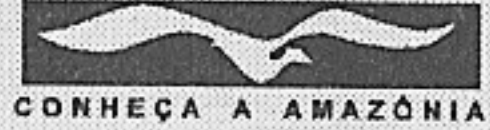


TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA A AMAZÔNIA

MEGA DRIVE[®]

SEGA

PITFALLTM
THE MAYAN ADVENTURE

ACTIVISION[®]

MANUAL DE INSTRUÇÕES

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas)

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

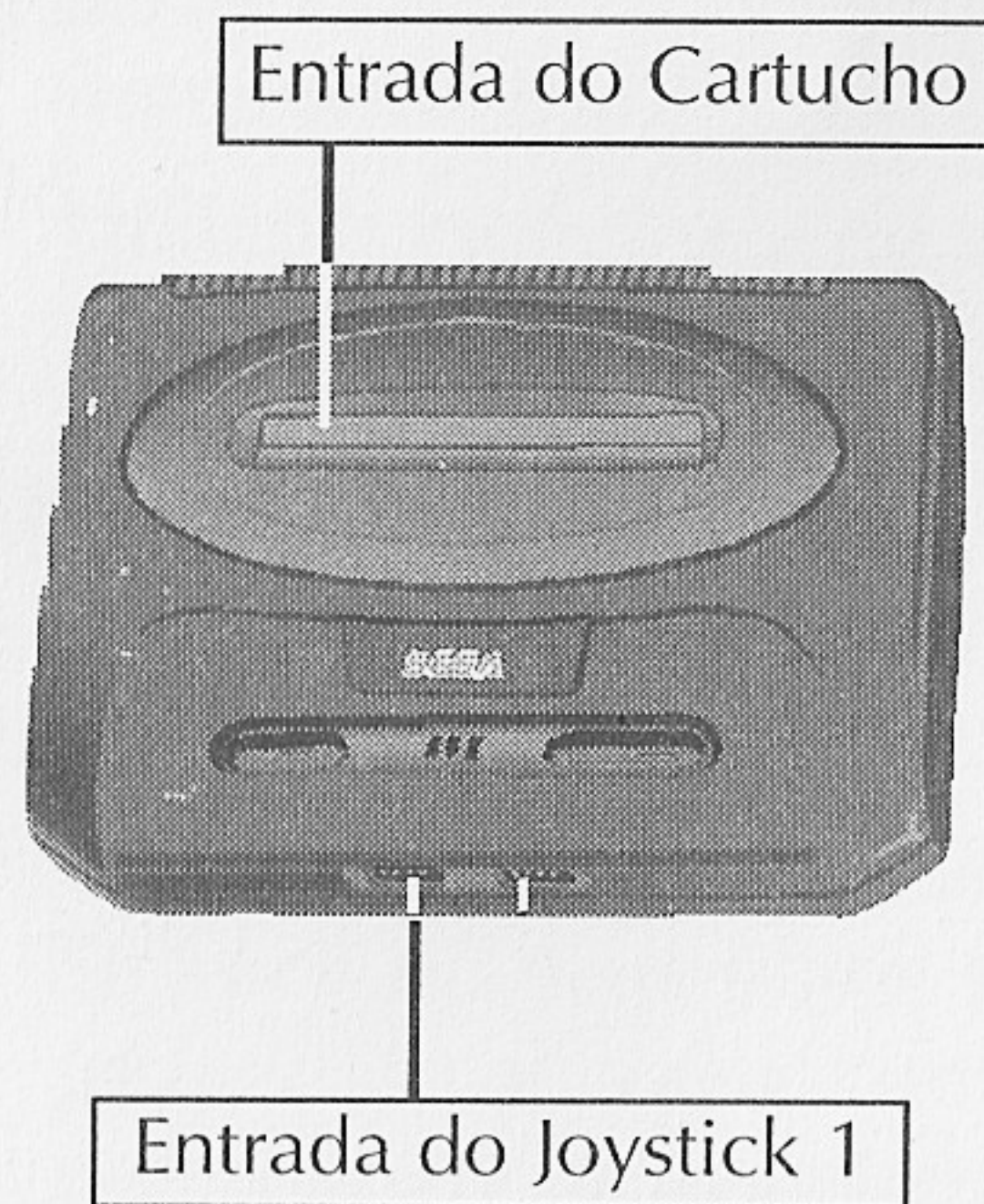
GUIA DE SOBREVIVÊNCIA

Como colocar o cartucho no Mega Drive	2
A lenda de Pitfall	3
Bem vindo à selva	5
Circulando pelo Mundo Maia	7
Armas Maias	9
Manobras especiais	11
Artefatos Maia	15
Inimigos Maia	17
A civilização perdida dos Maias	19
Terras Maia	20
Mundos Bônus	23
Dicas estratégicas	24

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o Mega Drive está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho PITFALL no console (veja figura), conforme explica o manual do Mega Drive.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
4. PITFALL pode ser jogado por um jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o Mega Drive estiver ligado!



A LENDA DE PITFALL

Há muito tempo atrás havia um audacioso aventureiro que viajava pelo mundo em busca de lendas antigas e de tesouros perdidos. Suas viagens levaram-no através dos sete mares e até o fim da terra. Ele se aventurou por regiões fora dos mapas cheias de perigos jamais imaginados. Os boatos de suas façanhas chegaram até a civilização e ele logo se tornou maior que a vida... uma lenda. Este grande explorador era Pitfall Harry.

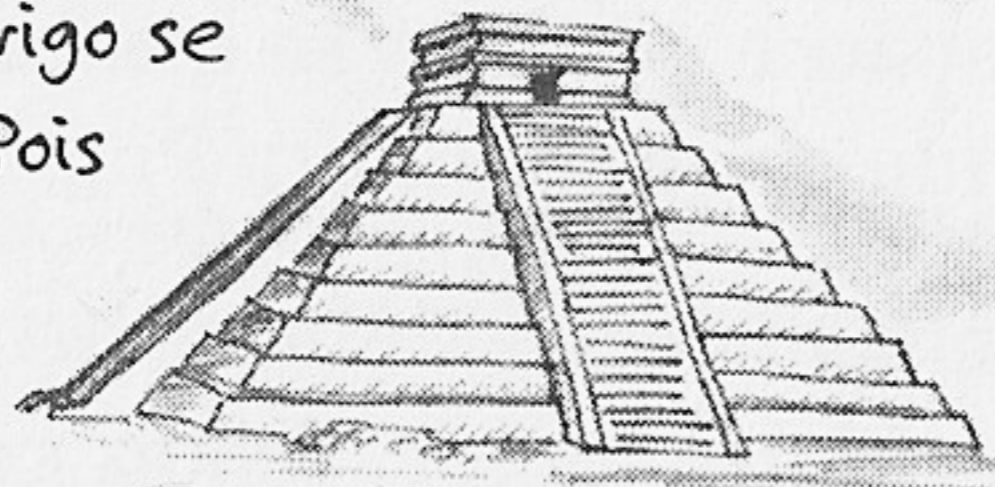
Após muitas buscas de sucesso, Harry se estabilizou para criar seu filho, Harry Junior. Tendo como herança o amor de seu pai pelo desconhecido, Harry Jr. cresceu e se tornou um garoto de 18 anos com um profundo senso de aventura - e um pouco de atitude. Ele rapidamente aprendeu a emoção da exploração e do descobrimento e logo experimentou muitas buscas excitantes sozinho.

Ouvindo falar das escapadas emocionantes de seu filho, Pitfall Harry percebeu o quanto ele gostava desta vida. Então juntos a corajosa dupla foi para a selva da América Central em busca dos tesouros perdidos dos Maias.

Mas algo deu terrivelmente errado...

Dia 3 - A Aventura Maia

Após dias viajando através da selva, Harry Jr. e eu finalmente chegamos ao coração do antigo Império Maia. Esta tem sido uma longa viagem, mas o verdadeiro perigo se encontra mais adiante... Pois nós estamos próximos de descobrir o tesouro perdido de Uaxactun.



De acordo com a lenda, o tesouro é guardado pelo espírito de um antigo guerreiro Maia - Zakelua: Senhor do Mal. Há milhares de anos atrás Zakelua tentou conquistar a terra Maia, para



assim poder dominar o Império. Após muitas batalhas, ele finalmente foi derrotado, e nunca mais foi visto de novo...

Eu tenho guardado minha pesquisa sobre a cultura e lendas Maias nas páginas seguintes. Se algo acontecer comigo, a minha esperança é que Harry Jr. pegue o meu registro pessoal e use-o como um guia para continuar com a nossa busca. Eu espero apenas que este

um dia seja útil - se chegar um dia a ser usado...

P.H.

BEM VINDO À SELVA

Pitfall Harry foi capturado pelo terrível espírito guerreiro de Zakelua: Senhor do Mal. Armado apenas com um estilingue de sua confiança e com o diário de seu pai, o jovem Harry Jr. deve agora se aventurar no desconhecido mundo para resgatar o seu pai... antes que seja tarde demais.



⓪ Menu de Opções

Para mudar as configurações de jogo antes de jogar, use o **Botão D** para mover o bumerangue até "Options" ("Opções") na tela de título, e em seguida pressione o **Botão Início**. O Menu de Opções então aparecerá na tela. Pressione os botões direcionais para a esquerda ou para a direita para se movimentar pelas opções. Pressione os botões direcionais para cima e para baixo (ou pressione **A**, **B** ou **C**) para circular através de cada configuração de opção. Pressione o **Botão Início** para sair da tela de opções a qualquer momento.



Volume da música: Ajuste o volume da música (9 é o máximo) ou desligue-a.

