS


7. Tag Maya-Artefakts

Es gibt mehrere Artefakts, die Harry Jr. und ich während unserer Reise finden möchten. Viele Mayas haben geglaubt, daß diese alten Idole und Relikte von Itzamna - dem Gott der Weisheit der Mayas - geschaffen und zur Erde gesandt wurden.

Zeitstopper -

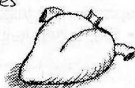
Nach einer Legende soll dieses mächtige Artefakt vorübergehend die Zeit anhalten, nachdem man es berührt hat.



 Chili-Pfeffer der Mayas - Soll dem Eigentümer übernatürliche Kräfte verleihen und verbessert vorübergehend die Fähigkeiten zum Rennen und Springen.

Heiliges Herz -

Ein vergeistigtes schlagendes Herz, welches demjenigen, der es findet, einen Teil seiner verlorenen Gesundheit wiedergibt.



Standort-Idol -

Wird bei den Mayas von den Reisenden zum Markieren ihres Standorts verwendet. Besitzt magische Eigenschaften, die den Reisenden in die allgemeine Richtung des gewünschten Pfades weisen. Ermöglicht dem Reisenden, zum markierten Punkt zurückzukehren, wenn es ihm nicht möglich ist, seine Reise fortzusetzen.



Goldenes Idol -

Ein seltenes Artefakt der Mayas, welches die Macht besitzt, demjenigen, der es findet, einen zweiten Versuch zur Fortsetzung der Reise zuteil werden zu lassen.



Schätze -

Wie uns überliefert wurde, sind die folgenden Schätze der Mayas im ganzen Reich versteckt: Goldmünzen, Silber- und Goldstangen, Diamantenringe.



P.H.

FEINDE DER MAYAS

9. Tag - Feinde der Mayas

Es ist sehr wenig über die Feinde der Mayas bekannt, da alle diejenigen, die Zeugen von irgendwelchen bösen Taten waren, nicht mehr am Leben sind. Ich konnte deshalb nur eine unvollständige Aufzeichnung über die Feinde machen.

Skelette -

Waren früher einmal Soldaten im Heer von Zakelua. Vor kurzem wurden Gruppen in der Nähe von Copan entdeckt.



Geist von Chaac -

Waren früher einmal Anhänger von Chaac, dem Kriegsgott der Mayas und ein Opfer. Diese Geister sollen eine starke Macht über das Feuer haben.



Jaguar -

Dieses geschmeidige, mächtige Tier war Lieblingshaustier von Zakelua und sein persönlicher Leibwächter. Es wurden vor kurzem Jaguars im nahegelegenen Dschungel gesehen.



Habicht -

Diente während des Krieges als Bote von Zakelua. Es wurden mehrere in Tikal und in nahe am Wasser gelegenen Gebieten gesehen.



Wasserspeier -

Nach der Legende werden viele der alten Ruinen des Mayas von Wasserspeiern aus Stein bewacht. Wenn man in ihre Nähe kommt, werden sie lebendig.



Schlangen -

Ein weiterer Liebling von Zakelua. Dieses Wesen findet man überall in den Ländereien der Mayas - sie können gefährlich sein.

Dunstgeist -

Soll auch ein Produkt der Hexerei von Zakelua sein - wurde geschaffen, um alle diejenigen abzuwehren, die es auf den verlorenen Schatz von Uaxactun abgesehen haben.



Zakelua soll auch gesehen worden sein. Allerdings war niemand in der Lage, Aufzeichnungen über sein Erscheinen zu machen. Und manche glauben, daß Zakelua selbst, indem er die alte Hexerei

der Mayas anwendet, die Kontrolle über die Kreaturen hat, die im Reich der Mayas ansässig sind.

P.H.

DIE VERLORENE ZIVILISATION DER MAYAS

12. Tag - Eine verlorene Zivilisation

Die Zivilisation der Mayas blühte während annähernd viertausend Jahren in den Gebieten, die heute Mexiko und

Mittelamerika sind. Obwohl viele Stätten der Mayas entdeckt wurden, ist wenig über ihr Alltagsleben bekannt. Es ist jedoch bekannt, daß sie kunstvolle Städte und Tempel ohne irgendwelche Hilfe von Fahrzeugen, Metallwerkzeugen oder Tieren erbauten. Lange

Zeit sprach man über die guten und bösen Geister, welche durch die zerstörten Städte und Wälder des verlorenen Maya-Reiches zogen. Seit langem ist es mein Wunsch, diese Zivilisation und deren Zauber zu entdecken.

P.H.

LÄNDEREIEN DER MAYAS

13. Tag - Ländereien der Mayas

Harry Jr. und ich sind seit Tagen auf der Suche nach dem verlorenen Schatz unterwegs. Obwohl es eine lange und schwierige Expedition war, ist sie noch lange nicht vorüber. Die Straße, die vor uns liegt, ist voller Gefahren.

Dschungel von Ceiba -

Ein alter und geheimnisvoller Ort, der seit ca. 1400 nicht mehr bewohnt ist. Auf diesem labyrinthartigen Pfad lauern



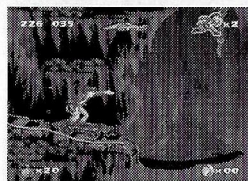
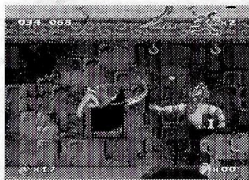
überall Gefahren. Es sollte möglich sein, die Elemente in der Umgebung zum Navigieren zu benutzen.



Tazamul Bergwerke - Diese Reihe trügerischer Höhlen ging vor Jahrhunderten verloren und man ist der Meinung, daß sie voller tödlicher Kreaturen mit gefährlichen Hindernissen sind. Möglicherweise könnte der verlassene Bergwerkskarren als Transportmittel dienen.

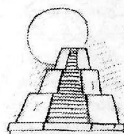


Verlorene Stadt von Copan - Im Herzen des Maya-Reiches gelegen. Die 2000 Jahre alte verfallende Außenseite ist voller tödlicher Fallen und noch tödlicherer Feinde.



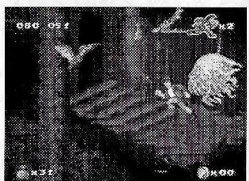
Xibalba Fülle - Nach den Dämonen benannt, von denen man meint, daß sie in der gesamten Zivilisation der Mayas existieren. Auf

diesem Pfad können nur die Gewandten fahren, ohne daß sie in die darunterliegenden wilden Gewässer geworfen werden. Seien Sie vorsichtig!



Copan Tempel - Alle, die in dieses Labyrinth eingetreten sind, sind nie mehr zurückgekommen.

P.H.



14. Tag - Das Abenteuer wird fortgesetzt Falls Harry Jr. und ich tatsächlich die Reise durch das bekannte Gebiet der Mayas überleben, brauchen wir unser ganzes Glück, um unsere Expedition weiterzuführen - Vor uns liegt eine lange Straße.

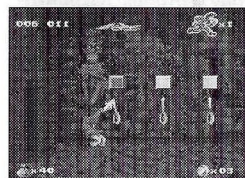
Regenwald von Lakamul
Yaxchilan Lagune
Balankanche Bergwerk
Tikal Ruinen
Tikal Tempel

BONUS-WELTEN

Im ganzen Spiel sind Bonus-Welten versteckt, mit denen Sie sich große Belohnungen verdienen könnten - wenn Sie geschickt genug sind.

Geheimer Tresor von LOLTUN

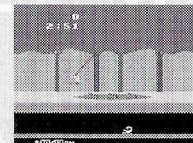
Sie werden in einen Raum mit drei Hebeln an der Wand eintreten: Y, X und A. Direkt über jedem Hebel befindet sich ein Licht, das in willkürlicher Reihenfolge aufblitzt und durch das ein Muster geschaffen wird. Wiederholen Sie dieses Muster durch Drücken von Y, X oder A an Ihrem



Steuergerät. Wenn Sie alle Muster erfolgreich wiederholen, öffnet sich der Tresor und Sie werden belohnt!

Eine Reise in die Vergangenheit
 Irgendwo im Spiel ist die magische Zeitverzerrung versteckt, die durch den Teufel Zakelua geschaffen wurde. Mit dieser Zeitverzerrung wird Harry Jr. in die primitive Zeit zurücktransportiert ... In eine Zeit, die vielleicht einige Erinnerungen zurückbringt. Die Regeln sind einfach: Sie haben 20 Minuten Zeit, um alle Leckerbissen einzusammeln ... sonst ... Ein Hinweis - nehmen Sie sich vor den Skorpionen in acht!

P.H.



STRATEGISCHE HINWEISE

- Sammeln Sie so viele Schätze ein, wie Sie können. Mit jeweils fünfzig Punkten dürfen Sie das Spiel fortsetzen.
- Machen Sie einen Super-Schuß, um die tödlichen Feinde zu besiegen oder zerschmettern Sie die scheußlichen Netzblockaden.
- Versuchen Sie, daß Sie sich beim Kampf mit Ihren Feinden unterhalb von ihnen befinden.
- Seien Sie sicher, daß Sie die Maya-Artefakts und die Maya-Waffen weise einsetzen. Diese Gegenstände der Mayas können Sie nur während einer begrenzten Zeit und nur für bestimmte Verwendungszwecke behalten.
- Vergessen Sie nicht, jedes Mal nach dem Bumerang der Mayas zu greifen, wenn Sie ihn benutzt haben - sonst verschwindet er.
- Versuchen Sie, verlassene Bergwerkskarren und sonstige Gegenstände als Plattformen zu benutzen.
- Sie können mehr tun, als einfach nur auf Baumstümpfen zu stehen.
- Haben Sie keine Angst davor, sich in jede Welt vorzuwagen-vielleicht finden Sie versteckte Überraschungen.
- Bewegen Sie sich ständig weiter, während Sie über Krokodilen durchspringen.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

GARANTIE

Sony Electronic Publishing garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Electronic Publishing-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dennoch innerhalb

der 90 Tage ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt oder repariert Sony Electronic Publishing das Game Pak kostenlos. Dazu senden Sie das Produkt und einen datierten Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert an die unten angegebene Adresse. Diese Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung dieses Sony Electronic Publishing-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEDLICHER ANDERER GARANTIEEN, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY ELCTRONIC PUBLISHINGBINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEDLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANNTEN FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBETRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY ELCTRONIC-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY ELCTRONIC ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTS HERVORGEGANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY ELCTRONIC FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen landesüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.

GERMANY

Sony Electronic Publishing
Zeil 13
60313 Frankfurt
Germany

AUSTRIA

Sony Music Entertainment GmBH
Erlachgasse 134-140
A-1101 Vienna

f.d. SCHWEISS s.S. 33.

GUIDE DE SURVIE

La légende de Pitfall 24

Bienvenue dans la jungle 25

Comment vous préparer pour votre aventure maya 25

Le menu des options
Info aventure

Comment vous déplacer dans le monde maya 26

Statut d'aventure

Armes mayas 27

Comment changer d'armes
Super tir

Manoeuvres spéciales 28

Objets mayas 29

Ennemis mayas 30

La civilisation perdue des Mayas 30

Les terres mayas 31

Mondes bonus 32

Tuyaux stratégiques 32

Générique 86

LA LÉGENDE DE PITFALL

Il était une fois, un aventurier téméraire qui fit le tour du monde à la recherche de légendes anciennes et de trésors perdus. Dans ses voyages, il traversa les sept mers, jusqu'à l'autre bout du monde. Il s'aventura dans des régions inexplorées remplies de dangers impensables. Les histoires de ses exploits atteignirent peu à peu la civilisation et il devint vite un héros plus grand que nature, une légende. Ce grand explorateur était Pitfall Harry.

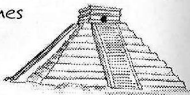
Après de nombreuses et glorieuses quêtes, Harry s'installa pour élever son fils, Harry Junior. Ayant hérité de l'amour de son père pour l'inconnu, Harry Jr. devint un jeune de 18 ans très cool doté d'un grand sens de l'aventure - et un certain tempérament. Il eut vite la passion de l'exploration et de la découverte et vécut ses propres quêtes, qui furent très nombreuses.

En entendant parler des escapades palpitantes de son fils, Pitfall Harry réalisa combien il se languissait de sa vie d'autrefois. Ensemble, le duo téméraire partit pour les jungles d'Amérique centrale à la recherche des trésors perdus des Mayas.

Mais quelque chose tourna très mal...

Jour 3 - L'aventure maya

Après des jours et des jours de voyage à travers la jungle, Harry Jr. et moi avons finalement atteint le cœur de l'ancien empire maya. Le voyage a été long mais le vrai danger nous attend encore. Car nous sommes sur le point de découvrir le trésor perdu d'Uaxactun.



Selon la légende, le trésor est gardé par l'esprit d'un ancien guerrier maya, Zakelua: Seigneur du Mal. Il y a des milliers d'années, Zakelua tenta de

conquérir les terres mayas pour régner sur l'empire. Après de nombreuses batailles, il fut enfin vaincu et on ne le revit plus jamais.

J'ai raconté mes recherches au sujet de la culture et de la légende mayas dans les pages suivantes. Si quelque chose m'arrive, j'espère que Harry Jr. prendra mon journal et l'utilisera pour le guider et l'aider à continuer notre quête. J'espère seulement que cette aide sera suffisante, si elle doit être utilisée...



P.H.

BIENVENUE DANS LA JUNGLE

Pitfall Harry a été fait prisonnier par le redoutable esprit du guerrier Zakelua. Armé de son fidèle lance-pierres et du journal de son père, le jeune Harry Jr. doit maintenant s'aventurer dans l'inconnu pour sauver son père, avant qu'il ne soit trop tard!

COMMENT VOUS PRÉPARER POUR VOTRE AVENTURE MAYA

1. Installez votre Super Nintendo Entertainment System et branchez le contrôleur 1.
2. Avec la console éteinte, insérez le pak de jeu Pitfall: l'Aventure Maya dans votre système et enfoncez-le fermement.
3. Mettez votre TV ou moniteur en marche puis, votre Super Nintendo Entertainment System. Après un bref instant, l'introduction apparaîtra.
4. Appuyez sur le bouton START de votre Contrôleur Nintendo pour commencer.



Note importante: si rien n'apparaît sur l'écran, éteignez votre console. Vérifiez que le pak de jeu est correctement inséré et que tous les câbles sont bien branchés. Essayez encore une fois. (Éteignez toujours votre console avant d'insérer ou de retirer le pak de jeu.)

Le Menu des Options



Pour changer les réglages du jeu avant de jouer, utilisez le Pavé de Contrôle pour mettre le boomerang sur "OPTIONS" sur l'écran titre et appuyez sur le bouton START. Le Menu des Options apparaîtra sur l'écran. Appuyez sur le haut ou le bas du Pavé de Contrôle pour passer d'une option à l'autre. Appuyez sur A, B, X ou Y pour changer le réglage d'une option. Appuyez sur START pour sortir de l'écran des options à tout moment.

Sound (Son) -

Sélectionnez Mono ou Stéréo.

Difficulty (Difficulté)-

Pour choisir entre deux niveaux de difficulté: Normal (Normale) ou Hard (Difficile)

Controls (Contrôles)-

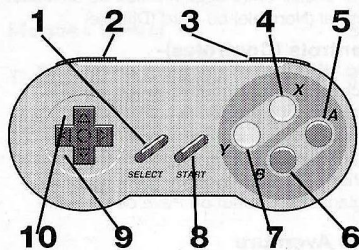
Une liste des mouvements apparaîtra sur l'écran, suivie du bouton auquel chaque mouvement est actuellement assigné. Appuyez sur A, B, X ou Y pour passer d'un réglage à l'autre. Voir Comment se Déplacer dans le Monde Maya pour connaître les réglages par défaut du Pavé de Contrôle.

Info Aventure

Pour visualiser un résumé de ce que vous risquez de trouver pendant votre voyage, utilisez le Pavé de Contrôle pour mettre le boomerang sur "INFO" sur l'écran titre et appuyez ensuite sur le bouton START. Pour plus de détails sur les articles que vous pouvez collectionner, consultez les sections Armes Mayas et Objets Mayas de ce manuel.



COMMENT SE DEPLACER DANS LE MONDE MAYA



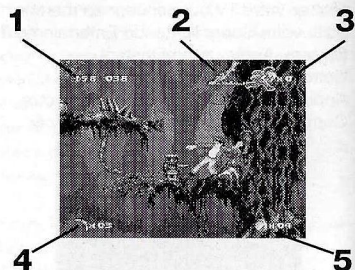
- 1 Alternar armes
- 2 Pierre explosive (bombe futée)

- 3 Pierre explosive (bombe futée)
- 4 Boomerang
- 5 Lance-pierres fouet
- 6 Saut
- 7 Lancer pierres (enfoncer pour préparation au Super Tir)
- 8 Pause/ Reprise
- 9 (Haut/Bas) pour Grimper/ S'accroupir/Tirer/ Regarder/Viser avec arme
- 10 (Gauche/Droite) pour Courir/Tourner/Ramper/ Pousser/Regarder/ Viser avec arme

Note: Les réglages suivants son les réglages par défaut. Voir "Contrôles" au Menu des Options.

Statut d'Aventure

Vous pouvez toujours voir comment Harry Jr. s'en sort dans sa quête pour trouver son père; il suffit de regarder le haut ou le bas de votre écran.



1 Score-

Indique le nombre de points que Harry Jr. a gagnés.

2 Barre de Santé-

le crocodile se rapproche au fur et à mesure que Harry Jr. subit des dégâts. Un conseil, ne le laissez pas s'approcher trop près!

3 Harry Jr.-

Indique le nombre de vies qu'il reste.

4 Arme-

Montre l'arme actuelle de Harry Jr et le nombre de fois qu'elle peut être utilisée.

5 Compte Trésor-

Calcule la valeur en Or des éléments de trésor que Harry Jr. a récupérés. Il vous faut 50 points Or pour gagner un "Continue".

ARMES MAYAS

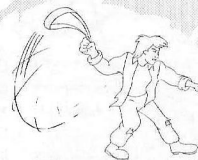
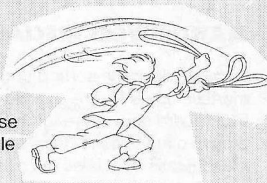
Harry Jr. commence son aventure armé de son fidèle lance-pierres et de quelques pierres. Utilisez ces pierres pour tirer sur les ennemis ou tout ce qui peut vous aider à avancer dans un monde. Une fois que vous n'avez plus de pierres, le lance-pierres peut être utilisé comme fouet pour écraser les ennemis de près, mais vous n'avez pratiquement aucune chance. Essayez donc de ramasser toutes les pierres que vous trouverez, vous en aurez besoin!



Comment changer d'arme

Au cours de votre aventure, vous découvrirez peut-être d'anciennes armes mayas qui aideront Harry Jr. à vaincre les ennemis et à surmonter les obstacles. Pour faire le tour des armes disponibles, appuyez sur le bouton SELECT pour voir le nombre d'utilisations disponibles de chaque arme.

Pour plus de détails sur l'utilisation des armes, voir Comment se Déplacer dans le Monde Maya.



Super Tir

De temps en temps, vous aurez peut-être envie de lancer une pierre avec toute votre force. Bonnes nouvelles, vous

pouvez! Il vous suffit de maintenir le bouton de Tir (Y) enfoncé et Harry Jr. préparera son lance-pierres pour un Super Tir. Ce tir fera plus de dégâts qu'un tir ordinaire mais n'oubliez pas que vous risquez de perdre un temps très précieux à attendre que le lance-pierres soit prêt pour le Super Tir!

Jour 5 - Armes mayas

Pierres de lance-pierres: des pierres qui servent de munition pour lance-pierres. Normalement trouvées dans des sacs sur les terres mayas.



Boomerang maya:

lance un coup puissant à n'importe quel ennemi. Ne pas oublier de récupérer cette arme une fois qu'elle a été lancée.



Pierre Explosive de Pascal: cette pierre sacrée a des propriétés magiques. On dit qu'elle détruit presque tous les ennemis en vue.

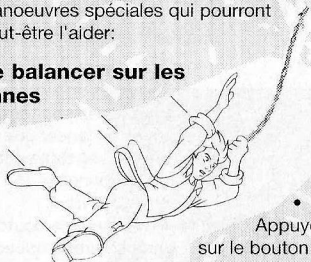


P.H.