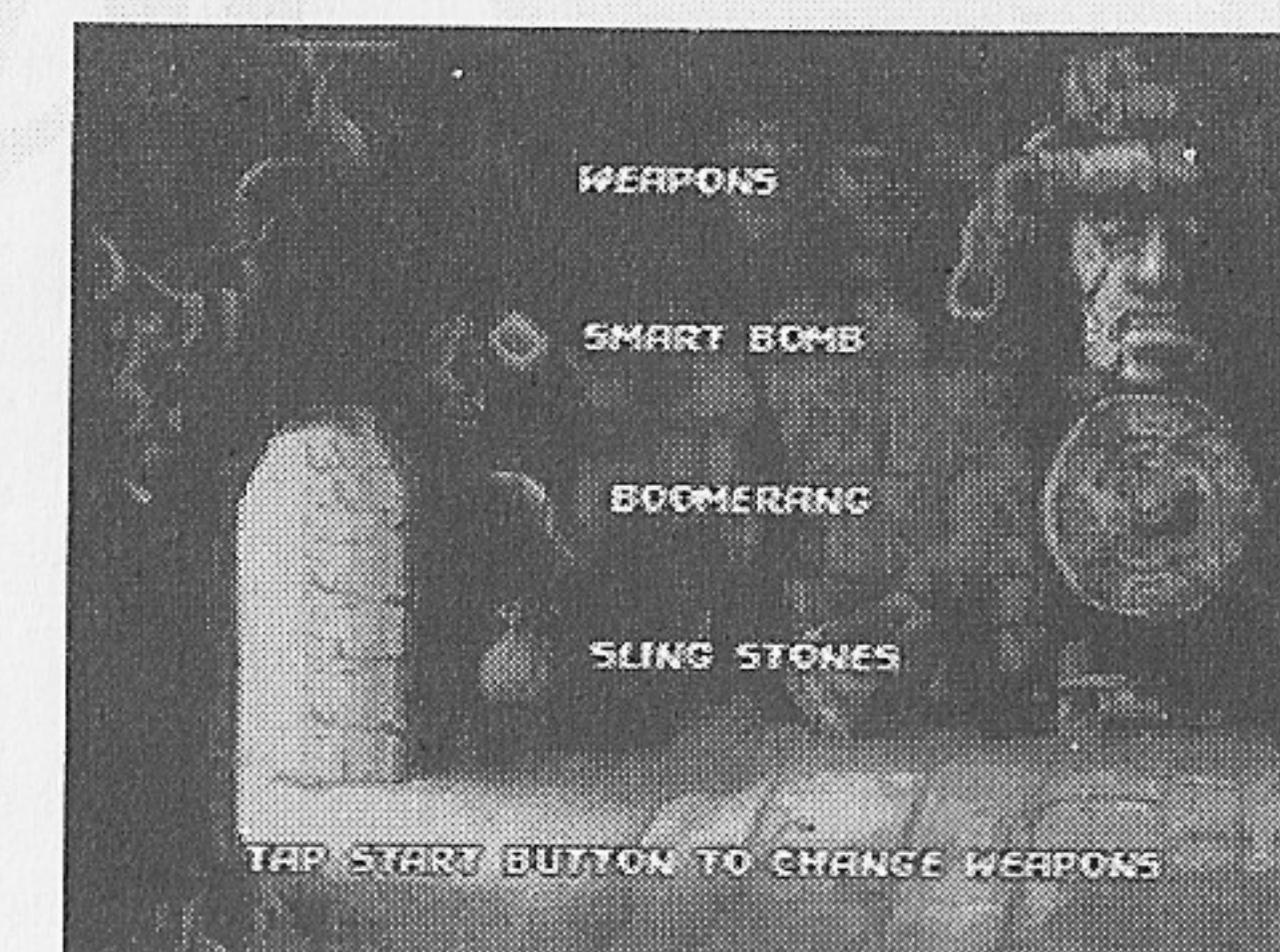
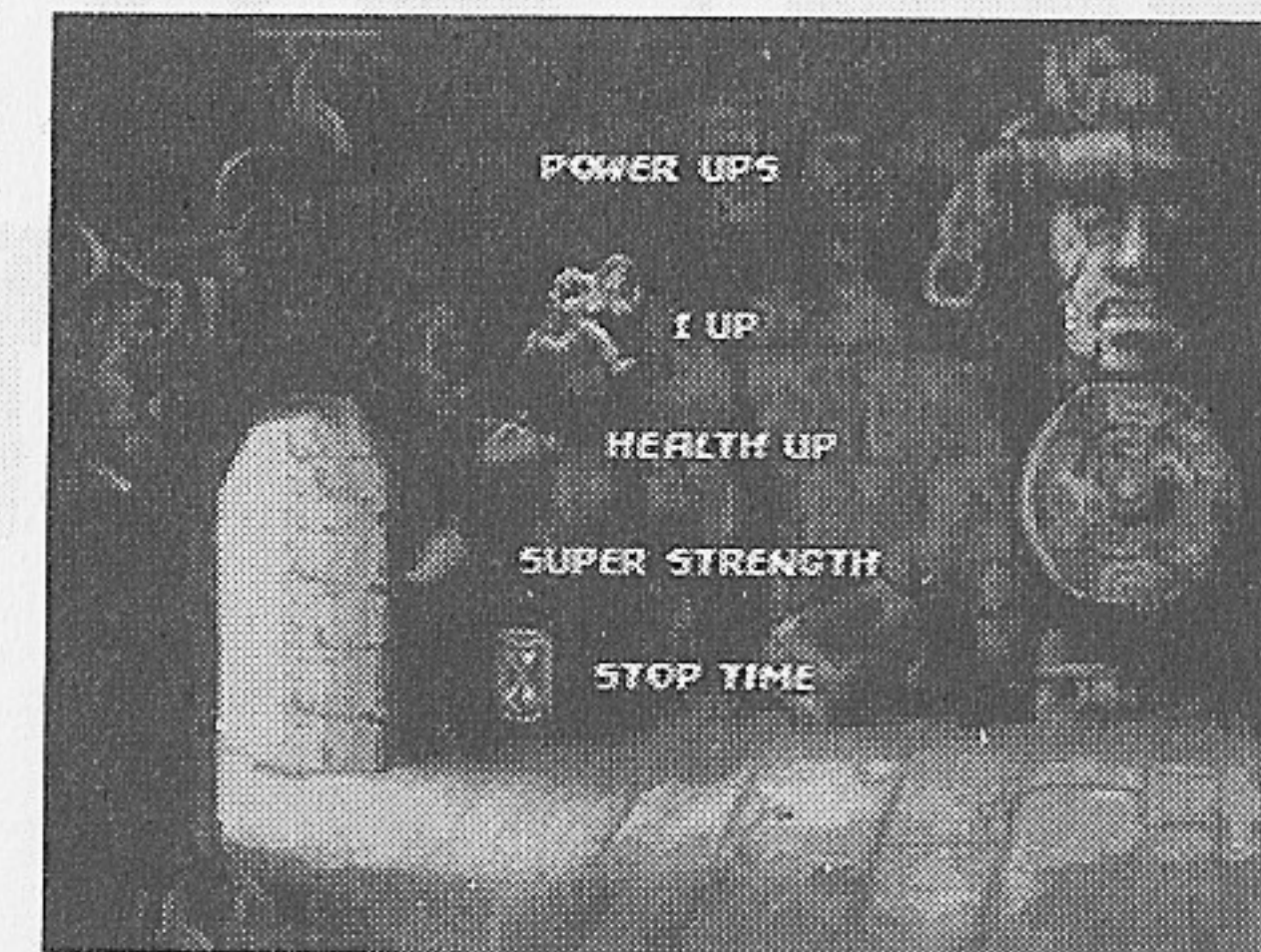
Dificuldade: Escolha a partir de duas configurações de dificuldade: Normal e Hard (Difícil).

Controles: Uma lista de movimentos aparecerá na tela,

seguida pelo botão para o qual cada movimento está destinado. Pressione os botões direcionais para cima e para baixo para circular através das diferentes configurações. Veja a seção "Circulando pelo mundo Maia" para ver a configuração de controle padrão.

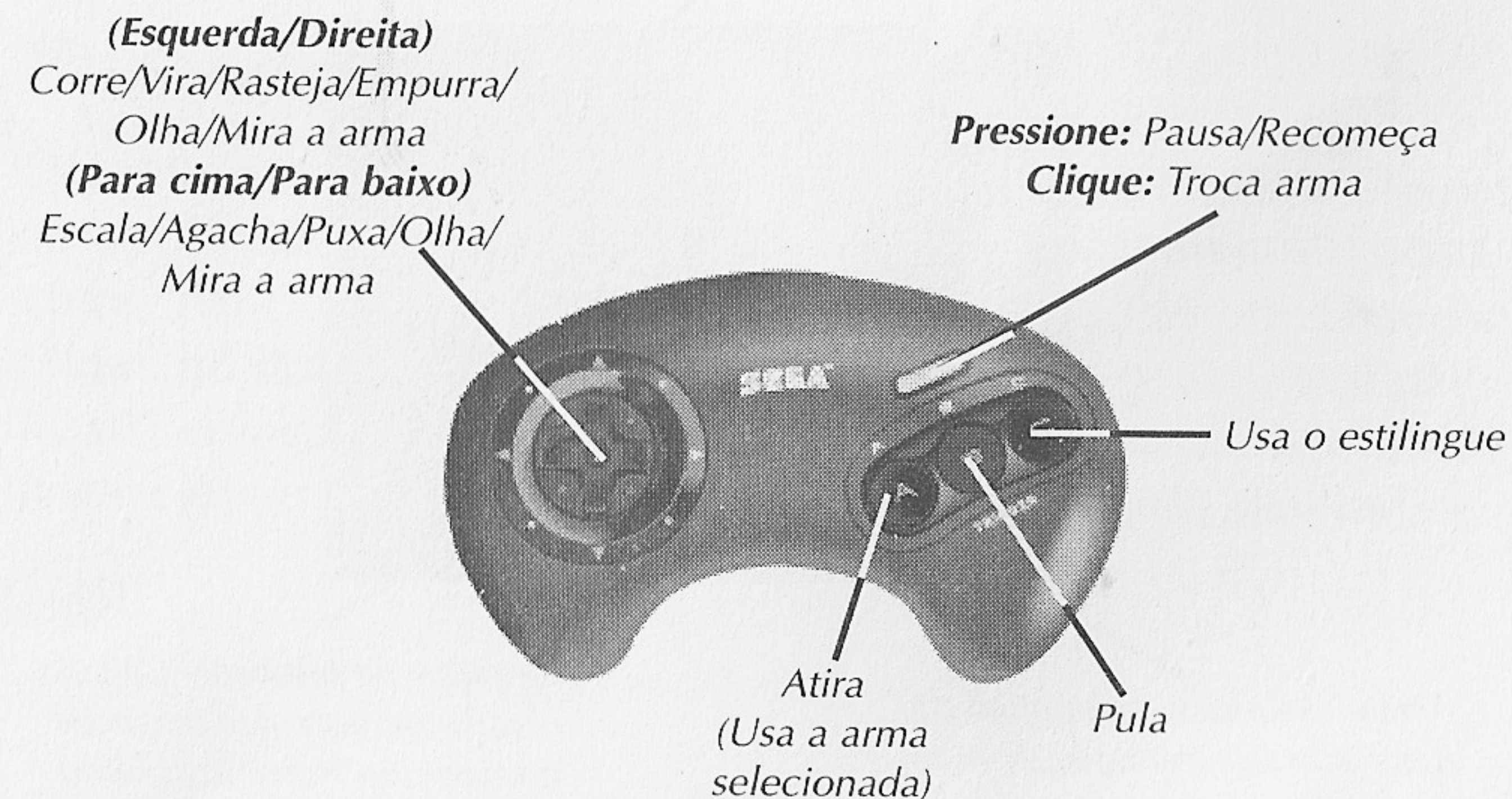
Informações da Aventura

Para visualizar um resumo do que você encontrará durante a sua aventura, use o **Botão D** (Direcional) para mover o bumerangue até "Info" na tela de título e em seguida pressione o **Botão Início**. Pressione o **Botão Início** novamente para passar pelas telas de informação. Para maiores detalhes sobre os itens os quais você pode coletar, procure as seções Armas Maia e Artefatos Maia deste manual.



CIRCULANDO PELO MUNDO MAIA

As configurações seguintes são as configurações padrão. Veja "Controls" no Menu de Opções para mudá-las.



Nota: Se você estiver usando um joystick de 6 botões, use os Botões X, Y e Z para selecionar sua arma ativa.

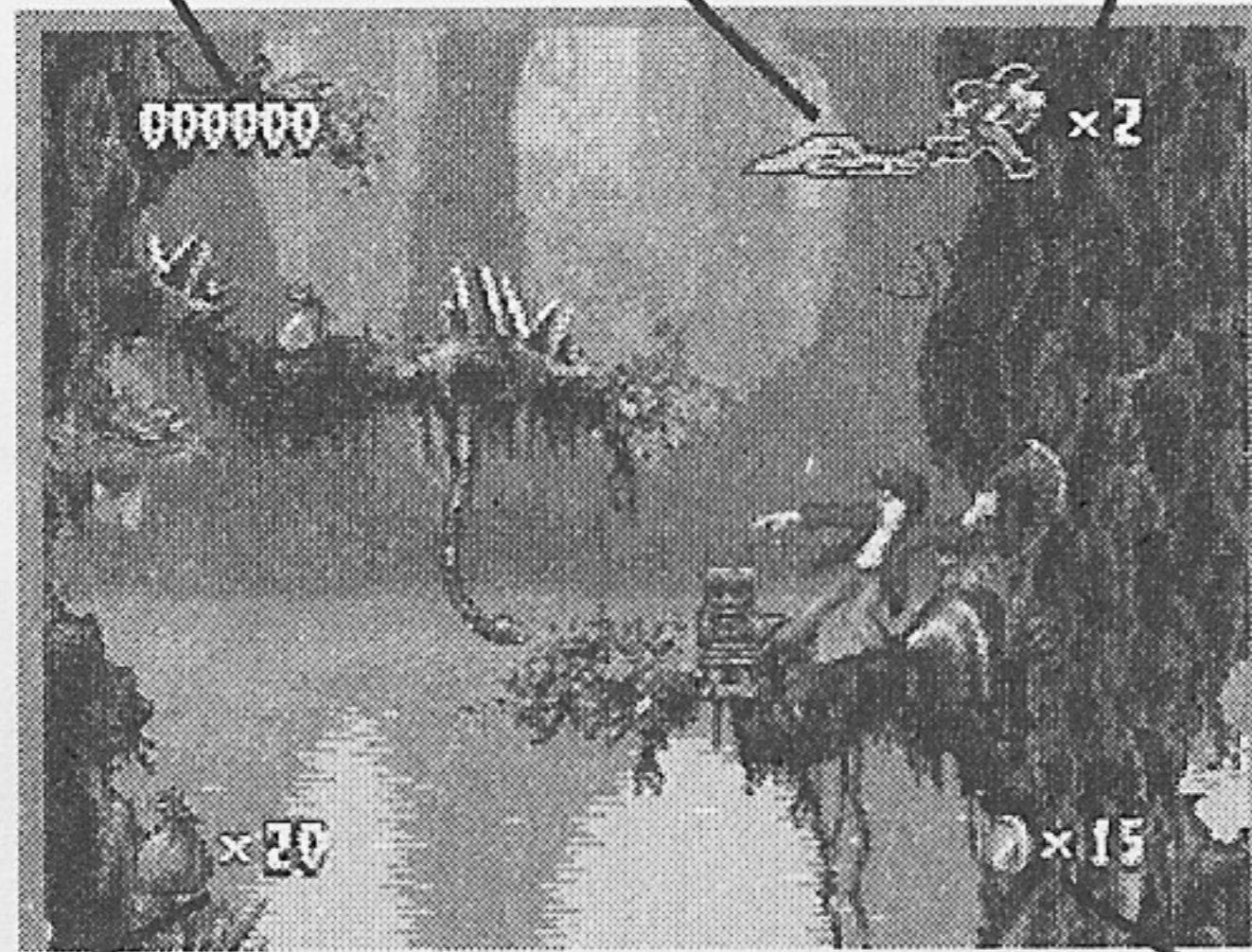
Status de Aventura

Você sempre pode dar uma olhada em como Harry Jr. está se saindo na busca para encontrar seu pai - apenas cheque as partes superior e inferior de sua tela.

Barra de Saúde - Quanto mais Harry Jr. se machuca, mais o crocodilo se aproxima. Uma palavra de aviso - não deixe-o chegar muito perto!

Pontuação - Indica o número de pontos que Harry Jr. já conseguiu.

Harry Jr - Indica o número de vidas que ainda resta.



Arma - Mostra a arma atual de Harry Jr. e sua munição disponível.

Contador de tesouro - Calcula o valor de ouro das peças de tesouro que Harry Jr. coletou. Consiga 50 pontos de ouro para ganhar um Continue.

ARMAS MAIA

Harry Jr. inicia sua aventura armado apenas com o seu estilingue de confiança e poucas pedras. Use estas pedras para atirar nos inimigos ou em qualquer outra coisa que possa ajudar você a avançar pelo mundo. O estilingue pode ser usado como um Chicote para esmagar os inimigos em curtas distâncias.

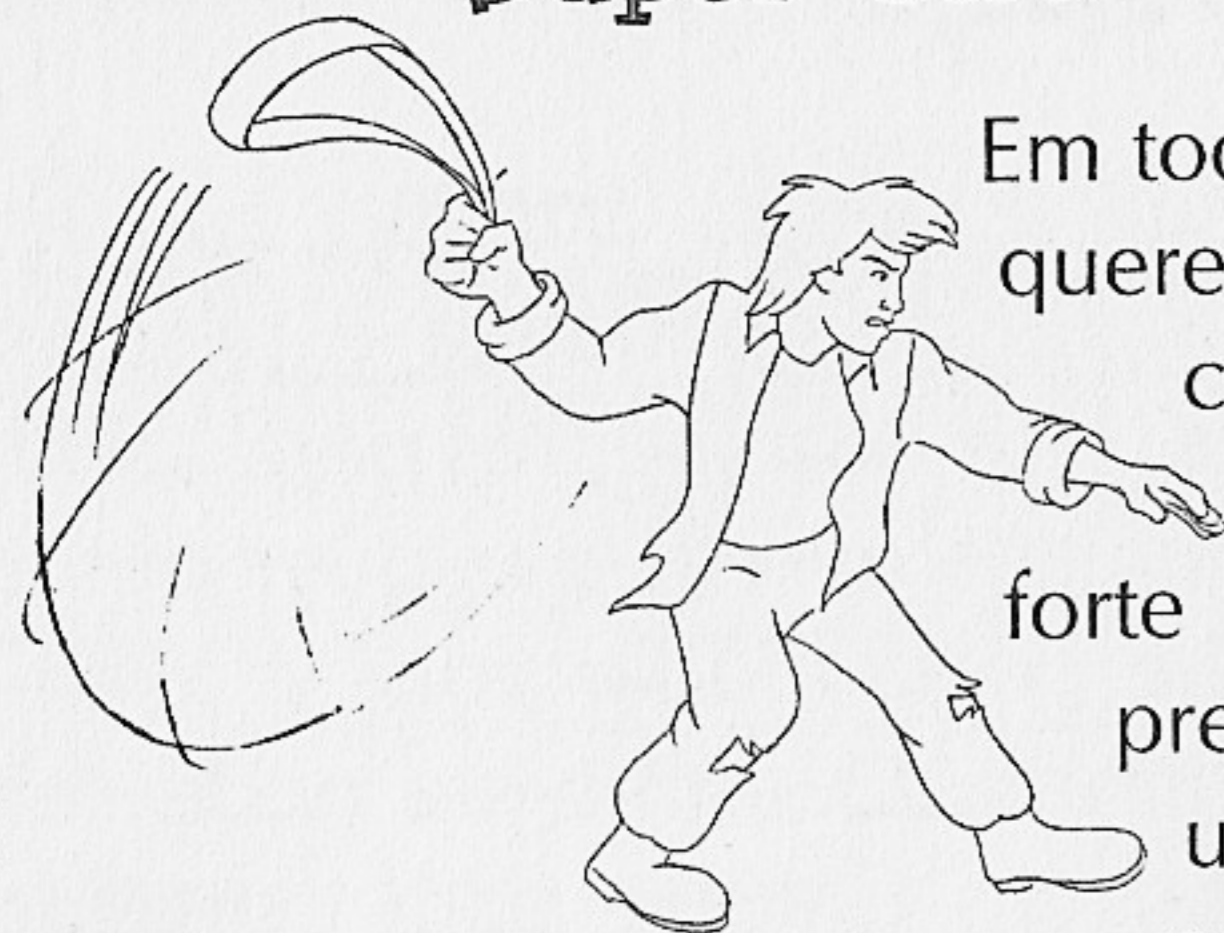
Mas muitas coisas já estão contra você - portanto pegue quantas pedras você conseguir achar para o estilingue. Você precisará delas!



Mudando de Armas

Durante o curso de sua aventura, você deve descobrir antigas armas Maia que ajudarão Harry Jr. a combater inimigos e obstáculos. Para circular entre as armas disponíveis, dê um pequeno clique no **Botão Início** (Não pressione o botão, senão você paralisará o jogo! Apenas clique-o.). Em seguida pressione o **Botão A** para Atirar para usar a arma que está selecionada atualmente.

Super Tiro



Em todo e qualquer momento você pode querer arremessar a pedra de estilingue com toda a sua força. Boas notícias - Você pode! Apenas pressione forte o **Botão A** para Atirar e Harry Jr. preparar seu estilingue para atirar um Super Tiro. O Super Tiro faz mais estrago do que um tiro normal - mas

lembre-se, esperar pelo preparo do estilingue pode custar a você um tempo precioso!

Dia 5 - Armas Maia

Pedras de estilingue - Pedras que servem de munição para estilingues. Comumente encontradas através das terras Maia em sacos.



Bumerangue Maia - Leva uma poderoso golpe a qualquer inimigo. Você deve lembrar-se de recuperar esta arma após tê-la atirado.



Pedra Explosiva de Pacal - Esta pedra sagrada tem propriedades mágicas. Dizem que ela destrói quase todos os inimigos que estejam à vista.



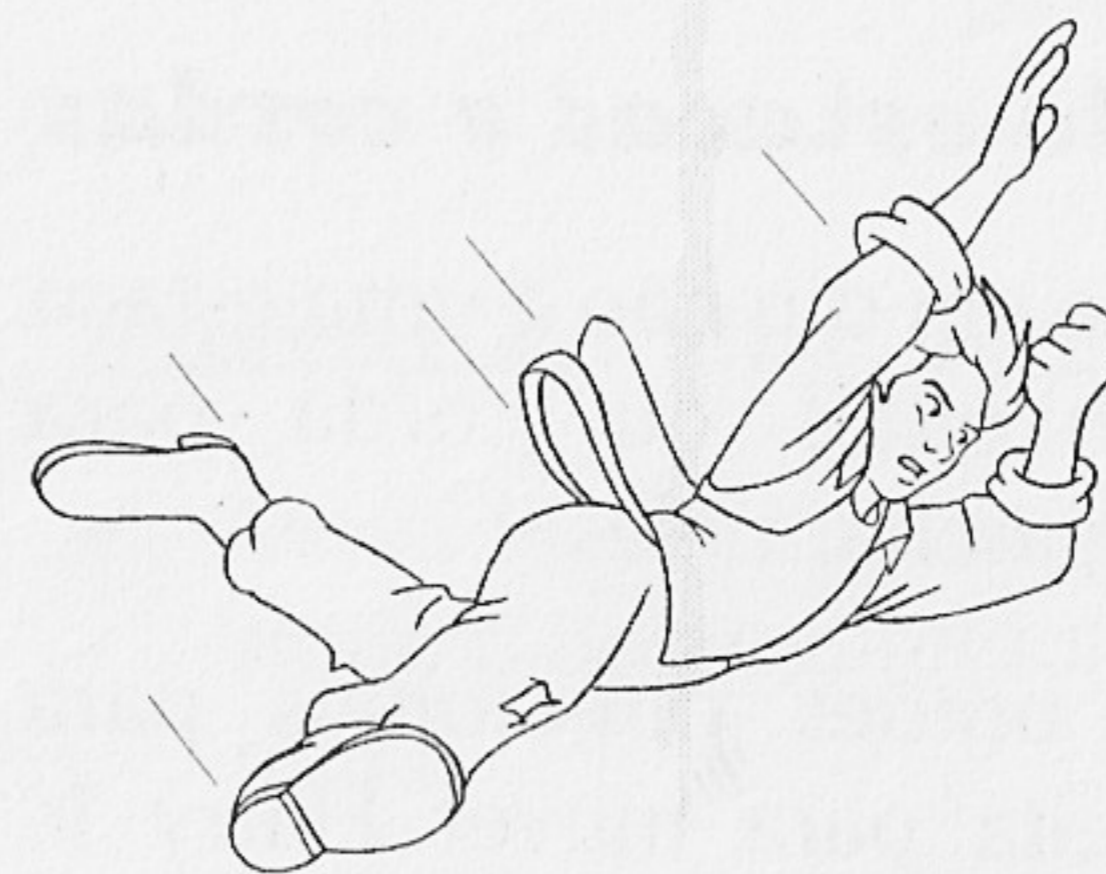
P.H.