MANOEUVRES SPECIALES

Harry Jr. devra se sortir d'une situation mortelle après l'autre pour sauver son père. Il lui faudra souvent réagir très vite et faire preuve d'ingéniosité. Voici quelques manoeuvres spéciales qui pourront peut-être l'aider:

Se balancer sur les lianes



Appuyez sur le bouton B pour sauter et attrapez le noeud à la base d'une liane.

- Appuyez de nouveau sur le bouton de Saut (B) pour relâcher la liane.

Ramper

- Enfoncez le bas du Pavé de Contrôle et maintenez-le enfoncé
- Appuyez sur le bouton de Saut (B) pour commencer à ramper.
- Appuyez sur le Pavé de Contrôle à gauche/droite pour faire ramper Harry Jr. dans une direction ou l'autre.
- Appuyez sur le haut du Pavé de Contrôle ou appuyez sur le bouton de saut (B) pour la remettre debout.

Grimper à la corde

- Sauter sur une corde.
- Appuyez sur le haut/bas du Pavé de Contrôle pour grimper ou descendre de la corde.
- Pour sauter de la corde, appuyez et enfoncez le Pavé de Contrôle dans la direction dans laquelle vous voulez sauter puis, appuyez sur le bouton de Saut (B).



Passer par les piquets et cordes

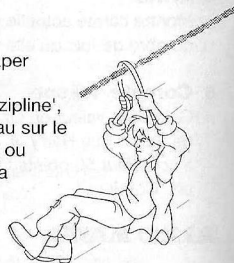
- Sauter dans la direction du piquet horizontal ou de la corde pour vous y accrocher.
- Appuyez sur la gauche/droite du Pavé de

Contrôle pour déplacer Harry Jr. sur la gauche ou la droite.

- Appuyez de nouveau sur le bouton de Saut (B) pour le relâcher du piquet ou de la corde.

'ziplines'

- Sauter pour attraper le 'zipline'.
- Pour relâcher le 'zipline', appuyez de nouveau sur le bouton de Saut (B) ou continuez jusqu'à la fin du 'zipline'.



Pour bondir de certains articles

- Sauter sur une toile (ou autre article) et bondissez en l'air.

Pour tirer des leviers

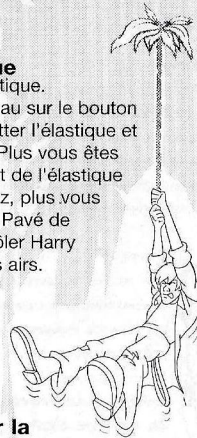
- Utilisez le Pavé de Contrôle pour déplacer Harry Jr. sur la gauche ou la droite du levier de sorte qu'il lui fasse face.
- Appuyez sur le haut du Pavé de Contrôle pour tirer le levier vers le bas.

Pour passer par les portes

- Mettez Harry Jr. en face d'une porte et appuyez sur le haut du Pavé de Contrôle pour passer par la porte.

Saut à l'élastique

- Sauter sur un élastique.
- Appuyez de nouveau sur le bouton de Saut (B) pour quitter l'élastique et voler dans les airs. (Plus vous êtes près haut du support de l'élastique quand vous le quittez, plus vous irez haut.) Utilisez le Pavé de Contrôle pour contrôler Harry quand il est dans les airs.



Monter en skate-car de la mine en ruines (seulement pour la Mine de Balankanche)

- Appuyez sur le haut ou le bas du Pavé de Contrôle et sur le bouton de Saut (B) en même temps pour faire sauter le skate-car.
- Vous n'avez pas de freins!



OBJETS MAYAS

Jour 7 - Objets mayas

Il y a plusieurs objets mayas que Harry Jr. et moi espérons trouver pendant notre voyage. De nombreux Mayas croient que ces anciennes idoles et reliques ont été créées et envoyées sur la terre par Itzamma, le dieu maya du savoir.

Sablier - Selon la légende, ce puissant objet gèle momentanément le temps une fois qu'il a été touché.



Piment maya - On dit qu'il donne une force surhumaine à celui qui le regarde, provoquant une augmentation temporaire de ces capacités de course et de saut.



Coeur sacré - Un coeur battant spirituel qui restaure une portion de la santé perdue de celui qui le trouve.



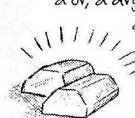
Idole d'emplacement - Utilisée par les voyageurs mayas pour marquer leur emplacement. Détient des propriétés magiques qui indiquent au voyageur la direction générale du chemin voulu. Permet aux voyageurs de retourner à l'emplacement marqué s'ils ne sont pas en mesure de continuer leur voyage.



Idole d'or - Objet maya rare avec le pouvoir d'accorder à celui qui le trouve une seconde chance de continuer son voyage.



Éléments de trésor - On dit que des éléments de trésors mayas: pièces d'or, d'argent et barres d'or, bagues de diamants, etc. sont cachés dans tout l'empire.



P.H.

ENNEMIS MAYAS

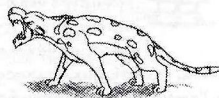
Jour 9 - Ennemis Mayas
Il existe très peu d'information au sujet des ennemis mayas, car tous ceux qui ont été témoins de leurs actions diaboliques ont mystérieusement disparu. De ce fait, je n'ai pu compiler qu'un dossier incomplet sur les ennemis.

Squelettes -
à un époque, ils étaient les soldats de l'armée de Zakelua. Des groupes ont récemment été vus près de Copan.



Esprit de Chaac -
autrefois les disciples de Chaac, le dieu maya de la guerre et du sacrifice. On dit que ces esprits ont une puissante maîtrise du tir.

Jaguar -
Cet animal puissant au poil soyeux était le préféré de Zakelua et lui servait de garde du corps personnel. Il a récemment été aperçu dans les jungles avoisinantes.



Faucons -
servaient de messagers à Zakelua en temps de guerre. Ont été remarqués à Tikal et dans les zones à proximité de plans d'eau.



Gargouille -
selon la légende, un grand nombre des anciennes ruines mayas sont gardées par des gargouilles de pierre qui prennent vie quand on s'approche d'elles.



Serpent -
Un autre favori de Zakelua. Cette créature est commune sur toutes les terres mayas et peut être très dangereuse.



Fantôme de Vapeur -
On dit que c'est un produit de la sorcellerie de Zakelua bien que personne n'ai jamais pu documenter son apparence. Certains croient que Zakelua lui-même, utilisant une ancienne sorcellerie maya, contrôle ces créatures qui habitent l'empire maya.



P.H.

LA CIVILISATION PERDUE DES MAYAS

Jour 12 - Une civilisation perdue
La civilisation maya fut prospère pendant presque quatre mille ans dans ce qui est aujourd'hui le Mexique et l'Amérique centrale. Bien que de nombreux sites mayas aient été découverts, on en sait très peu sur leurs activités quotidiennes. On sait qu'ils construisaient des cités et des temples élaborés sans l'aide de la roue, d'outils en métal ou d'animaux. On a beaucoup parlé de fantômes et d'esprits maléfiques hantant les cités en ruines et les forêts de l'empire perdu des Mayas. C'est cette civilisation de mystère et de magie que je meurs d'envie d'explorer.



TERRES MAYAS

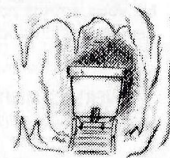
Jour 13 - Terres mayas
Harry Jr. et moi voyageons depuis des jours à la recherche du trésor perdu. Bien que l'expédition ait été longue et difficile, elle est loin d'être terminée. Des tas de dangers nous attendent.



Jungle de Ceiba -
Un endroit ancien et mystérieux habité depuis les années 1400. Le danger est partout sur ce chemin semblable à un labyrinthe. On devrait pouvoir utiliser les éléments qui nous entourent pour se naviguer.



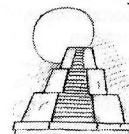
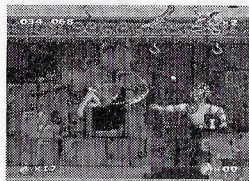
Mines de Tazamul -
Perdue depuis des siècles, cette série de grottes traîtres est soi-disant habitée par de terribles créatures et remplie de barrières dangereuses. On pourrait peut-être utiliser un chariot de mine abandonné pour le transport.



Chutes de Xibalba -
Portent le nom de démons qui sont sensés exister dans toute la civilisation maya. Seuls ceux qui sont adroits peuvent faire ce chemin sans dégringoler dans l'eau démontée tout en bas. Il faut faire attention!

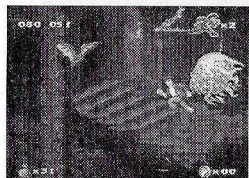


Cité perdue de Copan -
Située au coeur de l'ancien empire maya, cet extérieur délabré vieux de 2000 ans est plein de pièges mortels et d'ennemis encore plus mortels.



Temple de Copan -
Tous ceux qui sont entrés dans ce mystérieux labyrinthe n'en sont jamais revenus.

P.H.



Jour 14 - L'aventure continue

Si Harry Jr. et moi réussissons à survivre à la traversée du territoire maya connu, nous aurons besoin de toute la chance qu'il reste pour continuer l'expédition. La route qu'il nous reste à parcourir va être longue.

Forêt tropicale humide de Lakamul
Lagune de Yaxchilan
Mine de Balankanche
Ruines de Tikal
Temple de Tikal

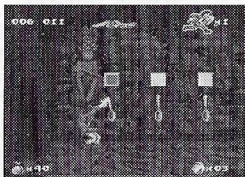
P.H.

MONDES BONUS

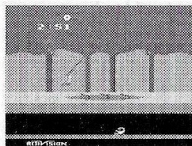
Il y a des mondes bonus cachés dans tout le jeu et ils pourraient être très avantageux - si vous êtes assez adroit.

Cave Secrète de Loitun

Vous entrez dans une pièce avec trois leviers sur un mur: Y, X et A. Directement



au-dessus de chaque levier, il y a une lumière qui clignote dans un certain ordre, créant un motif. Répétez ce motif en appuyant sur Y, X ou A sur votre contrôleur. Si vous réussissez à répéter tous les motifs, la cave s'ouvrira et vous serez récompensé!



Un Voyage Retour

Caché quelque part dans le jeu, il y a le retour dans le passé créé par le diabolique Zakelua. Il

ramènera Harry Jr. à une époque primitive... Une époque qui risque de raviver quelques souvenirs. Les règles sont simples: vous avez 20 minutes pour ramasser tous les

objets, sinon... Un tuyau - faites attention aux scorpions!

TUYAUX STRATEGIQUES

- Récupérez autant d'éléments de trésor que possible. Tous les cinquante points, vous gagnez un 'continue'.
- Utilisez le Super Tir pour vous aider à vaincre les ennemis mortels ou à foncer dans les méchants barrages.
- Essayez de vous positionner au bas des pentes par rapport à vos ennemis pendant les combats.
- N'oubliez pas d'utiliser raisonnablement les objets et les armes mayas. Ces objets mayas vous donnent un temps et/ou des utilisations limités.
- N'oubliez pas d'attraper le Boomerang Maya après l'avoir utilisé sinon, il disparaîtra.
- Essayez d'utiliser les chariots de mines abandonnées ou autre articles comme plates-formes.
- Vous pouvez faire autre chose que vous tenir debout sur les souches d'arbres.
- N'ayez pas peur de vous aventurer autour de chaque monde. Vous risquez d'y trouver des surprises cachées.
- Ne vous arrêtez pas quand vous êtes au-dessus des crocodiles qui sautent.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à

leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

GARANTIE

"Sony Electronic Publishing garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Electronic Publishing, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut de ce produit Sony Electronic Publishing résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA Sony Electronic Publishing. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING EST VENDU "TEL QUEL", SANS

AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTIE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre."

FRANCE

Sony Electronic Publishing
131, Avenue de Wagram
75838 Paris Cedex 17
France
Hotline: SME (France) Hotline
36 68 22 02

SWITZERLAND

Sony Music Entertainment AG
Oberneuhofstrasse 6
CH-6340 Baar
Switzerland

RICHTLIJNEN VOOR OVERLEVING

The Legend of Pitfall (De Legende van Pitfall)

34

Welcome To The Jungle (Welkom in de Jungle)

34

Preparing For Your Mayan Adventure (Voorbereiding voor je avontuur met de Maya's)

35

The Options Menu (Het Optie-menu)
Adventure Info (Essentiële Informatie)

35

36

Getting Around The Mayan World (Manoeuvres in de Wereld der Maya's)

Adventure Status
(Hoe ver is het avontuur gevorderd)

36

37

Mayan Weapons (Wapens van de Maya's)

Switching Weapons
(Van Wapens verwisselen)
Super Shot (Super Schot)

37

38

38

Special Maneuvres (Speciale Manoeuvres)

38

Mayan Artifacts (Kunstvoorwerpen van de Maya's)

40

Mayan Foes (De Maya's als Vijanden)

41

The Lost Civilization of the Mayans (De Verloren Civilisatie van de Maya's)

41

Mayan Lands (De Landen der Maya's)

42

Bonus Worlds (Bonus Werelden)

43

Strategy Tips (Strategische Tips) Credits (Credits)

43

86

THE LEGEND OF PITFALL (DE LEGENDE VAN PITFALL)

Vele jaren geleden was er een moedige avonturier die de hele wereld bereisde op zoek naar oude legenden en verloren schatten. Gedurende zijn reizen bevoer hij de zeven zeeën en ging hij naar de einden der aarde. Hij drong door in enorme, niet op kaart gebrachte, landen vol ondenkbare gevaren. Toen de verhalen over zijn avonturen stukje bij beetje bekend werden in het geciviliseerde gedeelte van de wereld, werd hij zelfs een groot man ...een legende. Deze grote ontdekkingsreiziger was Pitfall Harry.

Na vele succesvolle speurtochten trok Harry zich terug om zijn zoon, Harry Junior, op te voeden. Harry Jr. had van zijn vader zijn liefde geërfd voor het onbekende en groeide op tot een hippe, 18-jarige met een enorm gevoel voor avontuur - eigenlijk een beetje een houding. Snel leerde hij de opwindende van het avontuur kennen en ging ook al vroeg in het leven zelf op een aantal opwindende reizen.

Toen Pitfall Harry de wind kreeg van de spannende escapades van zijn zoon, realiseerde hij zich hoe hij nog verlangde naar het leven dat hij vroeger kende. Samen ging het stoere tweetal dus op reis naar de jungles van Centraal-Amerika, op zoek naar de verloren schatten der Maya's.

Maar toen ging er iets ontzettend verkeerd ...

Dag 3 - Avonturen in het Land der Maya's

Na zich dagen lang een weg te hebben gehakt door de jungle, hebben Harry Jr. en ik eindelijk het hart bereikt van het oude Rijk der

Maya's. Het was een lange reis maar het echte gevaar ligt nog in het



verschiet. We staan namelijk op het punt om de verloren schat te ontdekken van Uaxactun.

Volgens de legende, wordt die schat bewaakt door de geest van een oude krijger der Maya's ... Zakelua: Heer der Duisternis.

Duizenden jaren geleden probeerde Zakelua het Land der Maya's te overerven zodat hij over het hele rijk zou kunnen heersen. Na vele veldslagen werd hij eindelijk verslagen, om nooit meer te worden gezien. De volgende pagina's bevatten de resultaten van het onderzoek van de Cultuur en Legendes van de Maya's. Zou er iets met mij gebeuren, dan hoop ik dat Harry Jr. dit dagboek zal gebruiken als een gids voor de rest van onze speurtocht. Ik hoop alleen dat als dit dagboek ooit moet worden gebruikt, dit voor hem voldoende zal zijn.

P.H.



WELCOME TO THE JUNGLE (WELKOM IN DE JUNGLE)

Pitfall Harry is gevangen genomen door de gevreesde krijger-geest Zakelua: Heer der Duisternis. Uitsluitend gewapend met zijn vertrouwde katapult en het dagboek van zijn vader, moet de jonge Harry Jr. nu doordringen in het onbekende, om zijn vader te redden voordat dit te laat is!

PREPARING FOR YOUR MAYAN ADVENTURE (VOORBEREIDING VOOR JE AVONTUUR MET DE MAYA'S)

1. Het Super Nintendo Entertainment Systeem instellen en Control Pad 1 (Controller 1) aansluiten.
2. Met de hoofdschakelaar op OFF (UIT), Pitfall plaatsen. De cassette met Het

3. Je TV of monitor aanzetten. De hoofdschakelaar van Super Nintendo vervolgens op ON (AAN) zetten. Dan zullen het License (Licentie) en Sega scherm verschijnen, gevolgd door de Pitfall introductie en het titel-scherm.
4. De START knop indrukken op je control pad (Controller) en beginnen.



Belangrijk: Als er niets op het scherm verschijnt, de hoofdschakelaar op OFF (UIT) zetten. Vervolgens controleren of de cassette correct is geplaatst. Ook alle kabels controleren en nagaan of die goed zijn aangesloten. Nogmaals proberen. (De hoofdschakelaar altijd eerst OFF (UIT) zetten en dan pas de cassette plaatsen of verwijderen).

The Options Menu (Het Optie-menu)



De instellingen van het spel, voordat je begint, wijzigen met het D-Pad (D-

Controller - Richtingsknoppen). De boemerang wordt dan naar 'OPTIONS' (OPTIES) geplaatst op het titel-scherm. Dan de START knop indrukken. Het Optie-menu zal dan op het scherm verschijnen. De linker- of rechterkant van het D-Pad (D-Controller - Richtingsknoppen) indrukken en door de opties rouleren. De boven- of onderkant van het D-Pad (D-Controller - Richtingsknoppen) (of A, B of C) indrukken

om de door iedere optie-instelling te draaien. START indrukken om het Optie-scherm op ieder willekeurig moment te verlaten.

Geluidsvolume van de muziek -

Het geluidsvolume van de muziek (het maximum is 9) instellen of op OFF (UIT) zetten.

Moelijkheidsgraad -

Je hebt een keuze uit twee moelijkheidsgraden : Normaal of Moelijk.

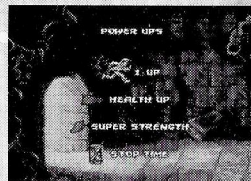
Bedieningsknoppen -

Op het scherm verschijnt een lijst met manoeuvres, gevolgd door de knop voor iedere manoeuvre. De boven- of onderkant van het D-Pad (D-Controller - Richtingsknoppen), of A, B, of C indrukken, om door de verschillende instellingen te rouleren. Zie: Getting Around The Mayan World (Manoeuvres in de Wereld der Maya's) voor de standaard-instelling van het Control Pad (Controller).

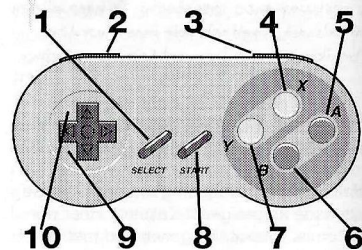
Adventure Info

(Essentiële Informatie)

Het is mogelijk om een overzicht te bekijken van wat je gedurende je reis tegen kunt komen, door met het D-Pad (D-Controller - Richtingsknoppen) de boemerang op 'INFO' (INFORMATIE) te zetten op het titel-scherm. Vervolgens de START knop indrukken. START nogmaals indrukken, om door de Info-schermen (Informatie) te bewegen. Voor aanvullende details over artikelen die je kunt verzamelen, wordt verwezen naar de secties Mayan Weapons (Wapens van de Maya's) en Mayan Artifacts (Kunstvoorwerpen van de Maya's) in dit handboek.



GETTING AROUND THE MAYAN WORLD (MANOEUVRES IN DE WERELD DER MAYA'S)



- 1 Toggle weapons display (Weergave van wapens)
- 2 Exploding Stone (smart bomb) (Exploderende Steen - smart bomb)
- 3 Exploding Stone (smart bomb) (Exploderende Steen - smart bomb)
- 4 Boomerang (Boemerang)
- 5 Whip sling (Katapult)

- 6 Jump (Springen)

- 7 Shoot Sling Stones (Stenen afvuren) (ingedrukt houden voor opladen van het Super Shot [Super Schot])

- 8 Pause/Resume Game (Pauze/Hervatten Spel)

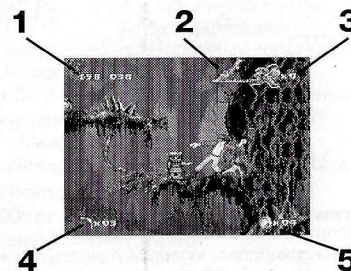
- 9 (Up/Down) (Omhoog/Omlaag) Climb/Crouch/Pull/Look/Aim weapon (Klimmen/Ineenduiken/Trekken/Kijken/Wapen richten)

- 10(Left/Right) (Links/Rechts) Run/Turn/Crawl/Push/Look/Aim weapon (Rennen/Keren/Kruipen/Duwen/Kijken/Wapen richten)

Opmerking: Hieronder volgen de standaard-instellingen. Zie 'Controls' in het Options Menu (Optie-menu) voor het veranderen van deze instellingen.