MANOBRAS ESPECIAIS

Harry Jr terá que passar de uma situação mortal para outra para salvar seu pai. Isto pode requerer frequentemente um raciocínio rápido e muita habilidade. Aqui estão algumas manobras especiais que podem providenciar uma ajuda:

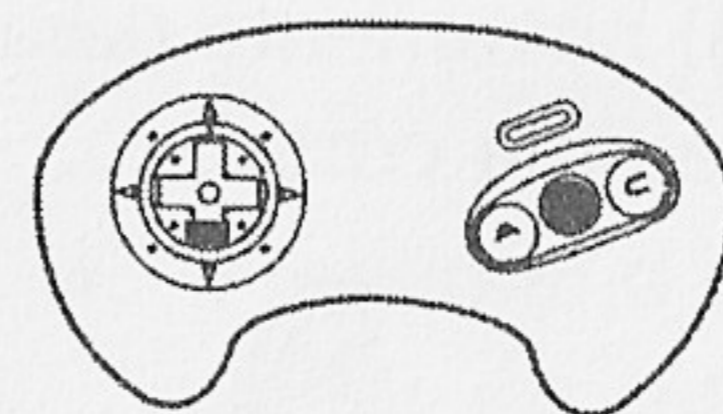
Balançando nos cipós

- Pressione o botão de Pular (B) para agarrar o nó na base do cipó.



- Pressione o botão de Pular (B) novamente para se soltar do cipó.

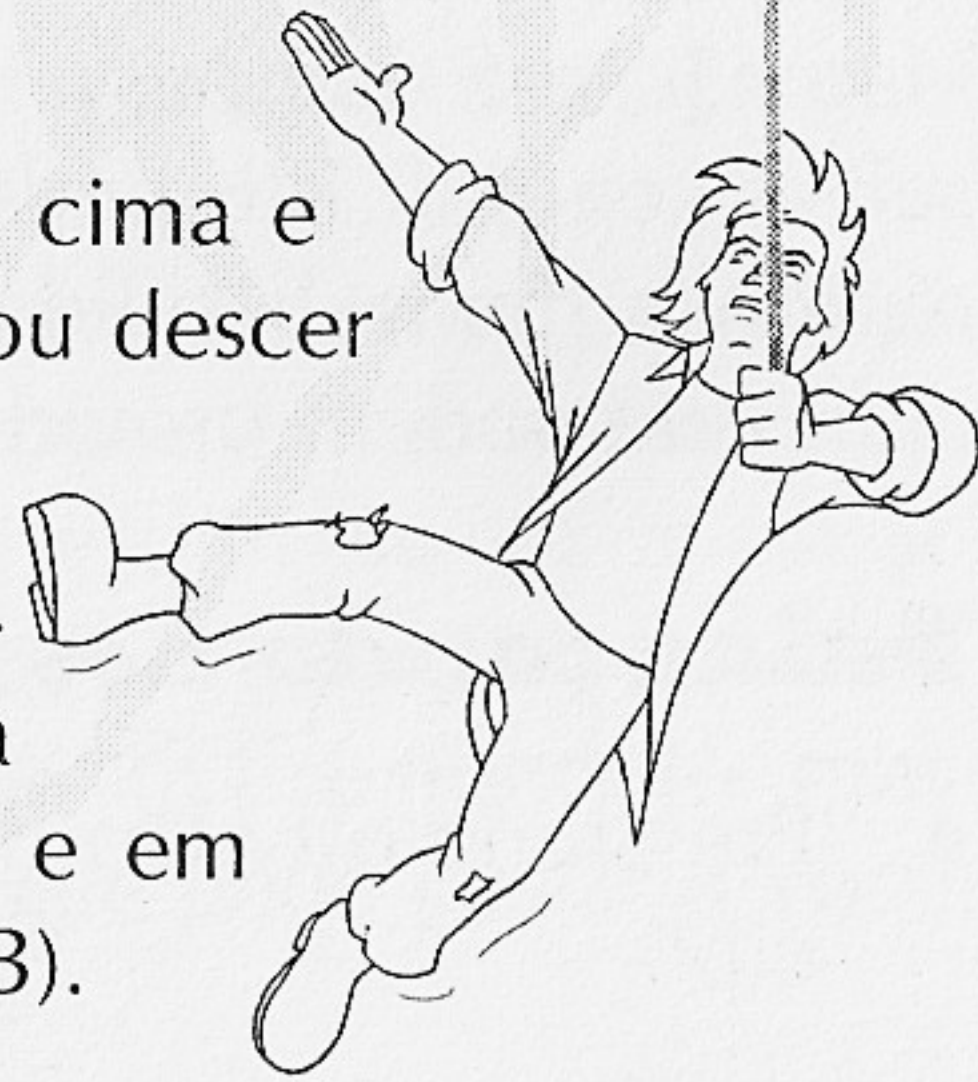
Rastejando



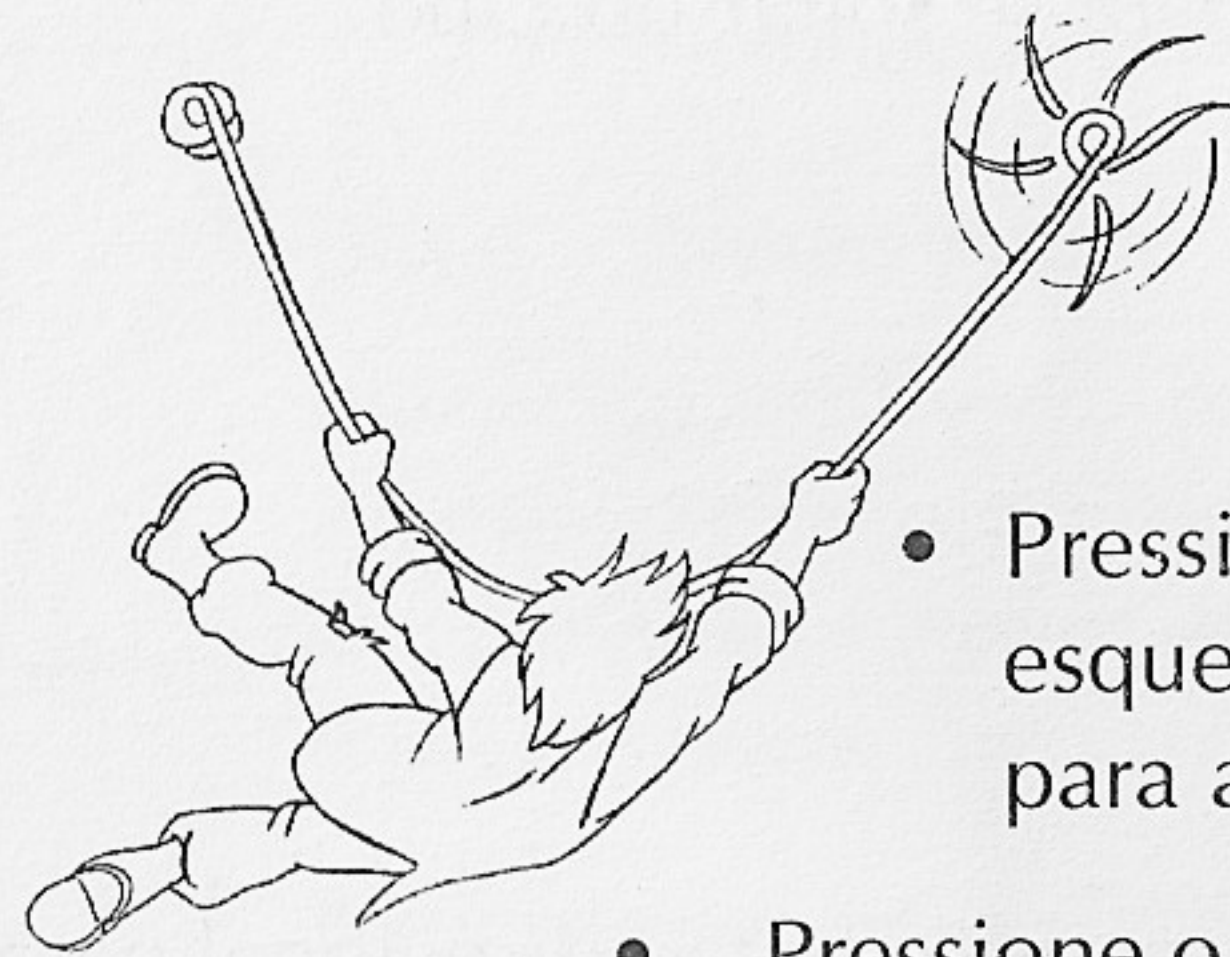
- Pressione e segure o botão direcional para baixo.
- Pressione o botão de Pular (B) para preparar o restejamento.
- Pressione os botões direcionais para a esquerda e para a direita para rastejar em ambas as direções.
- Pressione o botão direcional para cima ou pressione o botão de Pular (B) para ficar de pé.

Escalando as cordas

- Pule em uma corda.
- Pressione os botões direcionais para cima e para baixo para escalar uma corda ou descer dela.
- Para pular fora de uma corda, pressione e segure o botão direcional na direção em que você deseja pular, e em seguida pressione o botão de Pular (B).



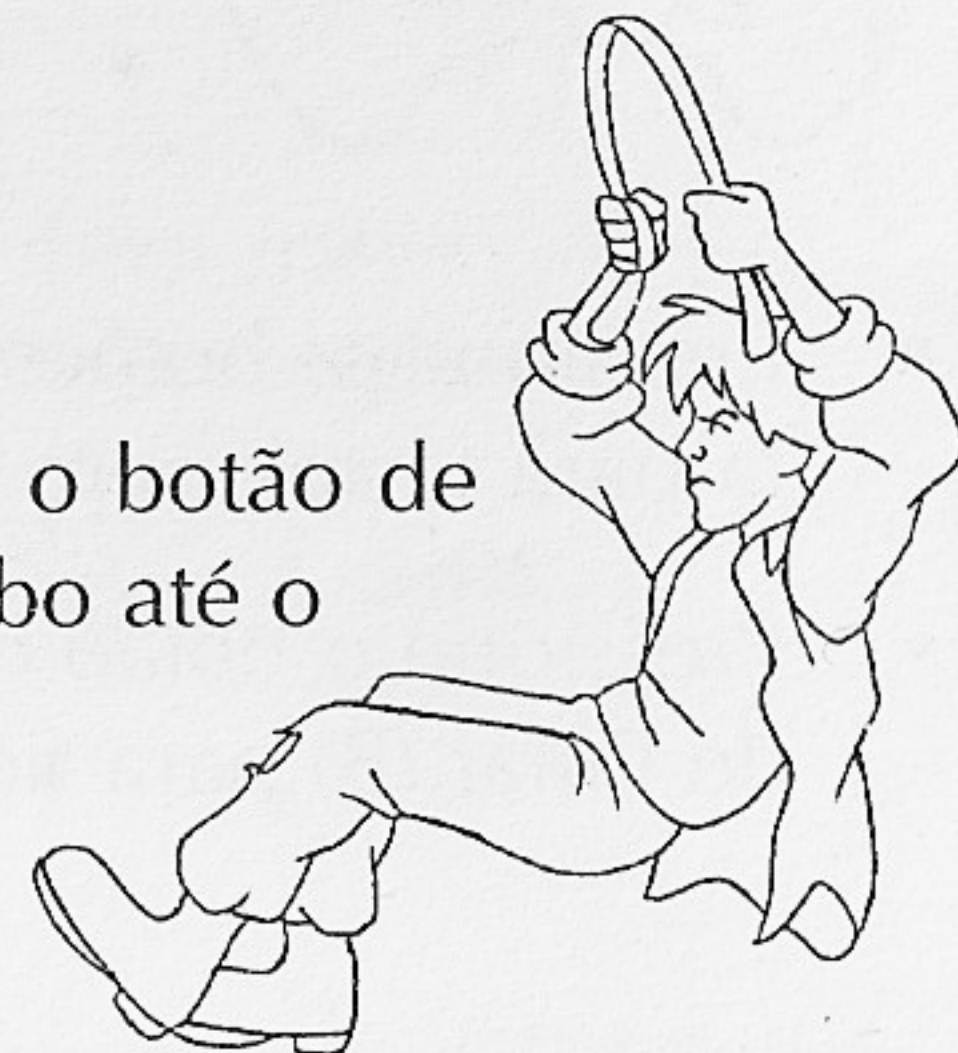
Cruzando estacas e cordas



- Pule em direção a uma estaca horizontal ou corda para enganchar nela.
- Pressione os botões direcionais para esquerda/ direita para mover Harry Jr. para a esquerda ou para a direita.
- Pressione o botão de Pular (B) novamente para se soltar de uma estaca ou de uma corda.

Montando em cabos

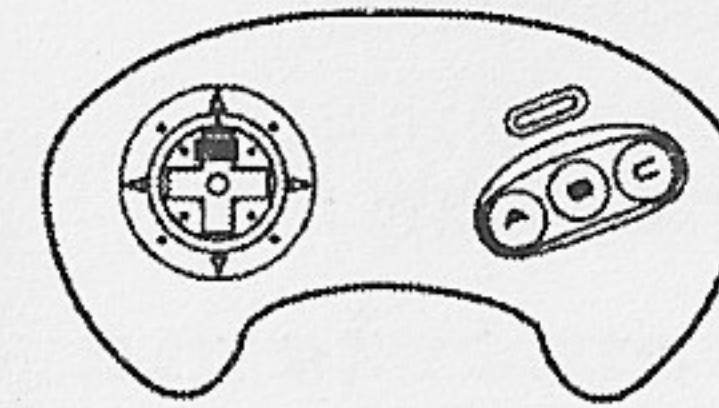
- Pule para agarrar uns cabos.
- Para se soltar de um cabo, pressione o botão de Pular (B) novamente ou ande pelo cabo até o fim dela.



Saltando itens

- Pule em uma rede (ou em outro item) e faça-o saltar pelo ar.

Puxando uma plataforma



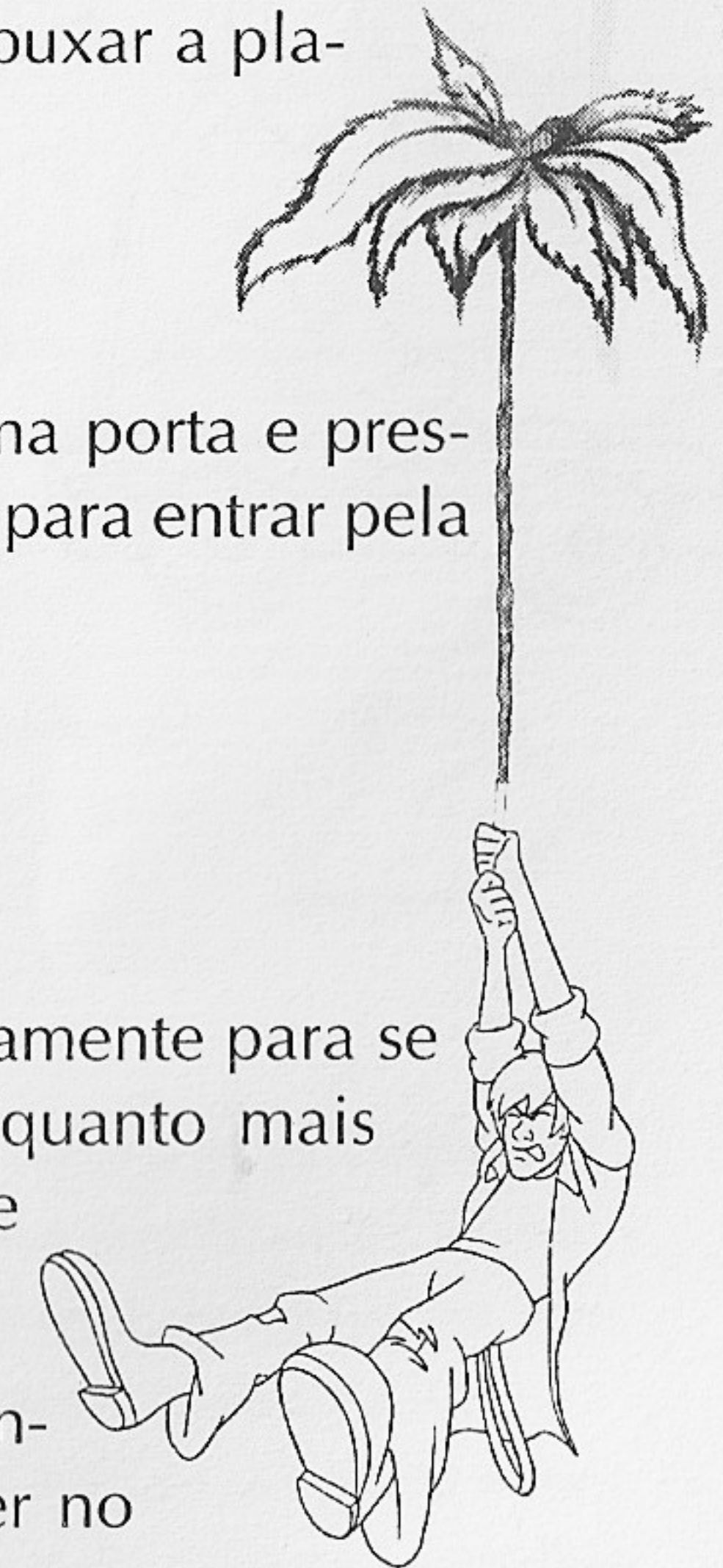
- Use o botão direcional para mover Harry Jr. para a esquerda ou para a direita da plataforma, para que ele esteja assim olhando para ela.
- Pressione o botão direcional para baixo para puxar a plataforma.

Entrando por portas

- Mova Harry Jr. para a frente de uma porta e pressione o botão direcional para cima para entrar pela porta.

Bungee-Jumping

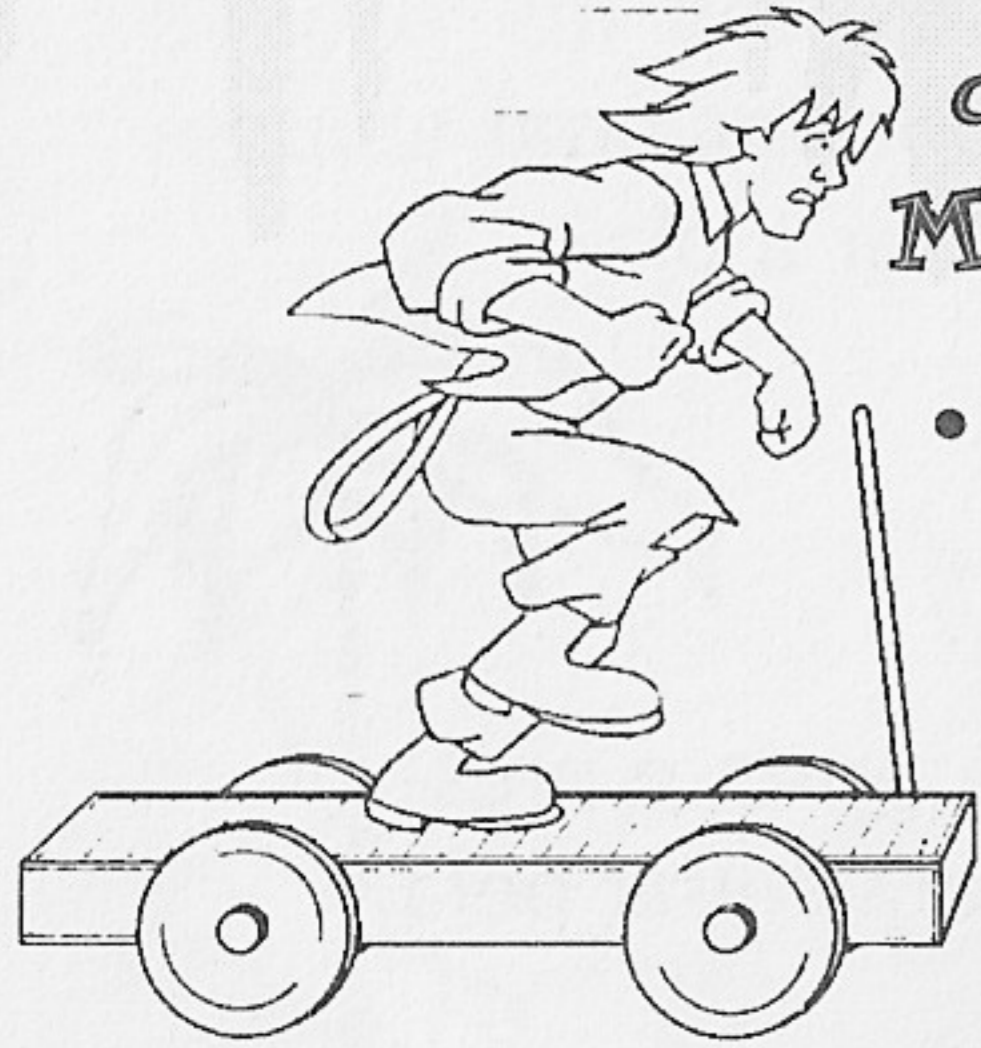
- Pule em um bungee.
- Pressione o botão de Pular (B) novamente para se soltar do bungee e voar pelo ar (quanto mais perto do topo do bungee você se soltar, mais alto você irá).
- Use os botões direcionais para controlar Harry Jr. enquanto ele estiver no ar.



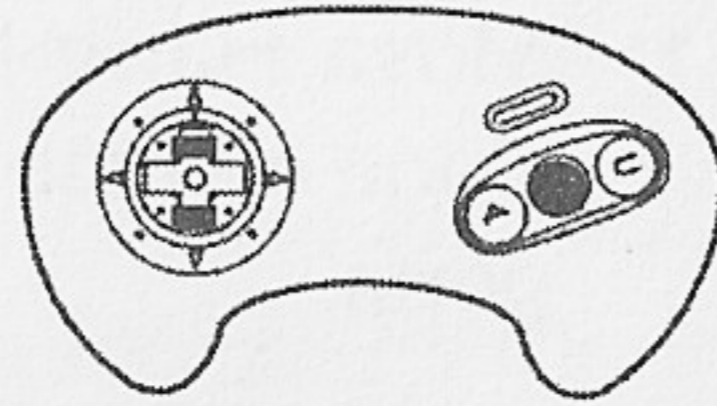
Montando em carros de madeira

- Pule em um carro, e em seguida pressione os botões direcionais para a esquerda e para a direita para começar a se movimentar.
- Pressione o botão direcional na direção oposta àquela em que você está se movendo para acionar o breque.