Adventure Status (Hoe ver is het avontuur gevorderd)

Je kan altijd zien hoe het gaat met Harry Jr. op zijn speurocht om zijn vader te vinden, door de boven- of onderkant van je scherm te bekijken.



- 1 Score - Het aantal door Harry Jr. gescoorde punten.

2 Health Bar (Gezondheid) -

Harry Jr. wordt beschadigd - de krokodil komt steeds dichterbij. Een woord van advies - laat hem niet te vriendelijk worden!

3 Harry Jr. -

Zijn aantal resterende levens.

4 Weapon (Wapen) -

Dit is Harry Jr.'s huidige wapen. Dit heeft een aantal toepassingsmogelijkheden.

5 Treasure Count (Kostbaarheden) -

Nu wordt de waarde in goud berekend van de kostbaarheden die Harry Jr. heeft verzameld. Je krijgt een Continue (Doorgaan) nadat je 50 Gold Points (Gouden Punten) hebt verzameld.

MAYAN WEAPONS (WAPENS VAN DE MAYA'S)

Harry Jr. begint aan zijn avontuur, uitsluitend gewapend met zijn vertrouwde Sling (Katapult) en een paar stenen. Met deze stenen kan je vijanden of andere obstakels waardoor je voortgang door een bepaalde wereld wordt belemmerd, neerschieten. De Katapult kan worden gebruikt als een Whip (Zweep) waarmee vijanden op korte afstand kunnen worden aangevallen. De omstandigheden werken echter niet mee. Probeer zoveel mogelijk Sling Stones (Stenen) te verzamelen als je kan vinden. Je zal ze nodig hebben!



Switching Weapons (Van Wapens verwisselen)

Gedurende je avontuur is het mogelijk dat

je oude wapens der Maya's ontdekt waarmee Harry Jr. zijn vijanden makkelijker zou kunnen verslaan en obstakels kan overwinnen. Maak een keus uit de beschikbare wapens door op de START knop tikken (Nooit op de knop DUWEN want dan zal het spel op pauze worden gezet! TIKKEN). Vervolgens de Shoot knop (Schietsen) indrukken om het wapen te gebruiken dat op dat moment wordt weergegeven.



Super Shot

(Super Schot)

Soms wil je echt een steen met alle macht wegschieten. Goed nieuws ... Dat is mogelijk! De Shoot

knop (A) (Schietsen) ingedrukt houden. Harry Jr. zal dan met zijn katapult een Super Shot (Super Schot) afvuren. Hiermee wordt grotere schade aangericht dan met een standaard schot - maar vergeet nooit dat het even kan duren voordat een dergelijk Super Shot (Super Schot) kan worden afgevuurd en dit is waardevolle tijd!

Dag 5 - Mayan Weapons
(Wapens van de Maya's)

Sling Stones (Stenen) -
Dit is de ammunitie voor de katapulten. Gewoonlijk worden die overal in zakken aangetroffen in het Land der Maya's.



Maya Boemerang -
Hiermee wordt de vijand een

enorme slag toegebracht. Vergeet echter niet om na de worp, dit wapen weer op te halen.

Exploding Stone of Pacal
(Exploderende Steen van Pacal) -
Deze heilige steen heeft magische eigenschappen waarmee - volgens de legende - bijna alle vijanden in je gezichtsveld, kunnen worden vernietigd.



P.H.

SPECIAL MANEUVERES (SPECIALE MANOEUVRES)

Harry Jr. zal zich door de ene dodelijke situatie na de andere moeten vechten om zijn vader te redden. Dit wil zeggen dat hij vaak snel moet nadenken en met vindingrijkheid moet optreden. Hier volgen een aantal speciale manoeuvres waarmee je wat extra hulp krijgt:

Van lianen zwaaien

• Met de B knop, opspringen en de knots vastpakken aan de onderkant van een lian.



• De Jump knop (B) (Opspringen) nogmaals indrukken en dan wordt de lian losgelaten.

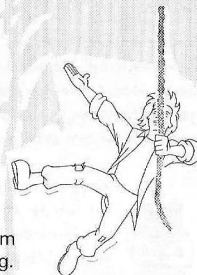
Crawling (Kruipen)

• Indrukken en de D-Pad (D-Controller - Richtingsknoppen) ingedrukt houden.
• De Jump knop (B) (Opspringen) indrukken en dan ga je kruipen.
• Links/rechts op het D-Pad (D-Controller - Richtingsknoppen) indrukken en dan kruipt Harry Jr. naar links of rechts.

• Omhoog of omlaag op het D-Pad (D-Controller - Richtingsknoppen) drukken of de Jump knop (B) (Opspringen) indrukken en dan blijf je staan.

Climbing ropes (Touwklimmen)

• Spring aan een touw omhoog.
• Omhoog/omlaag op het D-Pad (D-Controller - Richtingsknoppen) indrukken en dan klim je omhoog of omlaag.
• Van het touw springen door het D-Pad (D-Controller - Richtingsknoppen) in te drukken en ingedrukt te houden in de richting waarin je wilt springen. Vervolgens de Jump knop (B) (Opspringen) indrukken.



Crossing pegs and cords (Uitsteeksels en touwen oversteken)

• Spring in de richting van een horizontaal uitsteeksel of touw, zodat je je daaraan vast kunt haken.
• Links/rechts van het D-Pad (D-Controller - Richtingsknoppen) indrukken, zodat Harry Jr. naar links of rechts beweegt.
• De Jump knop (B) (Opspringen) nogmaals indrukken en dan wordt het uitsteeksel of het touw losgelaten.



Riding ziplines (Over speciale 'zip'-touwen gaan)

• Opspringen en het speciale 'zip'-touw vastpakken.
• Dit touw loslaten door de Jump knop (B)



(Opspringen) weer in te drukken of doorgaan naar het einde van het 'zip'-touw.

Springing off items (Van dingen springen)

• Op een web (of iets anders) springen en in de lucht kaatsen.

Pulling levers (Hefbomen bedienen)

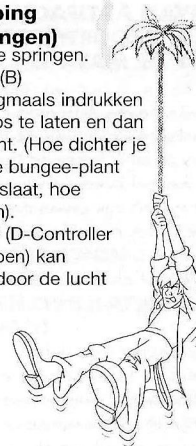
• Harry Jr. met het D-Pad (D-Controller - Richtingsknoppen) naar de linker- of rechterkant van de hefboom bewegen tot hij er tegenover staat.
• Omhoog op het D-Pad (D-Controller - Richtingsknoppen) indrukken en dan gaat de hefboom omlaag.

Entering doors (Deuren doorgaan)

• Zet Harry Jr. voor een deur en druk dan omhoog op het D-Pad (D-Controller - Richtingsknoppen) om die deur door te gaan.

Bungee-jumping (Bungee-springen)

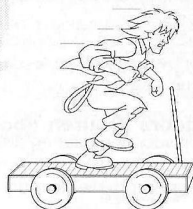
• Op een bungee springen.
• De Jump knop (B) (Opspringen) nogmaals indrukken om de bungee los te laten en dan vlieg je in de lucht. (Hoe dichter je bij de top van de bungee-plant bent als je die loslaat, hoe hoger je zal gaan).
• Met het D-Pad (D-Controller - Richtingsknoppen) kan Harry, terwijl hij door de lucht vliegt, worden bestuurd.



Runaway mine car ride (Een woeste rit in het mijn-karretje)

(Uitsluitend in de Balankanche Mijn)

- Omhoog of omlaag drukken op het D-Pad (D-Controller - Richtingsknoppen) en de Jump knop (B) (Opspringen) tegelijkertijd indrukken en dan springt de skate-car weg.
- Je hebt geen remmen!



MAYAN ARTIFACTS (KUNSTVOORWERPEN VAN DE MAYA'S)

Dag 7 - Mayan Artifacts

(Kunstvoorwerpen van de Maya's)

Harry Jr. en ik hopen gedurende onze reis een aantal kunstvoorwerpen te vinden. Vele Maya's zijn ervan overtuigd dat deze oude idolen en relikwieën door Itzamna - de Maya God der Kennis - werden gecreëerd en naar de aarde werden gestuurd.

Time Keeper (Tijdsloop) - Volgens de legende zal met dit krachtige kunstvoorwerp de tijd tijdelijk worden bevroren als dit wordt aangeraakt.



Mayan Chili Pepper (Maya Chili's) - Volgens de legende zal degene die deze Chili Pepper (Chili) bekijkt

bovenmenselijke kracht ontvangen, waardoor hij tijdelijk harder kan rennen en hoger kan springen.

Sacred Heart (Heilige Hart) -

Een spiritueel kloppend hart waardoor de vinder een gedeelte van zijn verloren gezondheid terugkrijgt.



Location Idol (Lokatie-idool) -

Dit wordt door Maya-reizigers gebruikt om hun positie aan te geven. Dit heeft magische eigenschappen, waarmee de reiziger in de algemene gewenste richting wordt gestuurd. De reizigers kunnen ook terugkeren naar het gewerkte punt als blijkt dat de reiziger zijn reis niet voort kan zetten.



Golden Idol (Gouden Idool) -

Een zeldzaam Maya kunstvoorwerp waarmee de vinder nog een keer kan proberen om zijn reis voort te zetten.



Treasure Pieces (Schatstukken) -

Ook wordt verteld dat de stukken van Maya-schatten zoals gouden munten, zilver- en goudstaven en diamanten ringen -overal in het Maya Rijk, zijn verborgen.



P.H.



MAYAN FOES (DE MAYA'S ALS VIJANDEN)

Dag 9 - Mayan Foes (De Maya's als Vijanden)

Er is heel weinig informatie over de Maya Vijanden, omdat iedereen die hun kwade zaken heeft waargenomen, op mysterieuze wijze is verdwenen. Over die vijanden, kan ik je dus alleen maar onvolledige informatie geven.

Skeletons (Skeletten) - Vroeger waren dat soldaten in het leger van Zakelua. Recent werden echter, in de buurt van Copan, dergelijke groepen waargenomen.



Spirit of Chaos (De Geest van Chaos) - Ook dit waren vroeger volgers van Chaos - De Maya God van Oorlog en de Offerande. Na verloop van tijd, hebben deze geesten een enorme macht over vuur.



Jaguar (Jaguar) -

Dit slanke, prachtige en machtige dier was een favoriet van Zakelua en fungeerde ook als zijn persoonlijke lijfwacht. De Jaguar werd recent ook in de nabijgelegen jungles waargenomen.



Hawk (Havik) - In oorlogstijd waren de haviken, de boodschappers van Zakelua. Ze werden waargenomen in Tikal en ook in andere streken, nabij water.



Gargoyle (Gargouille) - Volgens legenden worden vele oude Maya-ruïnes bewaakt door steven gargouilles die, als ze worden benaderd, tot leven komen.



Snakes (Slangen) - Een andere favoriet van Zakelua. Slangen worden overal in de Maya landen waargenomen en zij zijn zeer gevaarlijk.



Vapor Ghost (Mist-Geest) - Naar vermeld, een produkt van de toverkracht van Zakelua die werd gecreëerd om mensen af te schrikken die ideeën hebben over de verloren schat van Uaxactun.



Ook is Zakelua waargenomen, hoewel niemand in staat is geweest om zijn verschijning te documenteren. Sommigen zijn ervan overtuigd dat Zakelua zelf - met een oude Maya-toverkracht - over alle creaturen heerst in het Rijk der Maya's.

THE LOST CIVILIZATION OF THE MAYANS (DE VERLOREN CIVILISATIE VAN DE MAYA'S)

Dag 12 - Een Verloren Civilisatie
In wat nu Mexico en Centraal-Amerika wordt genoemd, bestond vroeger, bijna vier duizend jaar lang, een bloeiende Maya civilisatie. Hoewel vele Maya bezienswaardigheden zijn ontdekt, is nog weinig bekend over hun dagelijkse activiteiten. Wat we wel weten dat zij uitgebreide steden en tempels hebben

P.H.



gebouwd zonder de hulp van het wiel, metalen gereedschappen of dieren. Er bestaan reeds lang verhalen over spoken en kwade geesten die door de ruïnes van de steden en de wouden van het verloren Rijk der Maya's waden. Deze civilisatie van mysterie en magie wil ik nu precies gaan ontdekken.

P.H.

MAYAN LANDS (DE LANDEN DER MAYA'S)

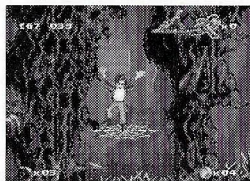
Dag 13 - Mayan Lands
(De Landen der Maya's)

Harry Jr. en ik zijn al dagenlang op zoek naar de verloren schat. Hoewel het een lange en zware expeditie is geweest, is die nog lang niet over. De weg is vol gevaar.



Jungle of Ceiba
(De Jungle van Ceiba) - Een oude en mysterieuze plaats die al sinds 1400 door niemand werd bewoond. Op dit labyrint-

achtige pad wordt je overal geconfronteerd met gevaar. Navigatie moet mogelijk zijn door gebruik te maken van de omgevende elementen.

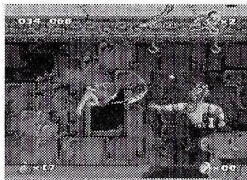


Tazamul Mines
(De Mijnen van Tazamul) - Deze verraderlijke grotten die eeuwenlang verloren waren, worden bewoond door dodelijke wezens en



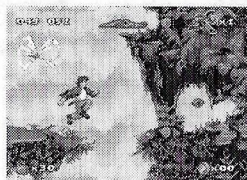
Lost City of Copan
(De Verloren Stad Copan) - Deze bevindt zich in het hart van het oude Rijk der Maya's. Dit 2000 jaar oude, vervallen exterieur,

is vol dodelijke vallen en nog dodelijker vijanden.

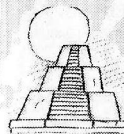


Xibalba Falls
(Xibalba Watervallen) - Genoemd naar de demonen die, naar men gelooft, overal in de Maya Civilisatie bestonden.

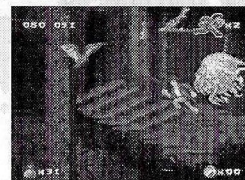
Vitsluitend uiterst ervaren reizigers kunnen dit gevaarlijke pad bereizen zonder in de woeste stroom te vallen. Wees voorzichtig!



zijn gevuld met gevaarlijke barrières. Je zou een verlaten mijn-karretje eventueel als transportmiddel kunnen gebruiken.



Copan Temple
(De Tempel van Copan) - Allen die dit mysterieuze labyrint zijn binnengedrongen, zijn nooit teruggekeerd.



P.H.

Dag 14 - Het avontuur gaat door Mochten Harry Jr. en ik de reis door het bekende Maya territorium overleven, dan hebben we alle fortuin nodig om met de expeditie door te kunnen gaan. De weg vooruit is nog lang.

Lakamul Rain Forest
(Lakamul Regenwoud)
Yaxchilan Lagoon
(Yaxchilan Lagune)
Balankanche Mine
(Balankanche Mijn)
Tikal Ruins (Tikal Ruïnes)
Tikal Temple (Tikal Tempel)

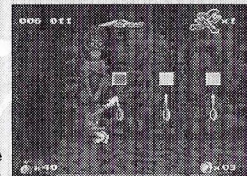
P.H.

BONUS WORLDS (BONUS WERELDEN)

Overal in het spel zijn Bonus-werelden verborgen die, als je goed genoeg bent, grote beloningen kunnen verschaffen.

Loitun Secret Vault (De Geheime Grot van Loitun)

Je gaat een kamer binnen met drie hefbomen in de muur: A, B en C. Direct boven de hefbomen zijn lampjes aangebracht die in onwillekeurige volgorde gaan knipperen. Daardoor wordt een patroon gecreëerd. Dit patroon herhalen, door A, B of C op je Controller in te drukken. Als je de patronen met succes herhaalt, zal de grot worden geopend en krijg je je beloning!



Een trip terug

Ergens in het spel is een magische tijd-warp verborgen, gecreëerd door de duivelse Zakelua. Door deze 'warp' zal Harry Jr. in de tijd terug worden gevoerd naar primitieve tijden ... Een tijd waardoor zekere herinneringen kunnen worden teruggebracht. De regels zijn eenvoudig: je hebt 20 minuten om alle beloningen te verzamelen ... of anders. Hier is een hint - pas op voor de schorpioenen!



STRATEGY TIPS (STRATEGISCHE TIPS)

- Zoveel mogelijk schatstukken verzamelen. Na iedere vijftig punten mag je doorgaan.
- Met Super Shot (Super Schot) duidelijke vijanden vernietigen of de vervelende, uit spinnewebben bestaande, blokkades opblazen.
- Tacht gedurende het gevecht, altijd lager te staan dan je vijanden.

- Nooit vergeten om de Mayan Artifacts (Maya Kunstvoorwerpen) en Mayan Weapons (Maya Wapens) verstandig te gebruiken. Deze geven je slechts een beperkte hoeveelheid tijd en/of oepassingsmogelijkheden.
- Nadat die is gebruikt, de Mayan Boomerang (Maya Boemerang) iedere keer vastpakken, anders zal die verdwijnen.
- Tracht verlaten mijn-karretjes of andere dingen te gebruiken als platformen.
- Je kan wel meer doen dan alleen bovenop deze boomstronken te gaan staan.
- Wees nooit bang om iedere wereld te onderzoeken. Het is mogelijk dat je verborgen verrassingen vindt.
- Boven de opspringende krokodillen altijd in beweging blijven.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad. Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuip trekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

GARANTIE

Sony Electronic Publishing garandeert de originele koper van het Sony Electronic Publishing produkt, voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de dag van aankoop, dat deze Spelcassette geen materiaaldefecten of fabricagefouten vertoont en verplicht binnen deze periode om naar goeddunken het produkt te repareren of te vervangen, zonder enige kosten in rekening te brengen. Zend het produkt port betaald en met een gedateerd aankoopbewijs naar bÿgaand adres. Deze garantieregeling is niet van toepassing en nietig, als het defect aan dit Sony Electronic Publishing produkt het gevolg is van misbruik, verkeerd gebruik, en gebruik voor oneigenlijke doeleinden of nalatigheid.

DEZE GARANTIEBEPALING IS IN PLAATS VAN ALLE ANDERE GARANTIEBEPALINGEN EN GEEN ANDERE PROTESTEN OF EISEN VAN WELKE AARD DAN OOK ZIJN BINDEND VOOR SONY ELECTRONIC PUBLISHING OF VERPLICHTEN SONY ELECTRONIC PUBLISHING ERGENS TOE. GEIMPLICEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUKT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR BEPAALDE DOELEINDEN, GELDEN SLECHTS VOOR DE PERIODE VAN DE BOVENGENOEMDE NEGENTIG (90) DAGEN, ONDERHEVIG AAN HET VOORAFGAANDE WORDT DIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING VERKOCHT ZONDER ENIGE UITDRUKKELIJKE OF IMPLICIETE GARANTIEBEPALINGEN EN SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES OF SCHADE GELEDEN ALS RESULTAAT VAN HET GEBRUIK VAN DIT PRODUKT. IN GEEN GEVAL IS SONY ELECTRONIC PUBLISHING AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTELE SCHADE

OF GEVOLGSCHADE VOORTVLOEIENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUCT.

Sommige landen laten geen tÿdslimiet toe betreffende de geldigheid van de garantiebepalingen en/of uitsluiting of beperkingen van gevolgschade en daarom zijn de voornoemde beperkingen en/of uitsluitingen van aansprakelijkheid wellicht niet op u van toepassing. De voornoemde garantiebepalingen geven u bepaalde wettelijke rechten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen."

THE NETHERLANDS

Columbia Tristar Home Video
Postbus 685
1200 AR Hilversum
The Netherlands

BELGIUM

Columbia Tristar Home Video
Opperstraat 38, rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

GUIA DE SOBREVIVENCIA

La Leyenda de Pitfall	46
Bienvenido a La Jungla	47
Preparación para la Aventura Maya	47
Opciones del Menú	47
Información de la Aventura	48
Recorrido del Mundo Maya	48
Clasificación de la Aventura	49
Armas mayas	49
Cambio de Arma	49
Super Tiro	49
Maniobras Especiales	50
Artefactos mayas	51
Enemigos mayas	52
La Civilización Perdida de los mayas	52
Tierras mayas	53
Mundos de Bonificación	54
Pistas de Estrategia	54
Colaboradores	86

LA LEYENDA DE PITFALL

Hace muchos años vivió un atrevido aventurero que viajó en busca de antiguas leyendas y tesoros perdidos. Sus viajes le llevaron a través de los siete mares y hasta los confines de la tierra. Se aventuró a las regiones vírgenes llenas de peligros insospechables. Según llegaban los testimonios de sus exploraciones a la civilización, pronto se convirtió en una leyenda mayor que la realidad. Este gran explorador fue Pitfall Harry.

Tras muchas aventuras con éxito, Harry se instaló en algún punto para criar a su hijo, Harry Junior. Habiendo heredado el amor de su padre hacia lo desconocido, Harry Jr. creció hasta convertirse en un adolescente de 18 años muy way con un gran sentido de la aventura y un poco de problema con su actitud. Pronto aprendió la emoción de la exploración y del descubrimiento y fue testigo personal de muchas aventuras emocionantes.

Al enterarse de las emocionantes escapadas de su hijo, Pitfall Harry se dio cuenta cuanto echaba de menos la vida de antaño. Así pues, el atrevido duo se puso en marcha por las junglas de América Central en busca de los tesoros perdidos de los mayas.

Pero algo fue terriblemente mal...

Día 3 - Aventura Maya

Tras días de viaje a través de la jungla, Harry Jr. y yo hemos llegado finalmente al corazón del viejo Imperio Maya. Ha sido un largo camino, pero el peligro real está más adelante, ya que estamos a punto de descubrir los tesoros perdidos de Uaxactun. Según la leyenda, el tesoro lo guarda el espíritu de un viejo guerrero Maya,



Zakelua: Señor del Diablo. Hace miles de años, Zakelua trató de conquistar las tierras mayas, para poder gobernar el Imperio. Después de muchas batallas, por fin fue derrotado, y nunca más se le volvió a ver.

En las siguientes páginas he narrado mi búsqueda de la cultura y leyenda Maya. Si algo me pasara, espero que Harry Jr. encuentre mi diario personal y lo use como guía para continuar nuestra búsqueda. Tan sólo espero que sea suficiente ayuda, si va a ser de ayuda en alguna ocasión.



P.H.

BIENVENIDO A LA JUNGLA

El temeroso espíritu del guerrero Zakelua: Señor del Diablo ha cogido cautivo a Pitfall Harry. Armado sólo con una vieja honda y el diario de su padre, el joven Harry Jr. debe ahora aventurarse a lo desconocido para rescatar a su padre, ¡antes de que sea demasiado tarde!

PREPARACION PARA LA AVENTURA MAYA

1. Conecta el Sistema Super Nintendo Entertainment System y enchufa el controlador 1.
2. Mientras está aún DESENCHUFADO, introduce el cartucho Pitfall: Game Pak de Aventura Maya en el sistema y aprieta FUERTE hacia abajo.
3. Pon en marcha la TV o monitor y entonces conecta el Super Nintendo Entertainment System. Al cabo de un momento aparece la presentación.
4. Pulsa el botón START en el Controlador Nintendo para comenzar



Nota Importante: Si no aparece nada en la pantalla, apaga el sistema. Comprueba que el Game Pak está introducido correctamente y revisa todos los cables para ver que están bien conectados. Después trata de nuevo (apaga siempre el sistema antes de introducir o quitar el Game Pak).

Opciones del Menú



Para cambiar las funciones de juego antes de jugar, usa el Teclado de Control (direccional) para mover el boomerang

junto a "OPCIONES" en la pantalla de título y después pulsa el botón START. El Menú de Opciones aparecerá en la pantalla. Pulsa el Teclado de Control arriba o abajo para cambiar de opciones. Pulsa A, B, X o Y para cambiar la función de una opción. Pulsa START para salir de la pantalla de opciones.

Selección de Sonido - Estéreo o Mono.

Dificultad -

Elige entre dos funciones de dificultad: Normal o Fuerte.

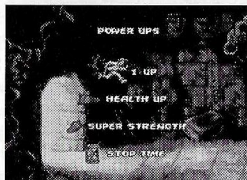
Controles -

En la pantalla aparece una lista de acciones, seguida del botón donde está asignado actualmente cada movimiento. Pulsa A, B, X o Y para cambiar de

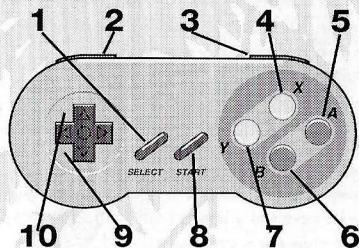
opciones. Consulta Recorrido del Mundo Maya para ver el ajuste implícito del Teclado de Control.

Información de la Aventura

Para ver el resumen de lo que puedes encontrar durante el viaje, usa el Teclado de Control para mover el boomerang a "INFORMACION" en la pantalla de título y después pulsa el botón START. Pulsa START para pasar por las pantallas de Información. Para más detalles sobre los artículos que puedes recoger, consulta las secciones de Armas y Artefactos mayas de este manual.



RECORRIDO POR EL MUNDO MAYA

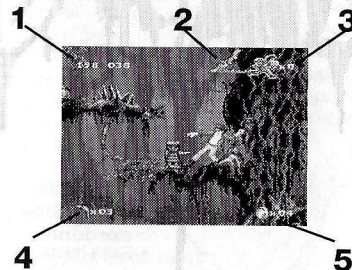


- 1 Armas de Intercambio
- 2 Piedras Explosivas (bomba inteligente)
- 3 Piedras Explosivas (bomba inteligente)
- 4 Boomerang
- 5 Honda
- 6 Salto
- 7 Tiro de piedras con la honda (mantenlo pulsado para lanzar un Super Tiro)
- 8 Pausa/Vuelta al Juego
- 9 (Arriba/Abajo) Subir/Agacharse/
Tirar/Mirar/Arma de tiro
- 10 (Izquierda/Derecha) Correr/Volver/Gatear/Empujar/
Mirar/Arma de tiro

Nota: Si usas el Teclado de Control de 6 botones, usa X, Y y Z para seleccionar el arma activa. Las siguientes funciones son implícitas. Consulta "Controles" en el Menú de Opciones para cambiar estas funciones.

Clasificación de Aventura

En cualquier momento puedes ver como le va a Harry Jr. en su búsqueda para encontrar a su padre, simplemente mira a la parte superior o inferior de la pantalla.



- 1 Puntuación-**
Indica el número de puntos que ha ganado Harry Jr.
- 2 Barra de salud-**
Cuando le pasa algo a Harry Jr., el cocodrilo se acerca más y más. Un consejo, ¡no le dejes que sea muy cariñoso!
- 3 Harry Jr.-**
Indica el número de vidas que le quedan
- 4 Arma-**
Indica el arma actual de Harry Jr. y el número de usos que puede hacer.
- 5 Puntuación de Tesoro-**
Calcula el valor del Oro de las piezas del tesoro que Harry Jr. ha acumulado. Colecciona 50 puntos de Oro para ganar una continuación.

ARMAS MAYAS:

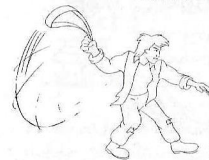
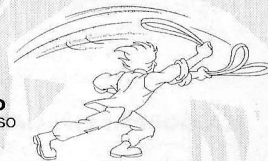
Harry Jr. comienza su aventura armado sólo con su querida honda y unas cuantas piedras. Usa estas piedras para tirar al enemigo o a cualquier otra cosa que te

pueda ayudar a avanzar por el mundo. La honda se puede usar como látigo para pegar a los enemigos de cerca. Pero todo está en tu contra, por lo tanto recoge todas las Piedras que encuentres para la honda. ¡Las vas a necesitar!



Armas de Intercambio

Durante el curso de la aventura, descubrirás viejas armas mayas que ayudan a Harry Jr. a vencer a los enemigos y a salvar los obstáculos. Pulsa el botón SELECT para ver el número de usos disponibles para cada arma. Para más detalles sobre como usar cualquier arma disponible, consulta "Recorrido por el Mundo Maya".



Super Tiro

De vez en cuando puede que te apetezca tirar una piedra con la honda con todas tus ganas.

Buenas noticias, ¡lo puedes hacer! simplemente mantén pulsado el botón de Tiro (A) y Harry Jr. dará vueltas a la honda para hacer un Super Tiro. Con esto se pega más fuerte que con el tiro normal, pero recuerda, ¡esperar a dar las vueltas te puede costar un tiempo muy valioso!

Día 5, Armas mayas

Piedras para la Honda - Piedras que sirven de munición para las hondas. Normalmente se encuentran por las tierras mayas en sacos.





Boomerang Maya -

Envía un potente tiro a cualquier enemigo. Debes recordar recuperar este arma después de lanzarlo.

Piedra Explosiva de Pacal -
Esta piedra sagrada tiene propiedades mágicas. Se dice que destruye a casi todos los enemigos que se le presentan.



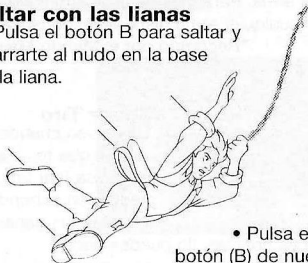
P.H.

MANIOBRAS ESPECIALES

Harry Jr. tendrá que superar una temerosa situación tras otra para salvar a su padre. Esto con frecuencia requiere pensar con rapidez e ingenio. Aquí hay algunas maniobras especiales que quizás te ayuden:

Saltar con las lianas

• Pulsa el botón B para saltar y agarrarte al nudo en la base de la liana.



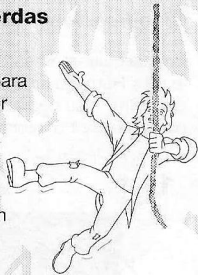
• Pulsa el botón (B) de nuevo para soltarte de la liana.

Gatear

- Pulsa y mantén pulsado el Teclado de Control.
- Pulsa el botón de Salto (B) para comenzar a gatear.
- Pulsa el Teclado de Control izquierda/derecha para que Harry Jr. gatee en cualquier dirección.
- Pulsa el Teclado de Control hacia arriba o pulsa el botón de Salto (B) para ponerse de pie.

Subir por las cuerdas

- Saltar a una cuerda
- Pulsa el Teclado de Control arriba/abajo para saltar o descender por una cuerda.
- Para saltar de una cuerda, pulsa y mantén el Teclado de Control en la dirección que quieras saltar, después pulsa el botón de Salto (B).



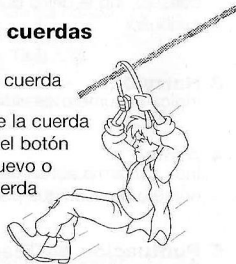
Cruzar ganchos y cordones

- Salta hacia el gancho o cordón horizontal para agarrarse a él.
- Pulsa el Teclado de Control izquierda/derecha para mover a Harry Jr. a la izquierda o derecha.
- Pulsa el botón de Salto (B) de nuevo para soltarse del gancho o cordón.



Saltar por las cuerdas deslizantes

- Salta o coge la cuerda deslizante
- Para soltarse de la cuerda deslizante, pulsa el botón de Salto (B) de nuevo o cabalga por la cuerda deslizante hasta el final.



Saltar a cualquier cosa

- Salta a una tela de araña (u otra cosa) para saltar al aire

Tirar de Palancas

- Usa el Teclado de Control para mover a Harry Jr. a la izquierda o derecha de la palanca, para que se ponga en frente.
- Pulsa el Teclado de Control hacia arriba para tirar de la palanca hacia abajo.

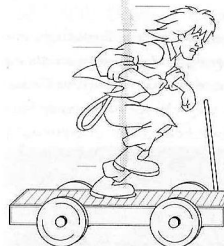
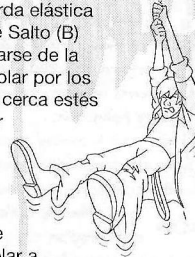
Pasar por Puertas

- Pon a Harry Jr. en frente de una puerta y pulsa hacia arriba en el Teclado de Control para entrar por la puerta.



Cuerda Elástica

- Salta de una cuerda elástica
- Pulsa el botón de Salto (B) de nuevo para soltarse de la cuerda elástica y volar por los aires. (Cuanto más cerca estés de la parte superior de la planta-elástica cuando te sueltas, más alto subirás).
- Usa el Teclado de Control para controlar a Harry mientras esté en el aire.



Recorrido desenfrenado en un Vagón de Mina (sólo en la Mina Balankanche)

- Pulsa el Teclado de Control arriba o abajo y pulsa el botón de Salto (B) simultáneamente para saltar al coche patín.
- ¡No hay frenos!

ARTEFACTOS MAYAS

Día 7 - Artefactos mayas

Hay varios artefactos que Harry Jr. y yo esperamos encontrar durante nuestro viaje. Algunos mayas creen que los viejos

idosos y reliquias fueron creados y enviados a la tierra por Itzamna, el Dios Maya de la Sabiduría.

Guardián del Tiempo
Según la leyenda, si se toca este potente artefacto, congela temporalmente el tiempo.



Chiles Mayas
Se dice que otorgan al espectador un fuerza super humana, aumentando temporalmente las habilidades para correr o saltar.



Sagrado Corazón
Un latido espiritual que devuelve una parte de la salud perdida al que lo encuentre.



Idolo de Parada
Usado por los viajeros mayas para marcar su parada. Posee propiedades mágicas que indican al viajero la dirección general del camino escogido. Permite al viajero volver al punto marcado cuando éste no pueda continuar el viaje.



Idolo de Oro
Un raro artefacto maya con poderes para otorgar a quien lo encuentre un segundo intento para continuar el camino.



Piezas del Tesoro
Sabemos que las piezas de los tesoros mayas: monedas de oro, lingotes de plata y oro, anillos de diamantes, están escondidos por todo el Imperio.



P.H.

ENEMIGOS MAYAS

Día 9 - Enemigos Mayas

Existe muy poca información sobre los enemigos mayas, ya que todo el que ha presenciado cualquier malicia ha desaparecido misteriosamente, sólo he podido recopilar poca cosa sobre los enemigos.

Esqueletos

Hace muchos años eran soldados en el ejército de Zakelua. Se han encontrado grupos cerca de Copán.



Espíritus de Chaac

Hace muchos años eran seguidores de Chaac, el Dios Maya de la Guerra y del Sacrificio. Se dice que estos espíritus tiene una gran poder sobre el fuego.



Jaguar

Este animal ligero y potente era un animal favorito de



Zakelua y le sirvió como su guardaespaldas personal. Recientemente se le ha visto en las junglas cercanas.

Halcón

Durante la guerra estuvo al servicio de Zakelua como mensajero. Se le ha visto en Tikal y en zonas cercanas al agua.



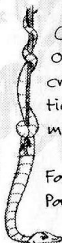
Gárgola

Según la leyenda, algunas de las ruinas mayas están guardadas por gárgolas de piedra que toman vida al acercarse.



Culebras

Otra favorita de Zakelua. Esta criatura es común en todas las tierras mayas, y puede ser muy peligrosa.



Fantasma de Vapor

Parece ser que es un producto de la brujería de Zakelua, creado para espantar a cualquiera que lo vea en los perdidos tesoros de Uaxactun.



También se ha visto a Zakelua, aunque nadie ha podido documentar su aparición. Y algunos creen que el mismo Zakelua, usando la vieja brujería maya, tiene el control sobre todas las criaturas que viven en el Imperio Maya.

P.H.

LA CIVILIZACION PERDIDA DE LOS MAYAS

Día 12, Una Civilización Perdida

La civilización maya llegó a su máximo esplendor hace casi cuatro mil años por todas las tierras que hoy se conocen como

Méjico y América Central. Aunque se han descubierto algunos lugares mayas, poco se conoce de sus actividades diarias. Lo que se conoce es que construyeron elaboradas ciudades sin ayuda de la rueda, herramientas de metal ni animales. Se ha hablado



mucho de los fantasmas y espíritus maléficos que andan por las ciudades en ruinas y por las selvas del perdido Imperio Maya. Es la civilización del misterio y la magia que quiero explorar.

P.H.

TIERRAS MAYAS

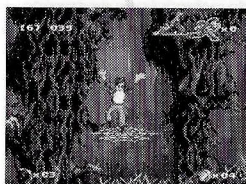
Día 13, Tierras Mayas

Harry Jr. y yo llevamos varios días viajando en busca del tesoro perdido. Aunque ha sido una larga y dura expedición, aún nos queda mucho camino. El camino adelante está lleno de peligros.



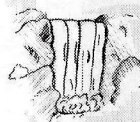
Jungla de Ceiba

Un lugar viejo y misterioso, desolado desde los años 1400. El peligro ronda por todas partes de este camino, tortuoso como un laberinto. Debemos poder usar los elementos al alcance de la mano para navegar.

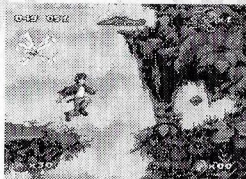


Minas de Tazamul

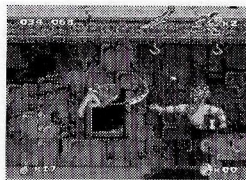
Perdidas desde hace siglos, esta serie de peligrosas cavernas se cree que están habitadas por mortales criaturas y llenas de barreras peligrosas. Podríamos usar un vagón de mina abandonado como transporte.

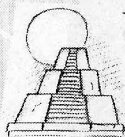


Cataratas de Xibalba Llamadas así en memoria de los demonios que se cree que existían durante la civilización Maya. Sólo el inteligente puede viajar por este peligroso camino sin caerse al rugiente agua que hay bajo los pies. ¡Hay que tener cuidado!



Ciudad Perdida de Copan Situada en el corazón del Viejo Imperio Maya, este exterior en ruinas de hace 2.000 años está lleno de trampas mortales y de enemigos aún más mortales.





Templo de Copán
Todo aquel que ha entrado
en este misterioso laberinto
no ha regresado jamás.

P.H.



Día 14, La Aventura Continúa
Si Harry y yo sobrevivieramos el camino a
través del territorio conocido como Maya,
necesitaremos toda la suerte que nos
quede para continuar la expedición.
Nos queda un largo camino que andar.

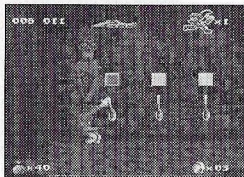
Jungla de Lakamul
Laguna de Yaxchilán
Mina de Balankanche
Ruinas de Tikal
Templo de Tikal

MUNDOS DE BONIFICACION

Escondido por todo el juego hay mundos
de bonificación que te pueden dar grandes
recompensas, si eres listo.

Cámara Secreta de Loitun

Se entra en
una habitación
con tres
palancas sobre
una pared: A,
B y C. Directamente encima de cada
palanca hay una luz que parpadea de vez
en cuando, creando un patrón. Repite este
patrón pulsando A, B, o C en el controlador.
Si repites con éxito todos los patrones,

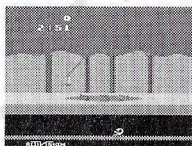


P.H.

se abre la cámara y obtienes un premio!

Un Viaje de Vuelta

Escondido en alguna parte del juego hay
un mágico túnel del tiempo creado por el
demonio de Zakelua. Este remolque puede
transportar a Harry Jr. de vuelta al tiempo
primitivo... Un tiempo que puede hacer
recordar algunas memorias. Las reglas son
simples: tienes 20 minutos para
coleccionar todos los premios... o si no,
verás. aquí tienes una pista, ¡ten cuidado
con los escorpiones!