Corrida de fuga em um carro de mina (Somente na Mina de Balankanche)



- Pressione os botões direcionais para cima ou para baixo e pressione o botão de Pular (B) simultaneamente para fazer o carro pular.
- Você não tem breques!



ARTEFATOS MAIA

Dia 7 - Artefatos Maia

Há muitos artefatos que Harry Jr. e eu esperamos encontrar durante nossa viagem. Muitos Maias acreditavam que estes ídolos antigos e relíquias eram criados e mandados para a Terra por Itzamna - o deus Maia do Conhecimento.



Ampulheta - De acordo com a lenda, este poderoso artefato congela o tempo temporariamente após ser tocado.

Pimenta Picante Maia - Dizem que ela dota seu contemplador com uma força super-humana, causando um aumento temporário nas habilidades de correr e saltar.



Coração Sagrado: Um coração espiritual que restaura uma parte da saúde perdida para aquele que o encontrar.



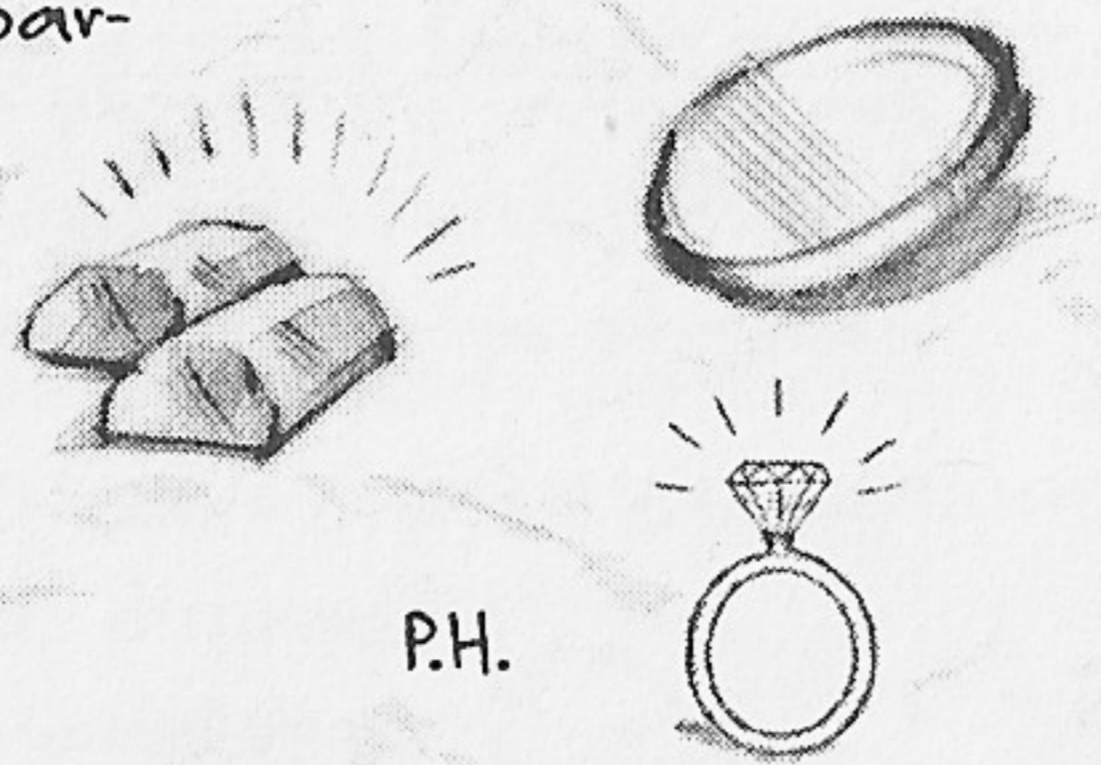
Ídolo de Localização - Usado pelos viajantes Maias para marcar sua localização. Possui propriedades mágicas que apontam ao viajante a direção do caminho desejado. Permite ao viajante retornar ao ponto marcado depois que o viajante estiver impossibilitado de seguir viagem.



Ídolo Dourado - Um raro artefato Maia com o poder de dar para aquele que o encontrou uma segunda tentativa de continuar sua viagem.



Peças de Tesouro - É sabido que peças dos tesouros Maia: moedas de ouro, barras de ouro e prata, anéis de diamantes... estão escondidos por todo o Império.



P.H.

INIMIGOS MAIA

Dia 9 - Inimigos Maia

Existem muito poucas informações sobre inimigos Maia... pois todos que testemunharam qualquer força do Mal desapareceram misteriosamente. Portanto, eu pude copiar apenas uma documentação parcial dos inimigos.

Esqueletos - Houve um tempo em que existiam soldados no exército de Zakelua. Grupos destes soldados têm recentemente aparecido perto de Copan.



Espíritos de Chaac - Eles eram seguidores de Chaac - o deus Maia da Guerra e do Sacrifício. Dizem que estes espíritos tem um forte domínio de fogo.

Jaguar - Este poderoso animal era o bicho de estimação favorito de Zakelua e servia como seu guarda-costas pessoal. As aparições recentes incluem as selvas das proximidades.



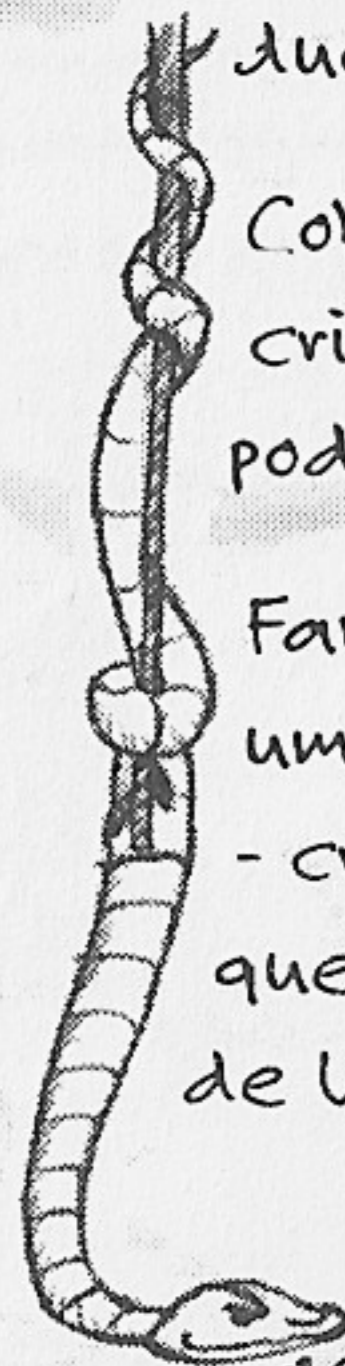
Falcões - Serviam como mensageiros para Zakelua durante épocas de guerra. Eles têm aparecido em Tikal e em áreas perto da água.



Gárgulas - De acordo com a lenda, muitas das ruínas Maia são guardadas por gárgulas de pedra que tomam vida quando indivíduos se aproximam deles.



Cobras - As favoritas de Zakelua. Estas criaturas são comuns através das terras Maia... e podem ser muito perigosas.



Fantasma de Vapor - Comprovadamente um produto da feitiçaria de Zakelua - criada para desviar qualquer um que tenha pistas do tesouro perdido de Uaxactun.



Também há vários sinais de Zakelua, apesar de que ninguém foi capaz de documentar sua aparição. E alguns acreditam que o próprio Zakelua, usando uma antiga feitiçaria Maia, exerce um controle sobre todas as criaturas que habitam o Império Maia.

P.H.

A CIVILIZAÇÃO PERDIDA DOS MAIAS

Dia 12 - Uma Civilização Perdida

A Civilização Maia floresceu por cerca de quatro mil anos pelas terras em que hoje está o México e América Central. Apesar de vários pontos da civilização Maia terem sido descobertos, muito pouco é sabido das suas atividades do dia-a-dia. O que se sabe é que eles construíram cidades elaboradas e templos sem o auxílio da roda, ferramentas de ferro ou animais. Há muito se fala de fantasmas e espíritos malignos vagueiam pelas cidades e pelas florestas do Império perdido dos Maias. É uma civilização de mistério e magia que eu espero explorar.



P.H.

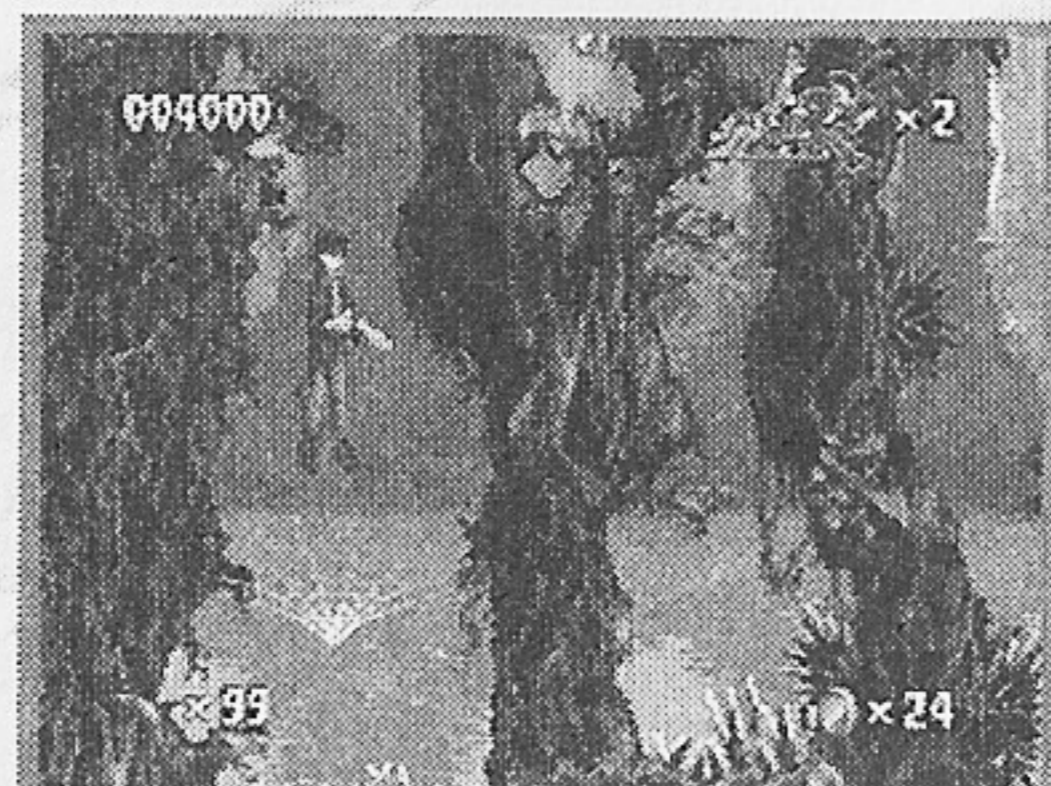
TERRAS MAIA

Dia 13 - Terras Maia

Harry Jr. e eu temos viajado há dias em busca do tesouro perdido. Apesar de que esta tem sido uma longa e difícil expedição, está longe de acabar. A estrada à frente está cheia de perigos.

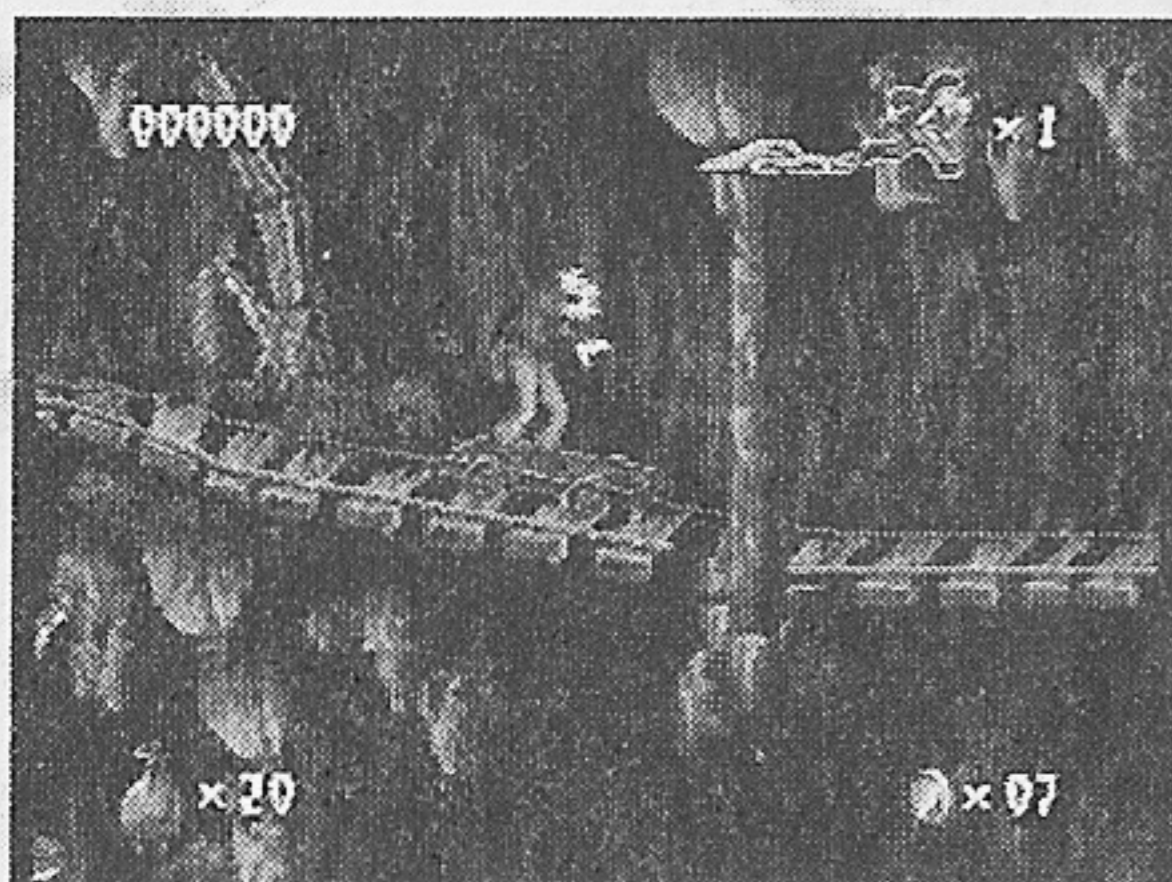


Selva de Ceiba - Um lugar antigo e misterioso inabitado desde os anos de 1400. O perigo está à espreita por todos os lugares deste caminho de labirintos. Você deve ser capaz de usar elementos ao seu redor para navegar.

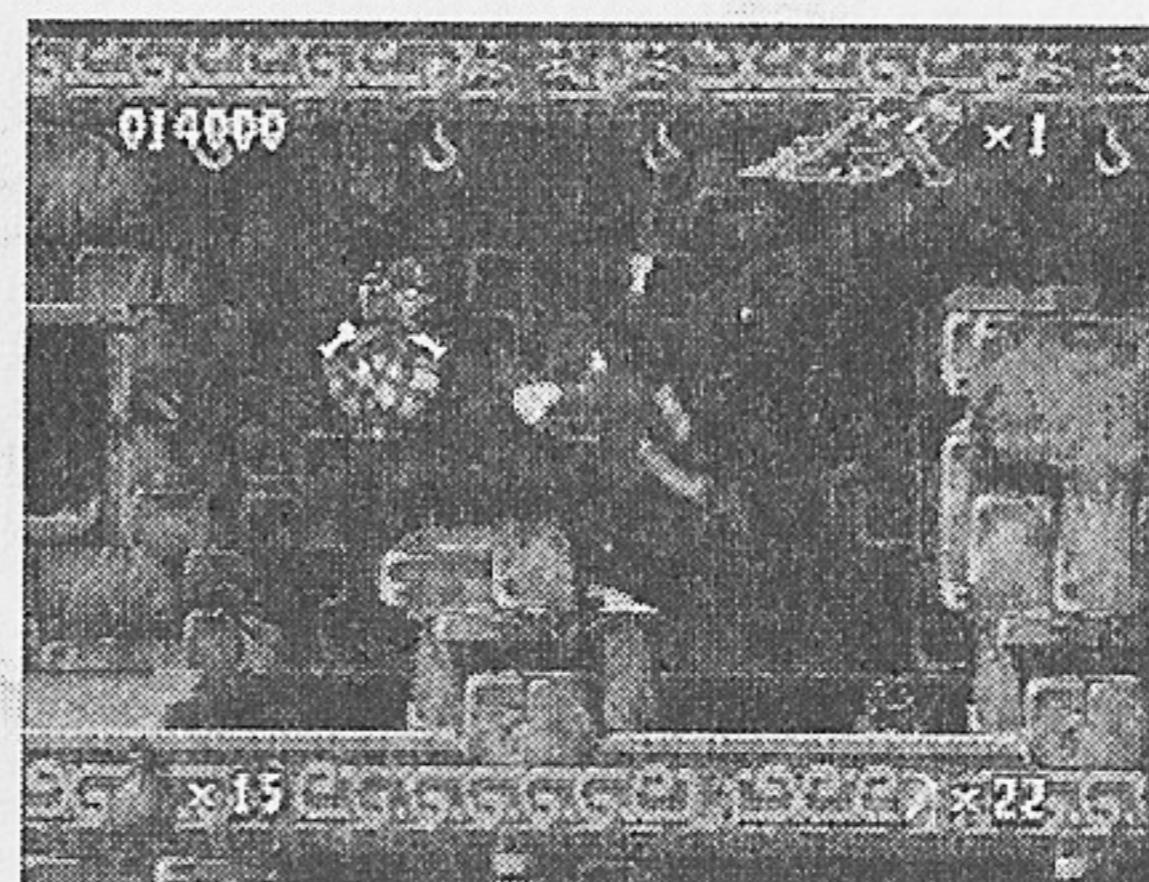
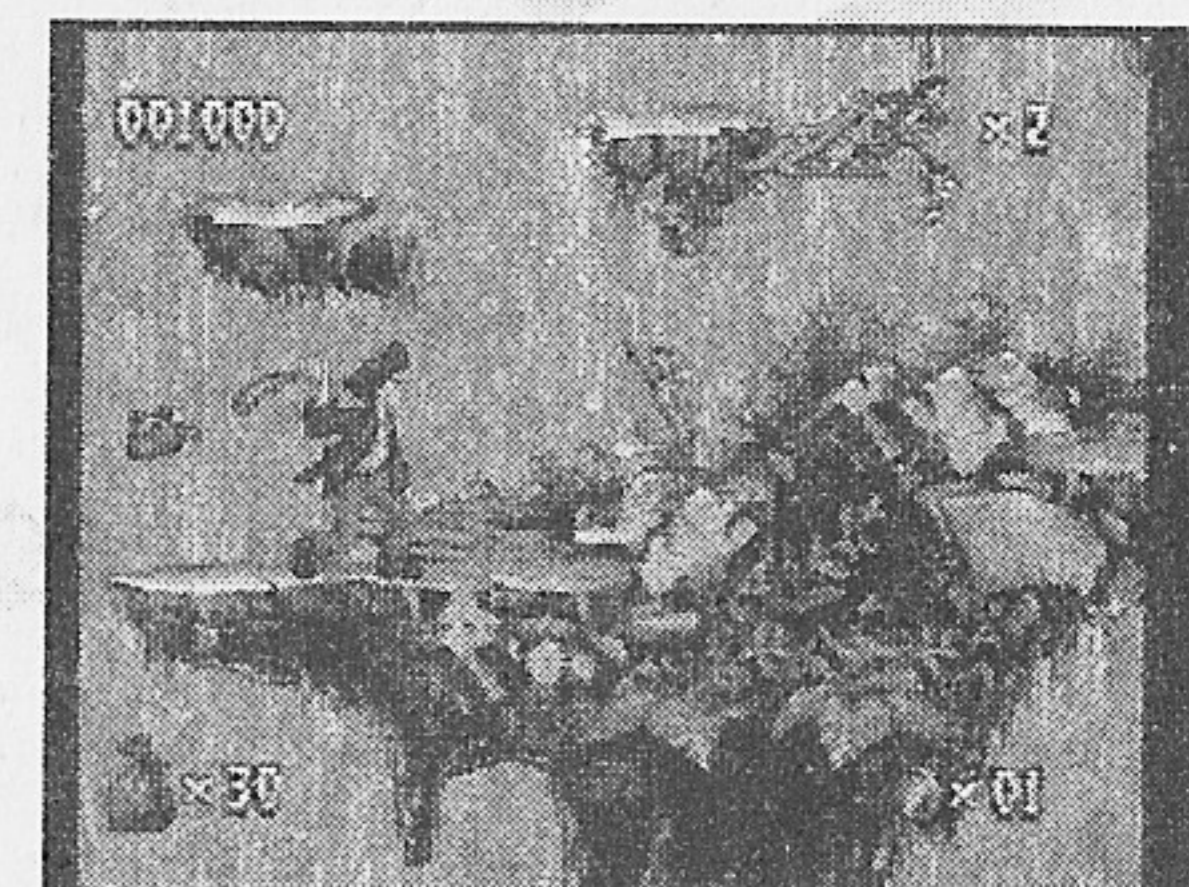


Mina de Tazamul - Perdida durante séculos, acredita-se que esta série traiçoeira de cavernas é

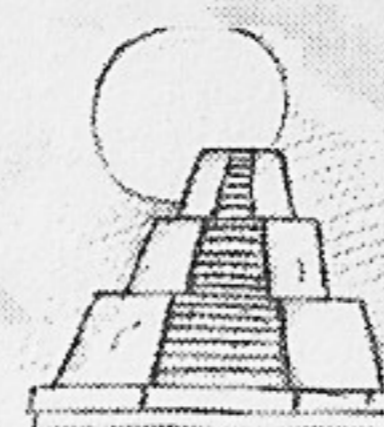
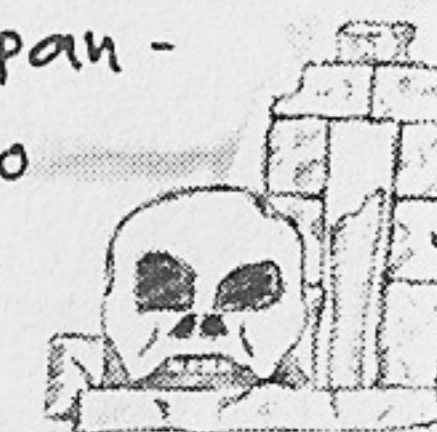
habitada por criaturas mortais e repleta de barreiras perigosas. Possivelmente você poderá usar carros de mina abandonados como transporte.