PISTAS ESTRATEGICAS

- Colecciona tantas piezas del tesoro
como puedas. Con cada quince puntos
puedes continuar.
- Usa el Super Tiro para ayudarte a vencer
a los enemigos mortales y rompe los blo-
queos de las asquerosas telas de araña.
- Cuando pelees, trata de ponerte debajo
de tus enemigos.
- Asegúrate de usar los Artefactos Mayas y
las Armas Mayas con sabiduría. Estas
cosas mayas sólo te dan una cantidad
limitada de tiempo y/o uso.
- Recuerda coger el Boomerand Maya
cada vez después de lanzarlo,
o desaparecerá.
- Trata de usar el vagón de mina u otros
artículos como plataformas.
- Puedes hacer algo más que simplemente
quedarte parado encima de las raíces de
los árboles
- No tengas miedo de aventurarte en
cada mundo, podrías encontrar
sorpresas escondidas.
- Sigue moviéndote mientras saltas por
encima de los cocodrilos.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este
sistema de juego de video o permitir que sus
hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer
ataques epilépticos o pérdida del conocimiento
cuando se exponen a ciertos patrones de luz o
luces destellantes en su vida cotidiana. Tales
personas pueden sufrir un ataque mientras ven
ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos
juegos de video. Esto puede suceder incluso si
la persona no tiene un historial médico de epilepsia
o nunca ha sufrido ataques epilépticos.
Si usted o cualquier miembro de su familia ha
tenido alguna vez síntomas relacionados con la
epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento)
cuando se haya expuesto a luces destellantes,
consulte a su médico antes de jugar.
Nosotros recomendamos que los padres
supervisen la utilización que sus hijos hacen de
los juegos de video. Si usted o sus hijos
experimentan alguno de los siguientes síntomas:
mareos, visión borrosa, contracciones oculares o
musculares, pérdida de conocimiento,
desorientación, cualquier movimiento involuntario
o convulsiones, mientras utiliza un juego de
video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización
del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla.
Siéntese bien separado de la pantalla del
televisor, tan lejos como permita la longitud
del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión
lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha
dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté
jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos
cada hora mientras utiliza un juego de video.

GARRANTIA

"Sony Electronic Publishing le garantiza al
comprador original de este producto Sony
Electronic Publishing, por un periodo de noventa
(90) días desde la fecha de su compra, que este
Paquete de Juego está libre de defectos de
material y mano de obra y conuerda, que dentro
de este periodo y a su opción, ya sea reparario o
cambiarlo gratuitamente. Envía el producto a

porte pagado, junto con prueba de fecha de
compra, al domicilio indicado abajo. Esta garantía
no aplicará y será nula si el defecto de este
producto Sony Electronic Publishing ha resultado
de su abuso, uso irrazonable, mal tratamiento o
negligencia.

ESTA GARANTIA REENPLAZA TODAS LAS OTRAS
GARANTIAS Y NINGUNA OTRA
REPRESENTACION O RECLAMACION OBLIGARA
A SONY ELECTRONIC PUBLISHING. CUALQUIER
IMPLICACION DE GARANTIA QUE APLIQUE A
ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE, INCLUYENDO
GARANTIAS DE MERCABILIDAD Y VALOR PARA
UN ESPECIFICO PROPOSITO. ESTA LIMITADA AL
PERIODO DE NOVENTA DIAS (90) ESPECIFICADO
ARRIBA. SUJETO A LO ANTERIOR, ESTE
PRODUCTO DE SONY IELECTRONIC PUBLISHING
SE VENDE "COMO ES" SIN NINGUNA GARANTIA
EXPRESADA O IMPLICADA DE NINGUNA CLASE,
Y SONY ELECTRONIC PUBLISHING NO ES
RESPONSABLE DE CUALQUIER PERDIDA O
DAÑOS DE CUALQUIER CLASE RESULTANTES
DEL USO DE ESTE PRODUCTO, BAJO NINGUNA
CIRUNSTANCIA SERA SONY ELECTRONIC
PUBLISHING RESULTANTES DE LOS DANOS
CONSECUENCIALES O INCIDENTALES
RESULTANTES, DE LA POSESION, USO O MAL
FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE
SOFTWARE.

Algunos países no permiten límites de duración
de garantía y/o exclusiones o límites de daños
consecuenciales, de forma que los límites de
arriba y/o las exclusiones de responsabilidad
puede que no apliquen en tu caso. La garantía de
arriba te da derechos legales específicos y puede
que también tengas otros derechos, los cuales
varian de país a país."

SPAIN

Columbia Tristar Home Video Y Cia, SRC
C/Albacete, 5-4 Planta
28027 Madrid
Spain

GUIDA DI SOPRAVVIVENZA

LA LEGGENDA DI PITFALL

La leggenda di Pitfall	56
Benvenuti nella giungla	57
Preparativi per l'avventura Maya	57
Il menu Opzioni	57
Informazioni sull'avventura	58
Viaggiare nel mondo dei Maya	58
Stato dell'avventura	59
Armi Maya	59
Cambiare arma	59
Super tiro	59
Manovre speciali	60
Manufatti Maya	61
Avversari dei Maya	62
La civiltà perduta dei Maya	62
Le terre dei Maya	63
Mondi bonus	64
Suggerimenti strategici	64
Riconoscimenti	86

Molti anni fa c'era un audace avventuriero che viaggiava intorno al mondo in cerca di antiche leggende e tesori scomparsi. I suoi viaggi lo portarono attraverso i sette mari fino ai confini della Terra. Si avventurò in vaste regioni sconosciute zeppate di pericoli inimmaginabili. Quando la fama delle sue imprese giunse alle orecchie del mondo civilizzato, egli divenne una leggenda. Questo grande esploratore era Pitfall Harry.

Dopo tante fruttuose spedizioni, Harry smise di viaggiare per dedicarsi a suo figlio, Harry Junior. Il piccolo aveva ereditato dal padre la passione per l'ignoto, e a 18 anni era un ragazzo sveglio con un forte spirito avventuriero e un po' pieno di sé. Presto imparò ad apprezzare il brivido dell'esplorazione e della scoperta e non tardò a cimentarsi in eccitanti imprese seguendo le orme del padre.

Pitfall Harry, venuto a sapere delle entusiasmanti avventure del figlio, si accorse di avere una terribile nostalgia dei vecchi tempi. E fu così che l'intraprendente coppia si mise in viaggio verso la giungla dell'America Centrale in cerca dei tesori perduti dei Maya.

Ma accadde qualcosa di terribile...

Terzo giorno - L'avventura Maya

Dopo giorni di viaggio nella giungla, io e Harry Jr. abbiamo finalmente raggiunto il cuore dell'antico Impero Maya. E' stato un lungo viaggio, ma il vero pericolo deve ancora arrivare in quanto stiamo per scoprire il tesoro perduto di Uaxactun. La leggenda narra che il tesoro era custodito dallo spirito di un antico guerriero Maya, Zakelua: il Signore del male. Migliaia di anni or sono, Zakelua tentò di conquistare le terre



Maya per dominare l'impero.

Dopo numerose battaglie, Zakelua venne sconfitto e non fu mai più visto in quelle terre.

Le pagine che seguono sono le note della mia ricerca sulla cultura e sulla leggenda Maya.

Se dovesse accadermi qualcosa, spero che Harry

Jr. prenda il mio diario personale e lo usi come guida per continuare la nostra spedizione. Spero solo che sia veramente utile, se mai sarà usato.



Avviso importante: se sullo schermo non appare niente, portare l'interruttore sulla posizione OFF. Controllare che la cartuccia sia inserita correttamente, e che tutti i cavi siano correttamente collegati. Riprova. (Prima di inserire o rimuovere la cartuccia, portare sempre l'interruttore sulla posizione OFF.)

P.H.

BENVENUTI NELLA GIUNGLA

Pitfall Harry è caduto prigioniero del terribile spirito del guerriero Zakelua: il Signore del male. Armato soltanto di una fedele fionda e del diario di suo padre, il giovane Harry Jr. deve avventurarsi nell'ignoto per salvare il padre prima che sia troppo tardi!

PREPARATIVI PER L'AVVENTURA MAYA

1. Imposta il tuo Super Nintendo Entertainment System e collega il controller 1.
2. Con l'interruttore in posizione OFF, inserisci la cartuccia 'Pitfall: L'avventura Maya' (con l'etichetta rivolta verso di te) nell'apposito vano e premi in basso finché la cartuccia è ben ferma.
3. Accendi la TV o il monitor, poi accendi Super Nintendo Entertainment System. Dopo un momento appare lo schermo introduttivo.
4. Premi il pulsante START sul Nintendo Controller per cominciare.

Il menu Opzioni



Per modificare le impostazioni di gioco prima di cominciare, usa il Control Pad per spostare il boomerang su

OPTIONS sullo schermo del titolo, quindi premi il pulsante START. Appare il menu Opzioni. Premi il Control Pad a destra o sinistra per spostarti tra le opzioni. Premi il Control Pad su o giù (o premi i tasti A, B o C) per saltare tra le impostazioni delle opzioni. In qualsiasi momento puoi premere START per uscire dal menu Opzioni.

Suono -
Seleziona tra stereo e mono.

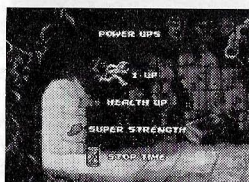
Difficoltà -
Scegli tra due livelli di difficoltà: Normale o Difficile.

Comandi -
Appare sullo schermo un elenco di mosse seguite dai pulsanti alle quali sono assegnate. Premi A, B, X o Y per saltare tra le differenti impostazioni. Vedi la sezione Viaggiare nel mondo dei Maya per

conoscere le impostazioni di default del Control Pad.

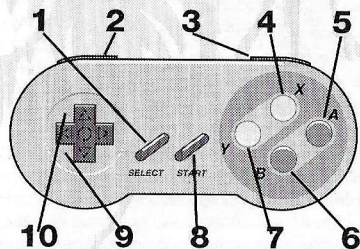
Informazioni sull'avventura

Per avere un piccolo sommario delle cose che potrai incontrare durante il tuo viaggio, usa il Control Pad per spostare il boomerang su INFO nello schermo del titolo e premi il pulsante START. Premi ancora START per scorrere i vari schermi di informazione. Per ulteriori dettagli sui vari oggetti che puoi raccogliere, consulta le sezioni Armi Maya e Manufatti Maya di questo manuale.



VIAGGIARE NEL MONDO DEI MAYA

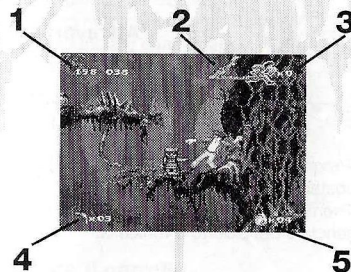
Nota: Seguono le impostazioni di default. Per modificare queste impostazioni, vedere la sezione "Comandi" nel menu Opzioni.



- 1 Alterna armi
- 2 Pietra esplosiva (bomba molto efficace)
- 3 Pietra esplosiva (bomba molto efficace)
- 4 Boomerang
- 5 Frusta con la fionda
- 6 Salta
- 7 Lanciare pietre con la fionda (tieni premuto per per il super tiro con la fionda)
- 8 Pausa/ Riprendi Gioco
- 9 (Su/Giù) Arrampicati/Chinati/ Tira/Guarda/Punta l'arma
- 10 (Sinistra/Destra) Corri/Gira/Striscia/Spingi/ Guarda/Punta l'arma

Stato dell'avventura

Per controllare come se Harry Jr. se la sta cavando nel tentativo di trovare suo padre, basta guardare in alto o in basso sullo schermo.



- 1 **Punteggio** - Indica il punti guadagnati da Harry Jr.
- 2 **Vitometro** - Mentre Harry Jr. si indebolisce, il cocodrillo si avvicina sempre di più. Un consiglio: non dargli troppa confidenza!
- 3 **Harry Jr.** - Indica il numero di vite rimaste.
- 4 **Weapon** -
- 5 **Conteggio tesori** - Calcola il valore in oro dei tesori trovati da Harry Jr. Per continuare il gioco devi guadagnarti 50 punti Oro.

ARMI MAYA

Harry Jr. inizia la sua avventura armato solo della sua fidata fionda e di un po' di sassi. Usa i sassi per colpire i nemici o qualsiasi altro mezzo per avanzare in un mondo.



Puoi adoperare la fionda come Frusta per colpire i nemici a breve distanza. Ma la sorte non è dalla tua parte e ti conviene raccogliere quanti più sassi possibili. Ne avrai bisogno!

Cambiare arma

Nel corso della tua avventura, potrai scoprire delle antiche armi Maya che aiuteranno Harry Jr. a sconfiggere i nemici e a superare i vari ostacoli. Per cambiare le armi disponibili, picchietta il pulsante START (Non tenere premuto il pulsante altrimenti fermi il gioco! BASTA SOLO PICCHIETTARE.) Quindi tieni premuto il pulsante Spara per usare l'arma visualizzata.



Super tiro

Se, ogni tanto, dovessi aver voglia di tirare una fiondata con tutte le tue forze... buone notizie:

E' possibile! Basta tenere premuto il pulsante Spara (A) e Harry Jr. tenderà la sua fionda per lanciare un Super tiro. Questo tiro sarà molto più efficace di un tiro normale, ma non dimenticare che il tempo che perdi per tendere la fionda può risultare fatale!

Quinto giorno - Armi Maya

Sassi - Servono come munizioni per la fionda. Generalmente si trovano in sacchi nelle terre Maya.



Boomerang Maya -

Tira un potente colpo al nemico. Non dimenticare di recuperarlo dopo il lancio.

La pietra esplosiva di Pacal - Questa pietra sacra ha delle proprietà magiche. Corre voce che distrugga quasi tutti i nemici con la sua potenza.



P.H.

MANOVRE SPECIALI

Per salvare suo padre, Harry Jr. dovrà affrontare una situazione mortale dopo l'altra. Per sopravvivere dovrai essere sveglio e pieno di risorse. Ecco delle manovre speciali che potrebbero esserti utili:

Appendersi alle liane

- Premi il pulsante B per saltare e afferrare il nodo alla base della liana.



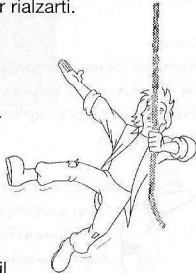
- Premi di nuovo il pulsante Salta (B) per sganciarti dalla liana.

Strisciare

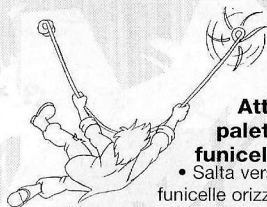
- Tieni premuto il Control Pad down.
- Premi il pulsante Salta (B) per strisciare.
- Premi il Control Pad sinistra/destra per fare strisciare Harry Jr. in una delle due direzioni.
- Premi il Control Pad su, oppure premi il pulsante Salta (B) per rialzarti.

Arrampicarsi sulle corde

- Salta su una corda.
- Premi il Control Pad su/giù per arrampicarti o per scendere dalla corda.
- Per saltar giù dalla corda, tieni premuto il



Control Pad nella direzione in cui vuoi saltare, quindi tieni premuto il pulsante Salta (B).



Attraversare paletti e funicelle

- Salta verso i paletti o funicelle orizzontali per agganciarti.
- Premi il Control Pad sinistra/destra per spostare Harry Jr. nelle due direzioni.
- Premi di nuovo il pulsante Salta (B) per sganciarti dal paletto o funicella.

Calvincare le linee lampo

- Salta per aggrappare una linea lampo.
- Per sganciarti da una linea lampo, premi di nuovo il pulsante Salta (B) rimani sulla linea lampo fino alla fine.



Saltar giù

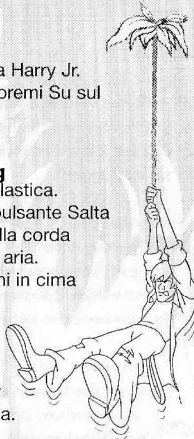
- Salta su una ragnatela (o su un'altra cosa) e rimbalza per aria.

Tirare leve

- Usa il Control Pad per spostare Harry Jr. a sinistra o a destra della leva, in modo che si trovi di fronte ad essa.
- Premi il Control Pad su per abbassare la leva.

Aprire porte

- Per entrare, sposta Harry Jr. davanti alla porta e premi Su sul Control Pad.



Bungee-jumping

- Salta sulla corda elastica.
- Premi di nuovo il pulsante Salta (B) per sganciarti dalla corda elastica a volare per aria. (Quanto più ti avvicini in cima alla pianta elastica quando ti sganci, più in alto arriverai.).
- Usa il Control Pad per controllare Harry mentre si trova in aria.

Guidare il carrello

- Salta sul carrello, poi premi il Control Pad sinistra/destra per iniziare a muoverti.
- Premi il Control Pad nella direzione contraria a quella in cui ti stai muovendo per usare il freno.



Fuga sul carrello della miniera (solo nella Miniera di Balankanche)

- Premi il Control Pad su o giù e premi contemporaneamente il pulsante Salta (B) per far saltare il carrello.
- Sei senza freni!

MANUFATTI MAYA

Settimo giorno - Manufatti Maya
Vi sono diversi manufatti che io e Harry Jr. speriamo di trovare durante il nostro viaggio. Molti Maya credevano che questi antichi idoli e reliquie erano stati creati e mandati sulla terra da Itzamna - il dio maya del Sapere.

Congelatempo - secondo la leggenda, questo potente manufatto, se toccato, ferma momentaneamente il tempo.



Peperoncino Maya - Si dice che doti il suo possessore di una forza sovrumana, aumentando temporaneamente la potenza del salto e della corsa.

Cuore sacro - Un cuore pulsante che ripristina in parte la salute di chi lo trova.



Idolo di posizione -



Usato dai viaggiatori Maya per memorizzare il punto in cui si trovano. Questo idolo ha delle proprietà magiche che indicano ai viaggiatori la direzione giusta e gli consente di ritornare al

punto contrassegnato se non sono in grado di continuare il viaggio.

Idolo d'oro -

Un raro manufatto Maya che dona a colui che lo trova un secondo tentativo di continuare il viaggio.



Tesori - Si narra che tesori maya - oro, monete, argento e lingotti d'oro, anelli di diamanti - siano nascosti per tutto l'impero.



P.H.

AVVERSARI DEI MAYA

Nono giorno - avversari Maya

Esistono poche informazioni sugli avversari dei Maya in quanto tutti coloro che sono stati testimoni di atti malefici sono scomparsi misteriosamente. Per questo motivo sono stato in grado di produrre soltanto dei dati parziali sui nemici.

Scheletri -

Una volta erano i soldati dell'esercito di Zakelua. Di recente sono stati avvistati nei gruppi di scheletri vicino Copan.



Spirito di Chaac -

Una volta erano i seguaci di Chaac - il dio maya della guerra e del sacrificio. Si narra che questi spiriti abbiano grossi poteri sul fuoco.



Giaguaro -

Questa belva agile e potente era l'animale preferito e guardia del corpo di Zakelua. Ultimamente è stato avvistato nella giungla circostante.



Falco -

Impiegato come messaggero di Zakelua durante la guerra. Avvistato a Tikal e nelle zone paludose.



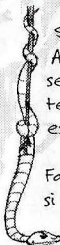
Gargolla -

Secondo la leggenda, molte rovine maya erano custodite da doccioni di pietra che diventavano vivi se avvicinati.



Serpenti -

Altri animali preferiti da Zakelua. I serpenti sono animali molto comuni nelle terre maya e possono essere estremamente pericolosi.



Fantasma -

si narra sia frutto della stregoneria di Zakelua, creato per allontanare chiunque miri ad impadronirsi del tesoro perduto di Uaxactun.



Anche Zakelua è stato avvistato, sebbene nessuno sia stato in grado di documentare il suo aspetto. Alcuni credono che lo stesso Zakelua, facendo uso di una stregoneria maya, controlli tutte le creature che popolano le terre dell'impero Maya.

P.H.

LA CIVILTÀ PERDUTA DEI MAYA

Dodicesimo giorno - Civiltà perduta

La civiltà maya fiorì per circa 4000 anni nella zona oggi nota come Messico ed America Centrale. Sebbene siano state scoperte numerose città maya, ben poco è noto delle loro attività quotidiane. Quel che è noto è che costruirono città complesse e templi senza l'aiuto della ruota, di utensili metallici né di animali. Da lungo tempo si narra che fantasmi e spiriti malefici si aggirino per le rovine delle città e per le foreste dello sperduto Impero maya. Il mio desiderio è quello di esplorare



questa civiltà intrisa di mistero e di magia.

LE TERRE DEI MAYA

Tredicesimo giorno - Terre Maya
Io e Harry Jr. abbiamo viaggiato per giorni in cerca del tesoro perduto. È stata una spedizione lunga e faticosa e il peggio deve ancora arrivare. Ci sta davanti una strada piena di pericoli.

Giungla di Ceiba -

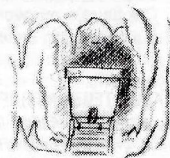
Un luogo antico e misterioso disabitato fino al 1400.

Questo labirinto nasconde pericoli dappertutto. Puoi usare gli elementi che ti circondano per spostarti.



Miniere Tazamul -

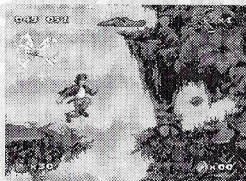
È credenza comune che queste pericolose caverne, perdute per secoli, siano popolate da creature malefiche e piene di insidiosi ostacoli. È possibile usare i carrelli della miniera abbandonata come mezzo di trasporto.



Cascate di Xibalba -

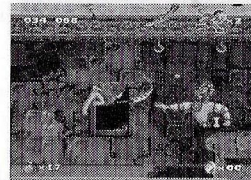
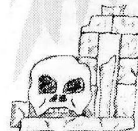
Prendono il nome dal demone che le dominava ai tempi della civiltà maya. Solo i più abili possono

avventurarsi in questo rischioso percorso senza precipitare nelle acque vorticoso. Bisogna stare attenti!

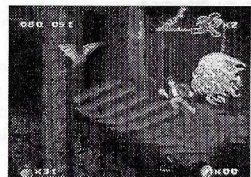
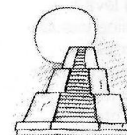


La città perduta di Copan -

Queste rovine vecchie di 2000 anni, situate nel cuore dell'antico Impero maya, sono fitte di trappole mortali e di creature ancora più malefiche.



Tempio di Copan - Tutti coloro che si sono addentrati in questo tempio non sono mai più ritornati.



P.H.

Quattordicesimo giorno 14 -
L'avventura continua
Se mai io e Harry Jr. riusciremo a sopravvivere a questo viaggio nel territorio maya conosciuto, avremo bisogno di tanta fortuna per continuare la spedizione.-
Ci aspetta una lunga strada.

Foresta pluviale di Lakamul
Laguna di Yaxchilan
Miniera di Balankanche
Rovine di Tikal
Tempio di Tikal

P.H.

MONDI BONUS

In tutto il gioco sono nascosti dei mondi bonus che promettono grandi sorprese per i più intrepidi.

Il sotterraneo segreto di Loltun

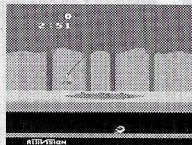


Entrerai in una stanza con tre leve su un muro: A, B e C. Sopra ciascuna leva c'è una lucina che lampeggia in ordine casuale creando un motivo. Prova a riprodurlo premendo A, B o C sul controller. Se riesci a riprodurre correttamente tutti i motivi, il sotterraneo si apre e sarete premiati!

Viaggio di ritorno

Da qualche parete nel gioco si nasconde una deviazione temporale magica macchinata dal malvagio Zakelua. Questa deviazione trasporta Harry Jr. indietro nel tempo in un'epoca primitiva... un'era che può rievocare tante memorie. Le regole sono semplici: avete 20 minuti per

raccogliere tutto ciò che può servire ... o altro. Un consiglio: attenti agli scorpioni!



SUGGERIMENTI STRATEGICI

- Raccogli quanti più tesori possibili. Ogni cinquanta punti guadagni una chance di proseguimento.
- Usa il Super Tiro per sconfiggere gli avversari malefici o per sfondare le insidiose ragnatele.
- Durante i combattimenti cerca di essere in discesa rispetto ai tuoi avversari.
- Fai buon uso dei manufatti e delle armi maya. Questi oggetti maya agiscono solo per periodi limitati.
- Non dimenticare di recuperare il Boomerang maya dopo ogni lancio altrimenti scomparirà.
- Cerca di usare i carrelli abbandonati delle miniere come mezzo di trasporto.
- Puoi fare di più che sostare sui ceppi degli alberi.
- Non aver paura di avventurarti in tutti i mondi, potresti trovare delle sorprese nascoste.
- Continua a muoverti quando ti trovi sui cocodrilli saltellanti.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici. Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia

(attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

Precauzioni durante l'utilizzo

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

GARANZIA LIMITATA

"Sony Electronic Publishing garantisce all'acquirente originale di questo prodotto Sony Electronic Publishing, per un periodo di novanta (90) giorni dalla data d'acquisto, che questo Game Pak è libero da difetti di materiale e mano d'opera e consente, entro tale periodo e a sua scelta, di ripararlo o sostituirlo gratis. Spedisci il prodotto con le spese di spedizione a tuo carico, insieme alla prova d'acquisto datata, all'indirizzo indicato qui sotto. Questa garanzia non sarà applicabile e sarà nulla se il difetto in questo prodotto Sony Electronic Publishing è stato causato da abuso, uso non ragionevole, trattamento improprio o negletto.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE GARANZIE E SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON SARA' RESPONSABILE O OBBLIGATA PER NESSUN 'ALTRA RAPPRESENTAZIONE O RICHIESTA DI QUALSIASI NATURA. QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA APPLICABILE A QUESTO PRODOTTO SONY ELECTRONIC PUBLISHING, E GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIALIZZABILITA' E IDONEITA' AD UNO SCOPO PARTICOLARE E' LIMITATA AL PERIODO DI NOVANTA (90)

GIORNI SPECIFICATO QUI SOPRA. SOGGETTO A QUANDO ESPOSTO PRECEDENTEMENTE, QUESTO PRODOTTO SONY ELECTRONIC PUBLISHING E' VENDUTO 'COME E', SENZA ALCUNA GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA DI NESSUN TIPO SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON E' RESPONSABILE PER NESSUNA PERDITA O DANNO DI QUALSIASI TIPO RISULTANTE DALL'USO DI QUESTO PRODOTTO. IN NESSUN CASO, SONY ELECTRONIC PUBLISHING SARA' RESPONSABILE PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI RISULTANTI DAL POSSESSO, USO O MAL FUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO DI SOFTWARE.

Alcuni paesi non permettono limiti sulla durata della garanzia e/o sulle esclusioni o sui limiti dei danni consequenziali, per cui i limiti e/o esclusioni su esposti potrebbero non essere applicabili a te. Questa garanzia ti dà un diritto legale specifico, e potresti avere altri diritti che variano da paese a paese."

ITALY

Columbia Tristar Home Video SPA
Via Flaminia 872
00191 Rome
Italy
Hotline: CTHV (ITALY) Hotline
33 36 359

ÖVERLEVNADSGUIDE

Legenden om Fallgrops-Harry	66
Välkommen till djungeln	67
Förberedelse för ditt Mayaäventyr	67
Alternativmenyn (Options Menu)	67
Äventyrsinformation	68
Hur man tar sig runt i Mayavärlden	68
Äventyrsstatus	69
Mayanska vapen	69
Byta vapen	69
Superskott	69
Speciella manövrar	70
Historiska skatter från Maya	71
Mayanska fiender	72
Den Förtrade Mayacivilisationen	72
Mayalandet	73
Bonusvärlden	74
Strategitips	74
Medverkande	86

LEGENDEN OM FALLGROPS-HARRY

För många år sedan fanns det en äventyrare som reste runt i världen och sökte efter urgamla legender och förlorade skatter. Hans resor tog honom över de sju haven och till jordens ände. Han vågade sig in i okända regioner som var fyllda av faror. Allteftersom ryktet om hans expeditioner tog sig tillbaka till civilisationen, blev han mycket snart en legend. Denne store upptäcktsresande var Fallgrops-Harry.

Efter många lyckade resor, slog Harry sig ner för att uppfostra sin son, Harry Junior. Eftersom han hade ärvt sin fars förkärlek för det okända, växte Harry Jr upp till att bli en häftig 18-åring med stor känsla för äventyr - och med en egen stil. Han lärde sig snabbt hur spännande det var att undersöka och upptäcka saker och upplevde strax själv många spännande resor.

När Fallgrops-Harry hörde om sin sons spännande eskapader, förstod han hur mycket han längtade efter det liv han levtt förut. Så den modiga duon bestämde sig för att ge sig av till Centralamerikas djungler för att söka efter den förlorade Mayaskatten.

Men någonting gick väldigt snett.....

Dag 3.....Mayaäventyret

Efter flera dagars resa genom djungeln har Harry Jr och jag äntligen nått fram till hjärtat av antikens Mayaimperium. Det har varit en lång resa, men den verkliga faran ligger framför oss - För vi är nu inte långt borta från att upptäcka den förlorade Vaxatunskatten.



Enligt legenden vaktas skatten av en gammal Mayakrigares ande -Zakelua: Ondskans Härskare. För flera tusen år sedan försökte Zakelua att erövra Mayalandet

så att han kunde härska över imperiet. Efter många slag var han till slut besegrad, och kom aldrig mer tillbaka.



Jag har skrivit ner mina undersökningar om Mayas kultur och legend på de följande sidorna. Om någonting skulle hända mig, är det mitt hopp att Harry Jr ska ha mina personliga anteckningar och använda dem som en guide för att fortsätta sökandet. Jag bara hoppas att dom kommer att bli en tillräcklig hjälp - om dom någonsin kommer att användas.

PH

VÄLKOMMEN TILL DJUNGELN

Fallgrops-Harry har tillfångatagits av den fruktade krigsanden Zakelua: Ondskans Härskare. Beväpnad enbart med en slunga och sin fars anteckningar måste nu unge Harry Jr fortsätta in i det okända för att rädda sin far - innan det är för sent!

FÖRBEREDELSE FÖR DITT MAYAÄVENTYR

1. Koppla in ditt Super Nintendo Entertainment system och för in kontakten för kontroll 1.
2. Med strömmen ANSTÄNGD, sätt in Fallgrop: Mayaäventyrets spelkasset i systemet och tryck ner den med fast hand.
3. Sätt på Tv:n eller din kontrollapparat och sätt sedan på Super Nintendo Entertainment System. Efter en stund kommer introduktionen upp på bilden.
4. Tryck på START-knappen på din Nintendokontroll för att börja.



Viktigt: Om ingenting syns på bildrutan, stäng AV strömmen. Kontrollera så att spelkassetten är insatt ordentligt, och kontrollera alla kablar för att försäkra dig om att dom är ordentligt kopplade. Försök sedan igen. (Stäng alltid AV strömmen innan du sätter in eller tar ut spelkassetten.)

Alternativmenyn (The Options Menu)



För att ändra spelsättningarna innan du börjar spela, använd D (direktiv)-plattan för att flytta

indikatorn till "OPTIONS" på titelbilden och tryck sedan på START-knappen. Alternativmenyn kommer då upp på bilden. Tryck på kontrollplattan upp eller ner för att röra dig mellan de olika alternativen. Tryck på A, B, X eller Y för att ändra på sättningarna. Tryck på START när som helst, för att komma ur alternativmenyn.

Ljud -

Välj stereo eller mono.

Svårighetsgrad (Difficulty) -

Välj mellan två alternativ: Normalt eller svårt.

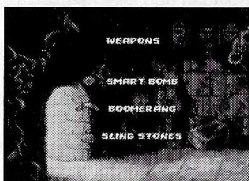
Kontroller (Controls) -

En lista av olika drag kommer upp på bilden, följt av en knapp till vilken varje drag är hänvisat. Tryck på A, B, Z eller Y för att förflytta dig genom de olika sättningarna. Se

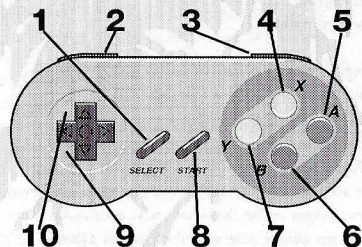
"Hur man tar sig runt i Mayavärlden" för den automatiska kontrollplattesättningen.

Äventyrsinformation

För att få en summering av vad du kan hitta under din resa, använd kontrollplattan för att förflytta indikatorn till "INFO" på titelbilden och tryck sedan på START-knappen. För mer detaljer om de olika saker du kan samla se i sektionen om Mayavapnen och Mayafakta i denna instruktionsbok.



HUR MAN TAR SIG RUNT I MAYAVÄRLDEN

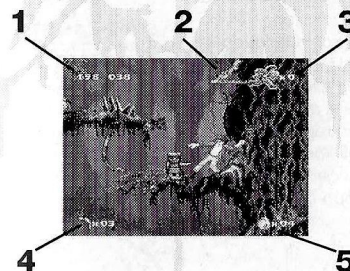


- 1 Visar byte av vapen
- 2 Exploderande sten (smartbomb)
- 3 Exploderande sten (smartbomb)
- 4 Bumerang
- 5 Slangbälla
- 6 Hopp
- 7 Skjuta slangbällestenar (håll nere för Superskottladdning)
- 8 Paus/Sätta igång spelet
- 9 (Upp/Ner) Klättra/Huka sig/Dra/Titta/Sikta vapen
- 10 (Höger/Vänster) Springa/Vända/Krypa/Knuffa/Titta/Sikta vapen

Observera - De följande är de automatiska sättningarna. Se under "Controls" i Alternativmenyn

Äventyrsstatus

Du kan alltid se hur det går för Harry Jr i sina försök att hitta fadern - titta bara längst upp eller längst ner på bilden.



1 Poäng (Score) -
Visar hur många poäng Harry Jr har förtjänat.

2 Hälsobar (Health Bar) -
Allt eftersom Harry Jr tar stryk rör sig krokodilerna närmare och närmare. Ett varningsord - låt dom inte komma för nära!

3 Harry Jr -
Visar antalet liv som är kvar.

4 Vapen (Weapon) -
Visar Harry Jr.s nuvarande vapen och hur många olika möjligheter det finns att använda det på.

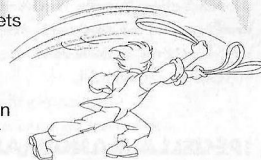
5 Skattvärde (Treasure Count) -
Kalkylerar guldvärdet av de skatter Harry Jr har samlat. Samla ihop 50 guldpöng för att förtjäna att Fortsätta (Continue).

MAYAVAPEN (MAYAN WEAPONS)

Harry Jr bär sitt äventyr beväpnad enbart med sin slunga och några stenar. Använd stenarna för att skjuta på fiender eller något annat som hjälper dig att komma vidare i världen. Kan slungan användas som en piska för att piska fiender som är nära. Men oddsen är knappast emot dig - så plocka upp så många stenar du kan hitta. Du behöver dom!



Byta vapen
Under äventyrets gång kanske du upptäcker att antikens Mayavapen kan hjälpa Harry Jr att besegra



fiender och klara olika hinder. För att se de tillgängliga vapnen och dess användning, tryck på SELECT-knappen. För mer information om hur man använder vilket som helst tillgängligt vapen se "Hur man tar sig runt i Mayavärlden".

Superskott



Då och då kanske du känner att du vill skjuta iväg en sten med all din kraft. Det kan du! Håll bara nere Skjut (Y) knappen och Harry Jr kommer att spanna sin slunga och skjuta iväg ett Superskott. Detta skott kommer att göra mera skada än ett standardskott - men kom ihåg, att vänta på att han ska spanna slungan kan kosta dig värdefull tid!

Dag 5 - Mayavapen

Stenar (Sling Stones) - fungerar som ammunition för slungan. Hittas vanligtvis i Mayalandet i säckar.



Mayabumerang (Mayan Boomerang) - Ger fienden ett kraftfullt slag. Måste komma ihåg att plocka upp detta vapnet efter det att det blivit ivägskjutet.

Explodera Pacalstenen (Exploding Stone of Pacal) - Denna heliga stenen har magiska krafter. Det är sagt att den kan förstöra nästan alla fiender inom synhåll.



PH

SPECIELLA MANÖVRAR

Harry Jr kommer att vara tvungen att ta sig igenom den ena dödliga situationen efter den andra för att rädda sin far. Detta kommer ofta att fordra snabbt tänkande och rådigt handlande. Här är några speciella manövrar som kan hjälpa:

Hänga i vinrankor

• Tryck på B-knappen för att hoppa upp och ta tag i en knut på vinrankans nedre del.



• Tryck på Hopp (B)-knappen igen för att släppa taget.

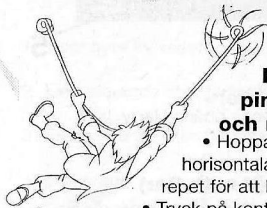
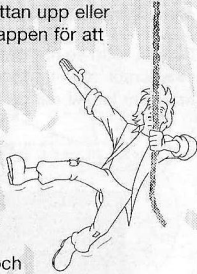
Krypa

• Tryck ner och håll ner kontrollplattan.
• Tryck på Hopp (B)-knappen för att börja krypa.
• Tryck på kontrollplattan vänster/höger för att göra så att Harry Jr kryper i rätt riktning.

• Tryck på kontrollplattan upp eller tryck på Hopp (B)-knappen för att stå upp.

Klängrep

• Hoppa upp och ta tag i ett rep. - Tryck på kontrollplattan upp/ner för att klättra upp eller ner för repet.
• För att hoppa ner från repet, tryck ner och håll kontrollplattan i den riktningen du vill hoppa, tryck sedan på Hopp (B)-knappen.



Horizontala pinnar och rep

• Hoppa upp mot den horizontala pinnen eller repet för att haka fast.
• Tryck på kontrollplattan vänster/höger för att flytta Harry Jr till vänster eller höger.
• Tryck på Hopp (B)-knappen igen för att släppa taget från pinnen eller repet.

Rida på fartlinjer

• Hoppa upp för att ta tag i en fartlinje.
• För att komma av fartlinjen, tryck på Hopp (B)-knappen igen eller rid på fartlinjen tills den tar slut.



Hoppa från olika saker

• Hoppa upp på ett nät (eller annan sak) och hoppa upp i luften.

Dra i spakar

• Använd kontrollplattan för att förflytta Harry Jr till vänster eller höger om spaken, så att han är vänd emot den.
• Tryck kontrollplattan uppåt för att dra spaken neråt.

Gå igenom dörrar

• Förflytta Harry Jr så att han står framför en dörr och tryck sedan uppåt på kontrollplattan för att gå igenom dörren.

"Bungee"-hopp

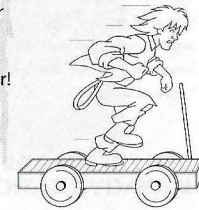
• Hoppa upp i en "bungee".
• Tryck på Hopp (B)-knappen igen för att komma av "bungeen" och flyga i luften. (Ju närmare toppen av bungeeväxten du är, desto högre flyger du). - Använd kontrollplattan för att kontrollera Harry medans han är i luften.



Gruv-vagnen

(enbart i Balankanchegruvan)

• Tryck på kontrollplattan upp eller ner och tryck på Hopp (B)-knappen samtidigt för att få vagnen att hoppa.
• Du har inga bromsar!



HISTORISKA SKATTER FRÅN MAYA

Dag 7 - Historiska skatter från Maya
Det finns många historiska skatter som Harry Jr och jag hoppas att vi ska hitta under vår resa. Många Mayaner trodde att dessa urgamla avgudabilder och relikier var skapade och skickade till jorden av Itzamna - Mayas Visdomsgud.

Tidshållaren - Enligt legenden, fryser denna kraftfulla symbol tiden efter det att den har vidrörts.



Mayansk chilipeppar - Enligt legenden ger pepparen övermännisklig kraft och skapar temporärt en ökning av löpnings- och hoppningsförmågan.

Heligt hjärta - Ett slående hjärta av spirituell kvalitet som återger delar av förlorad hälsa till den som hittar det.



Lokalitetsikon - Användes av Mayanska resanden för att markera deras lokalitet. Har magiska kvaliteter som visar den resande riktningen.



Hjälper resande att återvända till en markerad punkt när det är omöjligt att fortsätta resandet.

Gyllene Avgud - Sällsynt Mayansk symbol som ger kraft till den som hittar den och gör ett andra försök att fortsätta resan.



Skatter - Det finns rapporter om att Mayanska skatter såsom guldmynt, silver- och guldtackor och diamantringar, finns gömda i hela Imperiet.



PH

MAYANSKA FIENDER

Dag 9 - Mayanska fiender

Det finns väldigt lite information om Mayanska fiender - för alla som har sett något elakt har försvunnit på ett mystiskt sätt. Därför har jag bara lyckats få ihop delar av information om fiender.

Skelett -

Var en gång i tiden soldater i Zakeluas armé. Grupper har nyligen setts nära Copan.



Chaacandar -

Var en gång i tiden följeslagare av Chaac - den Mayanska guden för krig och försakande. Det sägs att dessa andar har stor makt över eld.



Jaguar -

Detta smidiga, starka djur var Zakeluas favorithusdjur och fungerade som hans personliga livvakt. Har nyligen setts i djungeln.



Hökar -

Fungerade som budbärare för Zakelua under krigstiden. Har setts i Tikal och i områden nära vattnet.



Groteska stenfigurer - Enligt legenden är många av Mayas ruiner vaktade av stenfigurer som vaknar till liv när man kommer nära dom.



Ormar -

En annan av Zakeluas favoriter. Detta djur är vanligt i Mayas land och kan vara väldigt farligt.



Moluspöken -

Är sagt att vara en produkt av Zakeluas magi och skapade för att hålla borta dom som har fått syn på skatterna i Vaxactum.



Zakelua har också syns till, fast ingen har lyckats att dokumentera detta. Vissa tror att Zakelua själv, genom att använda gammal Mayansk magi, håller kontrollen över de varelser som bor i Mayaimperiet.

PH

DEN FÖRLORADE MAYACIVILISATIONEN

Dag 12 - En förlorad civilisation
Civilisationen i Maya frodades i nästan fyrahundra år i vad som nu är Mexiko och Centralamerika. Fastän många Mayaplatser har blivit upptäckta, känner man väldigt lite till om deras vardagliga aktiviteter. Vad som är känt är att dom byggde avancerade städer och tempel utan hjälp av hjul, metallverktyg eller djur. Det har länge talats om spöken och onda andar som bebor städernas ruiner och skogarna i Mayas förlorade civilisation. Det är denna civilisationens



mysterium och magi som jag länge har velat undersöka.

PH



Xibalbatallen - Uppkallad efter de demoner som man tror har existerat i Mayas civilisation. Bara de

skickligaste kan resa på denna farliga väg utan att ramla ner i det rasande vattnet nedanför. Var försiktig!

MAYALANDET

Dag 13 - Mayalandet

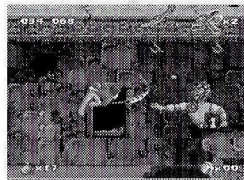
Harry Jr och jag hade rest i fyra dagar för att söka efter den förlorade skatten. Fastän det har varit en lång och tuff expedition är den ännu inte över. Vägen framför oss är full av favor.



Ceibadjungeln -

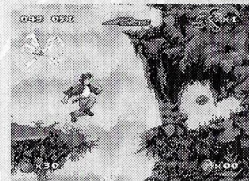
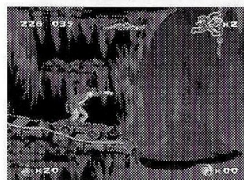
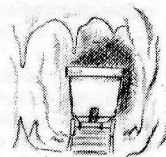
En urgammal och mystisk plats obebodd sedan 1400-talet. Favor lurar överallt på denna labyrintliknande väg.

Ska vara möjligt att använda de omkringliggande elementen för att navigera.



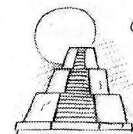
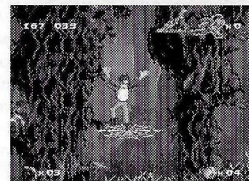
Tzamalgrrottorna -

Förlorade i flera århundranden, i denna grupp av förädiska grottor är det sagt att dödliga varelser bor och att det är fullt av farliga hinder. Här kan eventuellt de gamla gruv-vagnarna användas som transportmedel.



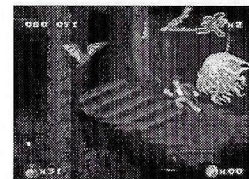
Copan - den förlorade staden - Placerad i hjärtat av antikens Mayaimperium. Denna 2000 år gamla,

åldrade exteriör är proppfull av dödliga fällor och ännu dödligare fiender.



Copantemplet - Ingen som har gått in i denna mystiska labyrint har någonsin återvänt.

PH

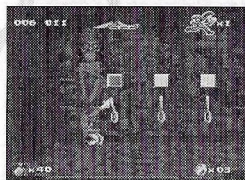


Dag 14 - Äventyret fortsätter
Om Harry Jr och jag ska överleva denna resan genom det ökända Mayaområdet, behöver vi all lycka vi kan få för att fortsätta expeditionen. Framför oss ligger en lång väg.

Lakamulregnskogen
Yaxchilanlagunen
Balaukanchegruvan
Tikalruinerna
Tikaltemplet

BONUSVÄRLDEN

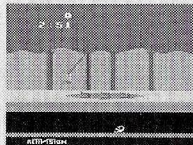
Det finns bonusvärldar gömda genom hela spelet och dessa kan ge dig stora belöningar om du är tillräckligt skicklig.



Lottuns hemliga valv

Du kommer in i ett rum som har tre spakar på väggen: Y, X och A.

Placerade direkt över varje spak finns lampor som blinkar i en slumpmässig ordning men som skapar ett mönster. Upprepa dessa mönstren genom att trycka på Y, X eller A på din kontroll. Om du lyckas upprepa mönstren, kommer valvet att öppna sig och du kommer att bli belönad!



En resa tillbaka

Någonstans i spelet finns en magisk tidsmaskin gömd, skapad av den elaka Zakelua. Denna tidsmaskin kommer att transportera Harry Jr tillbaka till en primitiv tidsålder... En tid som kanske framkallar en del gamla minnen. Reglerna är enkla: du har 20 minuter på dig att samla ihop alla godsakerna... annars. Här är ett tips - se upp för skorpionerna!

STRATEGITIPS

- Samla så många Skatter du kan. Varje 50 poäng ger dig tillåtelse att fortsätta.
- Använd Superskottet till att hjälpa dig att besegra dödliga fiender eller att skjuta igenom farliga hinder.
- Använd Mayanska symboler och vapen på ett intelligent sätt. Dessa saker ger dig bara en begränsad tid eller ett begränsat användningssätt.
- Kom ihåg att plocka upp den Mayanska bumerangen efter det att du har använt den annars försvinner den.
- Försök att använda övergivna gruvvagnar eller andra saker som plattformar.
- Du kan göra mera än att bara stå på trädstubbar.
- Var inte rädd för att förflytta dig runt i varje värld - du kanske hittar gömda överraskningar.
- Rör dig hela tiden när du befinner dig över de hoppande krokodilerna.

EPILEPSIVARNING

Läs igenom nedanstående varning innan du börjar använda detta TV-spelsystem eller innan du låter dina barn börja spela.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen ifråga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförluster) på grund av blinkande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela. Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta OMEDELBART spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, disorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 - 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

BEGRÄNSAD GARANTI

"Sony Electronic Publishing garanterar den ursprungliga köparen av denna Sony Electronic Publishing-produkt, för en period av nittio (90) dagar från inköpsdatumet, att denna Game Pak är fri från material- och tillverkningsdefekter och samtycker till att, inom denna period och enligt eget gottfinnande, antingen reparera eller byta ut den utan kostnad. Frankera och sänd produkten, tillsammans med daterat inköpsbevis till adressen nedan. Denna garanti gäller ej och är ogiltig om defekten hos denna Sony Electronic Publishing-produkt orsakats av missbruk, oresonligt bruk, misshandel eller slarv.

DENNA GARANTI ERSÄTTER ALLA ANDRA

GARANTIER OCH INGA ANDRA PRESENTATIONER ELLER KRAV BINDER ELLER FÖRPLIKTAR SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ALLA IMPLICITA GARANTIER SOM GÄLLER DENNA MJUKVARU-PRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER GÄLLANDE FÖRSÄLJNINGSBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖRETT SPECIELLT ÄNDAMÅL, BEGRÄNSAS TILL NITTIO-DAGS (90) PERIODEN OVAN. UNDERKASTAT DET TIDIGARE NÄMMDA, SÄLJS DENNA SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUKT 'I NUVARANDE SKICK', UTAN UTRYCKLIGA ELLER IMPLICITA GARANTIER AV NÅGOT SLAG OCH SONY ELECTRONIC PUBLISHING ÄR EJ ANSVARIGA FÖR FÖRLUST ELLER SKADOR AV NÅGOT SLAG ORSAKAT AV DENNA PRODUKTS BRUK. UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER ÄR SONY ELECTRONIC PUBLISHING ANSVARIGA FÖR TILLFÄLLIGA ELLER ÅTFÖLJANDE SKADOR SOM UPPSTÅR PÅ GRUND AV INNEHAV, BRUK ELLER FEL HOS DENNA MJUKVARU-PRODUKT.

Vissa länder tillåter loka tidsbegränsade garantier och/eller undantag eller begränsningar av åtföljande skador så begränsningarna och/eller undantagen ovan kanske inte gäller dig. Garantin ovan ger dig specifika, lagliga rättigheter och du kan också ha andra rättigheter som kan variera från land till land."

SWEDEN

Sony Music Entertainment (Sweden)
Mariehallsvagen 40
Bromma
Sweden

NORWAY

Sony Music Entertainment (Norway) AS
Ostre Aker Veii 19
0581 Oslo
Norway

HENGISSÄSELVIYTYMISOPAS

Pitfallin legenda 76

Tervetuloa viidakkoon 77

Mayan seikkailusi valmistelut 77

Optioruutu 77

Seikkailuinfo 78

Maya-maailmassa liikkuminen 78

Seikkailustatus 79

Maya-kansan aseet 79

Aseiden vaihto 79

Superlaukauksu 79

Erikosisliikkeitä 80

Maya-kansan tekot tuotteita 81

Maya-kansan vihollisia 82

Maya-kansan kadonnut kulttuuri 82

Maya-kansan maat 83

Bonusmaailmat 84

Strategiavinkkejä 84

Lopputeksti 86

PITFALLIN LEGENDA

Vuosia sitten eli uskalias seikkailija, joka matkasi maailmaa etsien muinaisia legendoja ja kadonneita aarteita. Hänen matkansa veivät hänet seitsemän meren taakse ja maailman ääriin. Hän uskaltautui laajoille, kartoittamattomille alueille, täynnä huimia vaaroja. Tiedon hänen retkistään kantautuessa sivistyneen maailman korville, muodostui hänestä pian kuuluisa legenda. Tämä suuri matkaaja oli Pitfall Harry.

Monien menestyksekkäiden retkien jälkeen, Harry asetui aloilleen kasvattaakseen poikansa, Harry Juniorin. Harry Junior peri isältään rakkauden tuntemattomaan, ja kasvoi svengaavaksi, seikkailunhaluiseksi 18-vuotiaaksi... jolla oli asenne. Nopeasti hän oppi seikkailuretkien ja löytöjen sisältämän jännityksen, ja lähti pian omille, tapahtumarikkaille matkoilleen.

Kuullessaan poikansa värisyttävistä seikkailuista, Pitfall Harry tajusi kuinka hän kaipasi vanhaa elämäänsä. Joten yhdessä tämä uskalias pari käänsi kurssin kohti Keski-Amerikan viidakkoa, Maya-kansan kadonneen aarteen etsinnässä.

Mutta jotakin meni hirvittävästi vinoon...

Päivä 3... Mayan seikkailu

Useita päiviä viidakossa matkattuamme, minä ja Harry Jr. lopulta saavuimme muinaisen Maya-kansan asuinsijoen sydämeen. Matka on ollut pitkä, mutta todellinen vaara on vielä edessäpäin... sillä olemme lähellä Uaxactunin kadonneen aarteen keksimistä.

Tarun mukaan, aarretta suojelee vanhan Maya-soturin, Zakeluan, henki. Pimeyden hevra. Tuhansia vuosia sitten, Zakelua yritti valloittaa Maya-kansan maat, hallitakseen heidän valtakuntaansa. Monien taistelujen jälkeen hänet



voitettiin, eikä häntä nähty enää koskaan sen jälkeen. Olen tehnyt muistinpänojä seuraavilla sivuilla tutkimuksistani Maya-kansan kulttuuriin ja taruihin. Jos minulle tapahtuu jotakin, toivon, että Harry Jr. käyttää muistinpänojani oppaanaan ja jatkaa retkeämme. Toivon, että niistä on apua... jos niitä koskaan joudutaan käyttämään.



(OFF) ennen kasetin sisään asettamista tai poistamista.)



Optioruutu

P.H.



Muuttaksesi pelin esisäättöjä ennen peliä, siirrä D-suuntanäppäimellä bumerangi nimikkoruudun valintoi-

hin ["OPTIONS"] ja paina START-näppäintä. Optioruutu ilmenee. Paina D-näppäintä vasemmalle tai oikealle.

Paina D-näppäintä ylös/alas käydäksesi säätöjen läpi. Paina A, B, X Y-näppäimiä muuttaaksesi säätöjä. Poistu optioruudusta milloin tahansa painamalla START-näppäintä. Musiikin voimakkuus - säädä musiikin äänenvoimakkuus (ylin 9) tai käännä se pois päältä (OFF).

Äänitehosteet - stereo tai mono

Vaikeusaste - valitse kahdesta eri asteesta: normaali tai vaikea.

Ohjaimisto - liikelista ja vastaava näppäin ilmenevät ruudussa. Paina D-näppäintä ylös tai alas, tai A, B, X tai Y käydäksesi säätöjen läpi. Katso Maya-maailmassa liikkuminen-osasta kuinka säädät perusohjaimiston.

TERVETULOVA VIIDAKKOON

Pitfall Harry on joutunut pelätyn soturihengen, Zakeluan, pimeyden herran, vangiksi. Vain luotetulla lingolla ja isänä muistinpänoilla aseistetun Harry Juniorin läytyy nyt matkata tuntemattomaan pelastamaan isänsä... ennen kuin on liian myöhäistä!

MAYAN SEIKKAILUSI VALMISTELUT

1. Aseta ohjainnäppäin 1 Super Nintendo Entertainment Systemisi virtaverkkoon.
2. Virran ollessa poissa päältä (OFF-asennossa), aseta "Pitfall: Mayan seikkailu"-kasetti paikoilleen (tarra itseesi päin) ja paina se tukevasti alas.
3. Käännä ensin päälle TV-ruutusi ja sen jälkeen Super Nintendo Entertainment System (ON-asentoon). Hetken kuluttua seuraa esittelyruutu.
4. Paina Nintendo-ohjaimiston START-aloitusnäppäintä alkaaksesi pelin.

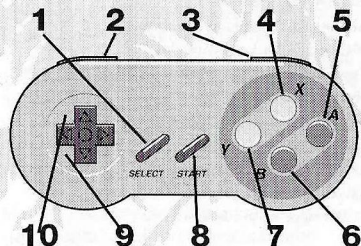
Tärkeää: Mikäli ruudussa ei näy mitään, käännä virtakatkaisin pois päältä (OFF). Tarkista, että kasetti on asetettu kunnollisesti sisään ja varmista, että johdot ovat paikoillaan. Yritä sitten uudelleen. (Käännä virtakatkaisija aina pois päältä

Seikkailuinfo

Nähdäksesi lyhennelmän siitä, mitä voit kohdata matkasi aikana, siirrä D-näppäimellä bumerangi nimikoruudun "INFO"-valintaan ja paina START-näppäintä. Paina START-näppäintä uudelleen käydäksesi info-ruudun läpi. Lisätietoja keräilykohteista löytyy Maya-kansan aseet ja Maya-kansan tekotuohteet-kappaleista.



MAYA-MAAILMASSA LIIKKUMINEN

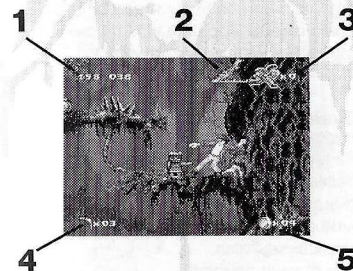


- 1 Aseenvaihtonäyttö
- 2 Räjähdyksiivi (sukkela pommi)
- 3 Räjähdyksiivi (sukkela pommi)
- 4 Bumerangi
- 5 Ruoski lingolla
- 6 Hyppää
- 7 Ammu linkokiviä (paina alas superlaukausta varten)
- 8 Keskeyty-/ Jatko Peli
- 9 (Ylös/alas) Kiipeä Kyyristy/vedä Katso/tähtää aseella
- 10 (Vasemmalle/oikealle) Juokse/käännä/ryömi/työnnä/katso/tähtää aseella

Seuraavat ohjelmiston liikkeet ovat perussäätöjä. Katso optioruudun "Ohjaimisto"-kohta.

Seikkailustatus

Voit aina seurata kuinka Harry Jr. etenee isänsä etsinnässä... katso ruudun ylätai alareunaa.



- 1 Ase - näyttää Harry Jr:n senhetkisen aseensa ja jäljellä olevan käyttömäärän.
- 2 Terveysmitta - Harry Jr:n tarkastellessa vahinkoja, krokotiili lähenee ja lähenee. Pieni neuvo - älä ryhdy liian ystävälliseksi sen kanssa!
- 3 Harry Jr. - osoittaa jäljellä olevien elämien lukumäärän.
- 4 Pistetilanne - näyttää Harry Jr:n ansaitsemien pisteiden määrän.
- 5 Aarrelaskenta - laskee Harry Jr:n keräämien aarteiden kulta-arvon. Kerää 50 kultapistettä päästäksesi "Jatkoon".

MAYA-KANSAN ASEET

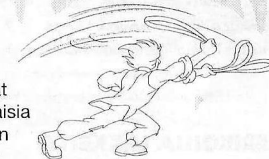


Harry Jr. alkaa matkansa aseenaan vain luotettu linkonsa ja muutama kivilohkare. Ammu kivillä vihollisia tai mitä muuta tahansa,

mikä auttaa sinua eteenpäin maailmassa. Kun sinulla ei ole enää jäljellä kiviä, voit käyttää linkoa ruoskana, jolla vihlot lähelle tulevia vihollisia. Mutta selvitysmahdollisuutesi ovat alusta alkaen pienet - joten kerää niin paljon kiviä kuin löydät. Tulet niitä tarvitsemaan!

Aseiden vaihto

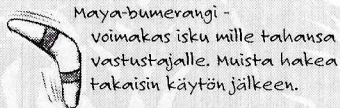
Seikkailun aikana saatat löytää muinaisia Maya-kansan aseita, jotka auttavat Harry Jr:a lannistamaan vastustajia ja voittamaan vastuksia. Tarkastellaksesi saatavilla olevia aseita, paina SELECT-näppäintä nähdäksesi jokaisen aseensa käyttömäärän. Lisätietoja siitä, kuinka voit käyttää saatavilla olevia aseita löytyy "Maya-maailmassa liikkuminen"-kappaleesta.



Superlaukaus

Silloin tällöin saatat haluta singota linkokiven kaikella voimallasi. Hyviä uutisia - voit tehdä niin! Paina alas ampumänäppäintä (Y) ja Harry Jr. jännittää linkonsa superlaukausta varten. Tämä aiheuttaa enemmän tuhoa kuin normaali laukaus, mutta muista, jännityksen vaatima aika voi tulla kalliiksi!

Päivä 5 - Maya-kansan aseet
Linkokivet -
kivilohkareita, jotka sopivat
lingolla ammuttaviksi.
Yleisesti löydettävissä
Maya-kansan
mailta säikeissä.



Maya-bumerangi -
voimakas isku mille tahansa
vastustajalle. Muista hakea
takaisin käytön jälkeen.

Pacalin räjähtävä kivi -
tällä pyhällä kivellä on
taikamainaisuuksia. Sen
sanotaan tuhoavan lähes
kaikki viholliset näkemältä.



R.H.

ERIKOISIA LIIKKEITÄ

Harry Jr:n on selvittävä yhdestä
vaaratilanteesta toisensa jälkeen isänsä
pelastaakseen. Tämä vaatii usein nopeaa
ajatusekulua ja kekseliäisyyttä. Tässä
joihtakin erikoisliikkeitä, joista voi olla hyötyä:

Köynnöksissä heiluminen

- Paina B-näppäintä hyppyyn ja
köynnöksen päässä olevaan
solmuun tarttumiseksi.



- Paina B-hyppynäppäintä uudelleen
päästäksesi irti köynnöksestä.

Ryömintä

- Paina ohjausnäppäin alas.
- Paina B-hyppynäppäintä aloittaaksesi
ryöminän.
- Paina ohjausnäppäintä
vasemmalle/oikealle saadaksesi Harry Jr:n
ryörimään kumpan suuntaan tahansa.
- Paina ohjausnäppäintä ylös tai paina B-
näppäintä noustaksesi pystyyn.

Köyssissä riippuminen

- Hyppää köyteen kiinni.
- Paina ohjausnäppäintä
ylös/alas kiivetäksesi tai
laskeutuaksesi
köyttä alas.
- Hypätäksesi alas,
paina ohjausnäppäintä
alas ja osoita haluamaasi
hyppysuuntaan. Paina B-
hyppynäppäintä.



Paalujen ja köysien yliittäminen

- Hyppää
vaakasuoraa paalua
tai köyttä kohti siihen
kiinnityäksesi. Paina
ohjausnäppäintä vasem-
malle/oikealle siirtääksesi Harry Jr:
a vastaavasti.



- Paina B-hyppynäppäintä päästäksesi
irti paalusta tai köydestä.

Energialinjalla ajo

- Hyppää kiinni energialinjaan..
- Pääset irti energialinjasta
painamalla B-näppäintä
uudelleen tai ajamalla
energialinjan loppuun.



Esineiltä ponkaisu

- Hyppää verkon
(tai muun kohteen)
päälle ja ponkaise ilmaan.

Vipujen veto

- Siirrä Harry Jr. ohjausnäppäimellä vivun
vasemmalle tai oikealle puolelle siten, että
hän on sen kanssa kasvokkain.
- Paina ohjausnäppäintä
vetääksesi vivusta.



Ovista kulku

- Siirrä Harry Jr. oven eteen ja nosta
ohjausnäppäintä ylös sisään astuak-
sesi.

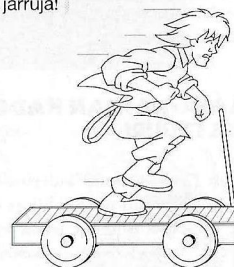
Bungee-hyppy

- Hyppää kiinni bungee-köyteen.
- Paina B-hyppynäppäintä
uudelleen päästäksesi irti
köydestä ja
ilmalento. (Mitä
lähempänä huippua
olet köydestä
irtautuessasi, sen
ylemmäksi pääset.)
- Käytä ohjausnäppäintä
Harryn ohjaamiseen ilmassa.



Hallitsematon kaivosautokyyti (vain Balankanchen kaivoksessa)

- Paina ohjausnäppäintä ylös/alas sekä
B-näppäintä samanaikaisesti saadaksesi
rata-auton hyppäämään.
- Sinulla ei ole jarruja!



MAYA-KANSAN TEKOTUOTTEITA

Päivä 7 - Maya-kansan tekot tuotteita
Toivomme Harry Jr:n kanssa tekevämmä
monia löytöjä matkallamme. Monet Maya-
heimolaiset uskoivat, että muinaiset idolit
ja muistoesineet olivat Itzamnan - Maya-
kansan tiedon jumalan - luomia ja
maahan lähettämiä.

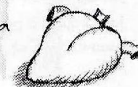
Ajanpitäjä -
legendan mukaan, tämä
voimakas esine jäädyttää
ajanlaskun väliaikaisesti sitä
kosketettaessa.



Mayan chilippuri -
sen sanotaan antavan
haltijalleen supervoimia, lisäten
väliaikaisesti juoksu- ja hyppykykyä.



Pyhä sydän -
hengellinen, lyövä sydän, joka
palauttaa osittain
löytöjensä menettämän
terveyden.



Sijainti-idoli -
mayalaisten matkajien
käyttämä sijaintimerkki. Pitää
sisällään taikavoimia, jotka
osoittavat matkajan
tarvitsemaan suuntaan. Sallii
matkajan paluun
merkittämiensä kohtaan, hänen ollessaan
kykenemätön jatkamaan matkaansa.

Kultaidoli -
harvinaisen mayalainen
esine, joka omaa voiman
antaa haltijalleen
toisen mahdollisuuden
matkan jatkamiseen.



Aarteet - sanonta kuuluu, että Maya-kansan aarteita; kultakolikkoja, hopea- ja kultaharkkoja ja timanttisormuksia, on kätkeyty ympäri valtakuntaa.



P.H.

MAYA-KANSAN VIHOLLISIA

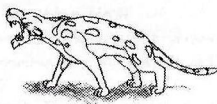
Päivä 9 - Maya-kansan vihollisia on olemassa vain vähän tietoa Maya-kansan vihollisista - kaikki, jotka ovat todistaneet pahoja tekoja, ovat salaperäisesti kadonneet. Sen vuoksi olen pystynyt keräämään vain puutteellisen listan vihollisista.

Luurangot - yhteen aikaan Zakeluan armeijan sotilaita. Joukkoja on hiljattain huomioitu Copanin lähellä.



Chaacin henki - kerran Chaacin, Maya-kansan sodan ja uhrauksen jumalan, seuraajia. Näiden henkien sanotaan omaavan voimakkaan tulenkäsittelytaidon.

Jaguaari - tämä mahtava, voimakas eläin oli Zakeluan suosituin lemmikki ja toimi hänen henkilökohtaisena vartijanaan. Hiljattain nähty mm. läheisissä viidakoissa.



Haukka - toimi Zakeluan viestittäjänä sodan aikana. Nähty Tikalissa ja vedenläheisillä alueilla.



Kattokourun nokka - tarun mukaan, monia muinaisten Maya-kansan rakennusten raunioita suojelvat kiviset kattokourun nokat, jotka tulevat uloon niitä lähestyttäessä.



Käärmeet - toinen Zakeluan lemmikeistä. Nämä otukset ovat yleisiä ympäri Maya-maita, ja voivat olla äärimmäisen vaarallisia.

Höyryhaamu - sen sanotaan olevan Zakeluan noituuden tuote - luotu ajamaan tiehensä kaikki,

joilla on silmänsä Uaxactunin kadonneessa aarteessa.



Huomioita on tehty myös Zakeluaasta, vaikka kukaan ei ole pystynyt todistamaan hänen ilmestymistään. Ja toiset uskovat, että Zakelua itse, käyttäen vanhaa Maya-kansan mustaa magiaa, hallitsee Maya-valtakunnassa eläviä olioita.

P.H.

MAYA-KANSAN KADONNUT KULTTUURI

Päivä 12 - Kadonnut kulttuuri Maya-kulttuuri vallitsi lähes 4000 vuoden ajan alueilla, jotka nykyisin tunnetaan Meksikona ja Keski-Amerikkana. Vaikka monia Maya-alueita on löydetty, tiedetään vain vähän heidän elämästään. Tiedossa on, että he rakensivat loistavia kaupunkeja ja temppeleitä ilman pyörien, metallityökalujen tai eläinten



apua. Kauan on sanottu kummitusten ja pahojen henkien vaeltavan kadonneen Maya-valtakunnan kaupunkien raunioilla ja metsissä. Tämän kulttuurin arvoitusta ja taianomaisuutta haluan tutkia.

P.H.

MAYA-KANSAN MAAT

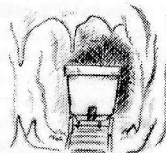
Päivä 13 - Maya-kansan maat Olemme Harry Jr:n kanssa kävelleet päiväkausia kadonneen aarteen etsinnässä. Vaikka tutkimusmatka on ollut pitkä ja vaikea, se ei ole läheskään ohi. Edessämme avautuva tie on täynnä vaaroja.



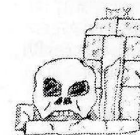
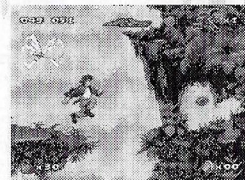
Ceiban viidako - ikivanha, arvoituksellinen paikka, asumaton 1400-luvulta lähtien. Vaara kurkkii sen labyrinttimaisen reitin jokaisen kulman takana. Pitäisi pystyä käyttämään ympäröiviä maamerkkejä suunnistukseen.



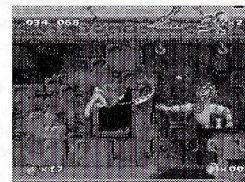
Tazamulin kaivokset - vuosisatojen ajan kateissa olleet, hengenvaaralliset luolat, joiden uskotaan asuttavan kuolettavia eläimiä ja olevan täynnä vaaroja. Mahdollisuus käyttää hylättyä kaivosautoa kulkuneuvona.

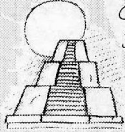


Xibalban putous - saanut nimensä, uskomuksen mukaan, koko Maya-kansan kulttuurin ajan eläneistä pahoista hengistä. Vain taitavimmat voivat selvitä tästä vaarallisesta polusta putoamatta alla raivoavaan veteen. Oleva varovainen!



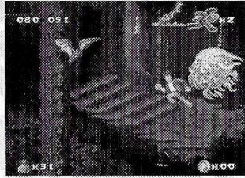
Copanin kadonnut kaupunki - keskellä muinaista Maya-valtakuntaa, tämä 2000 vuotta vanha, rappeutunut kuovi on täynnä hengenvaarallisia ansioja ja vieläkin vaarallisia vihollisia.





Copanin tempeli - joka on tähän arvoitukselliseen labyrinttiin astunut, ei ole sieltä koskaan palannut.

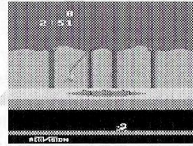
P.H.



painamalla Y, X tai A-näppäintä ohjaimistossasi. Jos toistat kaikki kuviot onnistuneesti, holvi aukeaa ja sinut palkitaan!

Paluumatka

Pelini on piilotettu pahan Zakeluan taika - ajanharppaus. Se siirtää Harry Jr:n takaisin alkuajoille... aikaan, joka voi palauttaa muistoja mieleen. Säännöt ovat yksinkertaiset: Sinulla on 20 minuuttia aikaa kerätä kaikki kalleudet... tai muutoin... Tässä vinkki: varo skorpioneja.



Päivä 14 - Seikkailu jatkuu

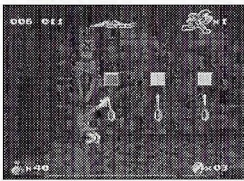
Jos selviämme Harry Jr:n kanssa hengissä tunnettujen Maya-maiden läpi, tarvitsemme kaiken jäljellä olevan onnemme retken jatkamiseksi. Edessämme on pitkä matka...

Lakamuin sademetsä
Yaxchilain laguuni
Balankanchen kaivos
Tikalin rauniot
Tikalin tempelli

P.H.

BONUSMAAILMAT

Bonusmaailmoja on piilotetty ympäri peliä, ja jos olet tarpeeksi etevä, ne tarjoavat sinulle suurenmoisia palkkioita.



Loitun salainen holvi
Astut huoneeseen, jossa on kolme kahvaa: Y, X ja A. Jokaisen

kahvan yläpuolella on valo, jotka välkkyvät ennaltamääräämättömässä järjestyksessä, muodostaen kuvion. Toista näkemäsi kuvio.

STRATEGIAVINKKEJÄ

- Kerää niin monta aarretta kuin voit. Jokaiset 50 pistettä ansaitsee "Jatkon".
- Ammu hengenvaarallisia vihollisia superlaukauksella tai räjäytä sillä tiesi ohitsepääsemättömien verkkokudosten läpi.
- Pyri asettumaan aina vihollisestasi alamäkeen taistelussa.
- Käytä Maya-kansan tekotuotteita ja aseita harkiten. Maya-tuotteet antavat rajoitetun käyttöajan ja/tai käyttömahdollisuudet.
- Muista siepata Maya-bumerangi jokaisen käytön jälkeen - tai se katoaa.
- Koeta käyttää hylättyjä kaivosautoja ja muita esineitä nousuportaina.
- Voit tehdä puunkannoilla muutakin kuin seisoa niiden päällä.
- Älä arkaile katsella ympärillesi jokaisessa maailmassa. Saatat löytää piilotettuja yllätyksiä.
- Älä pysähdy hyppelevien krokotiilien yläpuolella.

VAROITUS EPILEPSIASTA

Lue ennen kuin käytät tätä videopelijärjestelmää itse tai annat lastesi käyttää sitä.

Joillakin ihmisillä on taipumus, jonka vuoksi he voivat saada epileptisen kohtauksen tai menettää tajuntansa joutuessaan alttiiksi tietyille vilkkuville valoille tai valokuvioille normaaleissa arkielämän tilanteissa. Tällainen henkilö saattaa kokea kohtauksen katselessaan tietynlaisia televisiokuvia tai pelatessaan tiettyjä videopelejä. Näin voi käydä, vaikka kyseisellä henkilöllä ei olisikaan havaittu epilepsiaa ja hänellä ei olisi aiemmin ollut epilepsiakohtauksia.

Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epileptisiä oireita (kohtaus tai tajunnan menetys) vilkkuvalle valolle altistumisen seurauksena, kysy lääkärin neuvoa ennen pelien pelaamista.

Suosittellemme, että vanhemmat valvovat lastensa videopelien käyttöä. Lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja käänny lääkärin puoleen, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista peliä pelatessa: huimausta, näkökyvyn heikkenemistä, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.

KÄYTÖN AIKANA NOUDATETTAVAT VAROITUSMENPITEET

- Älä seiso liian lähellä ruutua. Istu riittävän kaukana televisioruudusta, mieluiten niin kaukana kuin johto riittää.
- Pelaa pelejä pienellä televisioruudulla, jos mahdollista.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai kun et ole nukkunut riittävästi.
- Pidä huolta, että huone, jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Pidä pelin aikana vähintään 10-15 minuutin tauko kerran tunnissa.

Rajoitettu takuu

"Sony Electronic Publishing takaa tämän Sony Electronic Publishingin tuotteen alkuperäiselle ostajalle yhdeksänkymmenen (90) päivän ajaksi ostopäivästä, että tämä pelikasetti on vapaa materiaali ja työn laatuviolista ja hyväksyy, sen ajanjakson sisällä ja sen optiossa, joko korjata tai vaihtaa se maksuttomasti. Lähetä tuote postimaksutta, yhdessä ostopäivätakuu kanssa,

alapuolella mainittuun osoitteeseen. Tämä takuu ei ole sovellettavissa ja on mitätön, jos vika tässä Sony Electronic Publishingin tuotteessa on aiheutunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärinkäsitteleistä tai huolimattomuudesta johtuen.

TÄMÄ TAKUU ON KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN SIJASTA JA EI MINKÄ HYVÄNSÄ LUONTEISEN MITKÄÄT MUUT ESITTÄMISTÄ TAI VAATIMUKSET TULE SITOMAAN TAI VELVOITTAMAAN SONY ELECTRONIC PUBLISHING, MITKÄ TAHANSA IMPLIKOIDUT TAKUUT SOVELLETTAVISSA TÄHÄN PEHMOTUOTTEESEEN, SISÄLTÄEN KAUPPAVALMIUDEN JA SOPIVUUDEN TAKUUT MÄÄRÄTYLLE TARKOITUKSELLE, OVAT RAJOITETUT YHDEKSÄNKYMMENEN (90) PÄIVÄN AJANJAKSOLLE KUTEN EDELLÄ TÄSMENNETTY. KOHDE EDELLISEEN, TÄMÄ SONY ELECTRONIC PUBLISHING TUOTE ON MYYTY "KUTEN SE ON", ILMAN MINKÄÄNLAISTA ILMENTÄVÄÄ TAI IMPLIKOITUA TAKUUTA, JA SONY ELECTRONIC PUBLISHING EI OLE VASTUUSSA MINKÄÄNLAISIIN MILLAISIIIN MENETYKSIIN TAI VAHINKOIHIN TAHANSA, JOTKA OVAT TULOKSENA TÄMÄN TUOTTEEN KÄYTÖSTÄ. SONY ELECTRONIC PUBLISHING EI TULE MISSÄÄN TAPAUKSESSA OLEMAAN VELVOLLINEN TÄMÄN PEHMOTUOTTEEN SATUNNAISISTA TAI OMISTUKSESTA, KÄYTÖSTÄ TAI TOIMINTAHÄIRIÖISTÄ OLEVISTA SEURAUKSISTA JOHTUVISTA VAHINGOISTA. Muutamat meut eivät salii rajoituksia kuten, miten kauan takuu on voimassa ja/tai polkkeuksia tai rajoituksia johtuen vahingoista, joten edellä mainittu vastuun rajoitukset ja/tai poikkeukset eivät saata soveltua sinulle. Edellä mainittu takuu antaa sinulle erityisen laillisen oikeuden, ja sinulla saattaa myös olla muita oikeuksia, jotka vaihtelevat maasta toiseen."

FINLAND

Sony Music Entertainment OY
Ahventie 4b (PL 12)
02171 Espoo
Finland

DENMARK

Sony Music Entertainment A/S
Vognmagergade 7
1120 Copenhagen K
Denmark

CREDITS

Producers:

Nathalie dark-scary-mysterious-and-mayany-tone-and-atmosphere Deschâtres and John chainsaw Spinale

Programming:

Redline Games Lead Programmer: James Edward Anhalt III Programmers: Darin Patrick O'Rand and John Charles Peck, Jr.

Lead Designer:

John Spinale

Level Design:

Scott king-of-tume Krager, David yes-I-can- format-a-disk Pavoni and John Spinale

Additional Design:

Nathalie Deschâtres, Tin Romario Guerrero and Sean doom meister Vesce

Associate Producers:

Kelly Walker Rogers and Sean Vesce

Background Art:

Tim jaguar May and Lin thats-for-girls Shen

Additional Tile Art:

Scott Krager

Animation and Rendering:

Danny whats-up-big-guy Matson

Additional Frame Rendering:

Kara Blohm and Evelyn I-dont-have-a-nickname Hom

Art Processing:

Tom leg of Lamb and

Christopher iron lung Smith

Quality Assurance Manager:

Jon Doellstedt

Lead Tester:

Tin Guerrero

Game Testers:

Chuck no-relation-to-the-mafia-kingpin Bonini, Brian Clarke, Michael easy killer Dunn, Abe Heward, Dan Kamins, Chris Pike, Kenny Ramirez, Christopher Smith, Mike Schneider and Rawson the vidkid Law Stovall

Manual copy:

Scott Krager and David Pavoni

Development Tools:

George Allan and Dan Chang for Tume

Package Illustrator:

Nadia Staroselska

Manual Design, Layout and Editing by TDC GROUP

Background Art Conversion by

CYGNUS MULTIMEDIA:

Winter Jenssen, Les Pardew, Ruth let me go home Stahnke, Sharon Cunningham and Robert Swindlehurst

Original Animation by

KROYER FILMS:

Director:

Bill Kroyer

Supervising Art Director:

Sue Kroyer Animators: Joe McDonough, Charles Harvey, Jaqueline Corley, Jeff Johnson, Roger Vizard and Thomas Decke

Effects Animators:

Sari Gennis, Kathleen Quaife-Hodge and Brett Hisey

Assistant Animators:

Jan Naylor, Ricardo Echevarria and Bob Miller Color Stylist: Christopher Naylor and Leslie Hinton

Layout Supervisor:

Anthony Christov

Background Painter:

Nadia Staroselska

Character Designs:

David Boudreau

Additional Animation:

Shane Zalvin, Wendy Perdue, Chris Sauve, Sue Zytka and Mark Pudleiner

Production Managers:

Jan Naylor and Steve Kellener

Production Assistants:

Josh Williams and Brian Masters

Animation Processing by

FREESTYLE

Animation Rendering by KAREN JOHNSON PRODUCTIONS:

Producer:

Denise Roberts Mckee

Art Director:

Karen Johnson

Pixel Retouch Artists:

Robert Churchill, Paul E. Nunn and Mary Kay Omelina

MUSIC AND SOUND EFFECTS CREATED AND PRODUCED BY SOUNDELUX MEDIA LABS:

Sound design and music supervision:

Scott Martin Gershin

Music composition:

Robert Higgins and David Kneupper

Sound design:

Caron Weidner, Michael Regan and Mark Lanza

Special Thanks to:

The Atari 2600, Esther Chapman, David Crane, Peter Doctorow, Jefferson Eliot, Gary curley B. Frank, Alan stormy Gershenfeld, Brian Kelly, Tom the finn Ketola, Robert Kotick, Howard Marks, Mary, The Mayan Civilization, Jim Mitchell, The Pizza Delivery Guy, Ralph the dead Goldfish (RIP), Michael Schwartz, Tom Sloper, Snoopy the Dwarf Hamster, Sean (Again!) Vesce, Trish Wright- and the Fellas down south!



Copyright © 1994 Activision, Inc. All rights reserved. Pitfall! and Activision are registered trademarks of Activision, Inc. All rights reserved. Pitfall: The Mayan Adventure- is a trademark of Activision, Inc. All rights reserved.

Pitfall: The Mayan Adventure- is based upon Pitfall! © Copyright © 1982 Activision, Inc. All rights reserved.