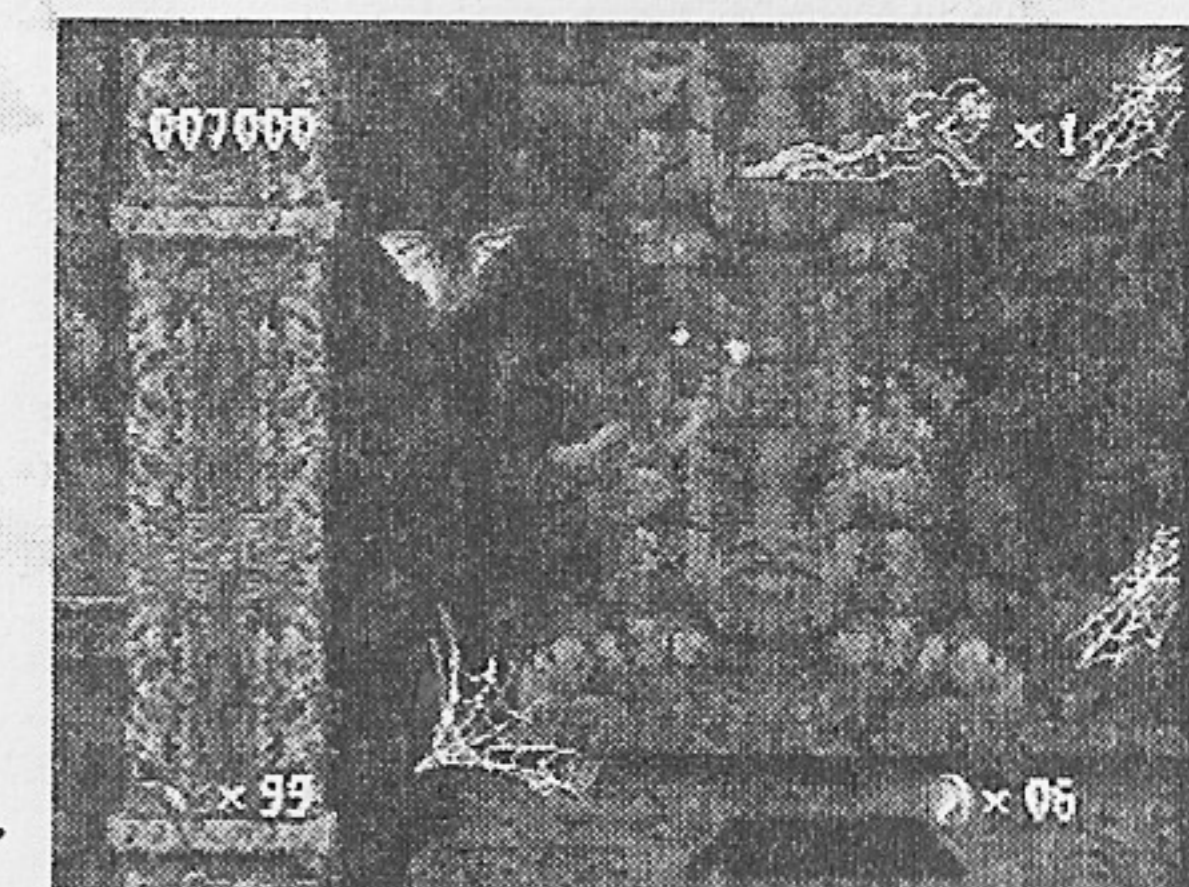
Cataratas de Xibalba - Nomeada após acreditar-se na existência de demônios por toda a civilização Maia. Somente os mais habilidosos podem passar por este perigosos caminhos sem ser arremessado nas águas raiosas abaixo. Deve-se ter muito cuidado!



A Cidade Perdida de Copan - Localizada no coração do antigo Império maia, este decadente exterior de 2000 anos de idade está repleto de armadilhas mortais e inimigos mais mortais ainda.



Templo de Copan - Todos que já entraram neste misterioso labirinto nunca mais retornaram.



P.H.

Dia 14 - A Aventura Continua

Se Harry Jr. e eu realmente pudermos sobreviver na viagem através do conhecido território Maia, nós precisaremos de toda a sorte restante para continuar com a expedição... Adiante se encontra uma longa estrada...

Floresta Tropical de Lakamul

Lagoa de Yaxchilan

Mina de Balankanche

Ruínas de Tikal

Templo de Tikal

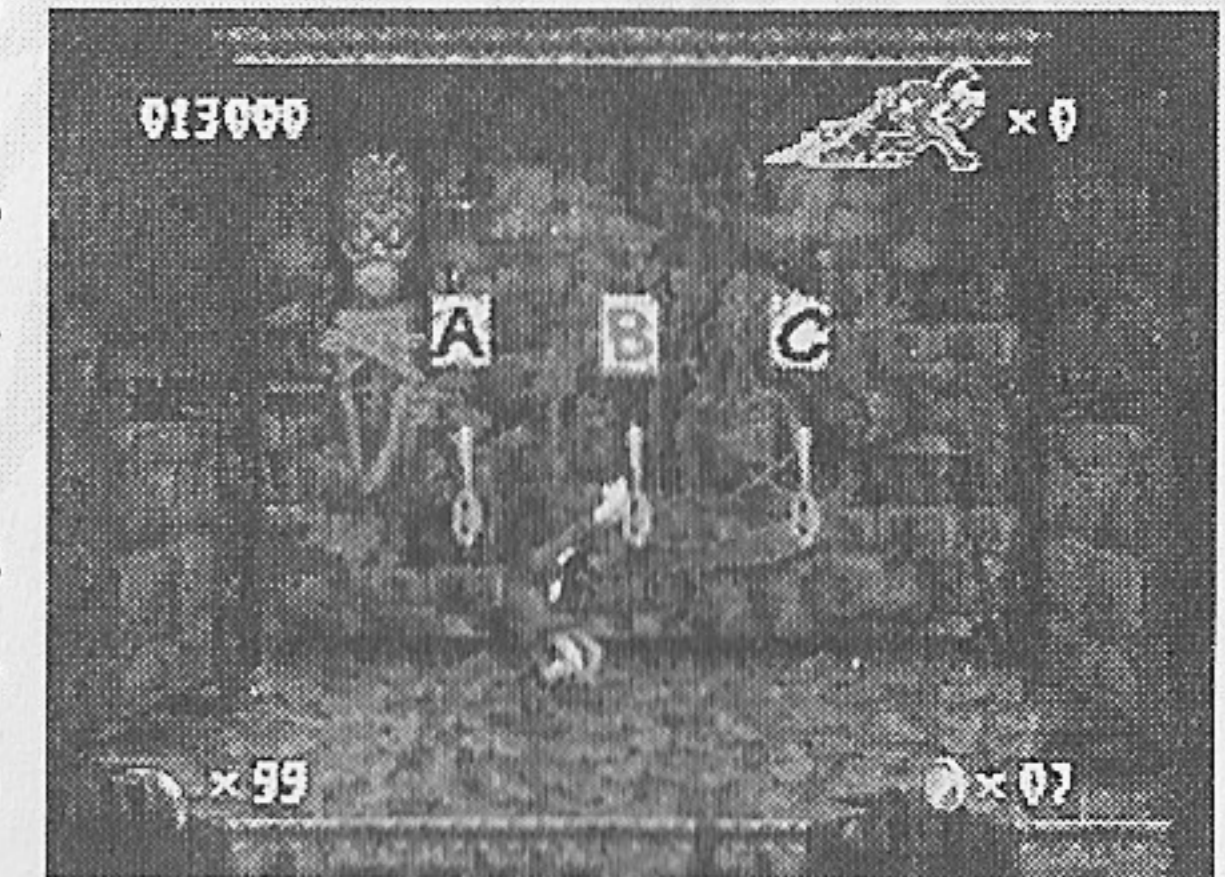
P.H.

MUNDOS BÔNUS

Escondidos pelo jogo estão os mundos bônus que podem render a você muitas recompensas... se você for habilidoso o bastante.

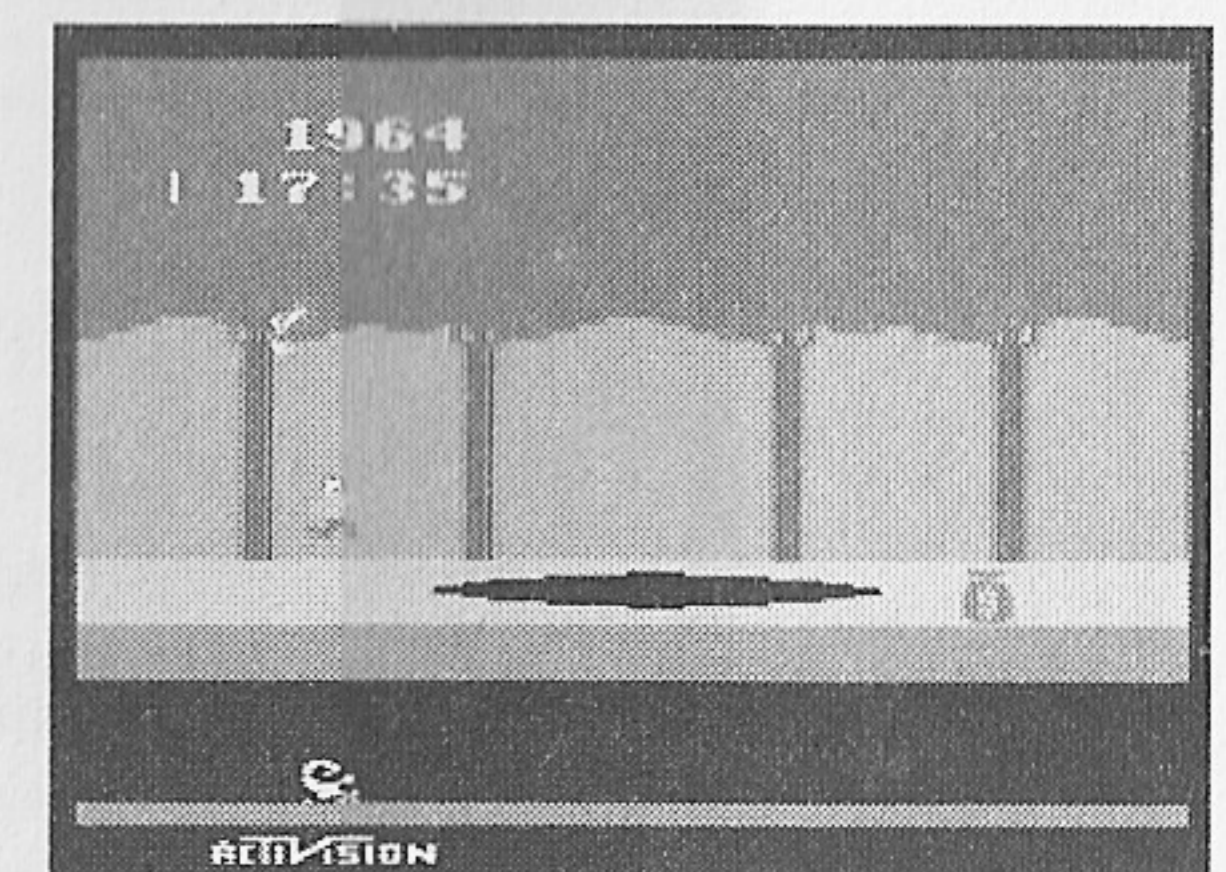
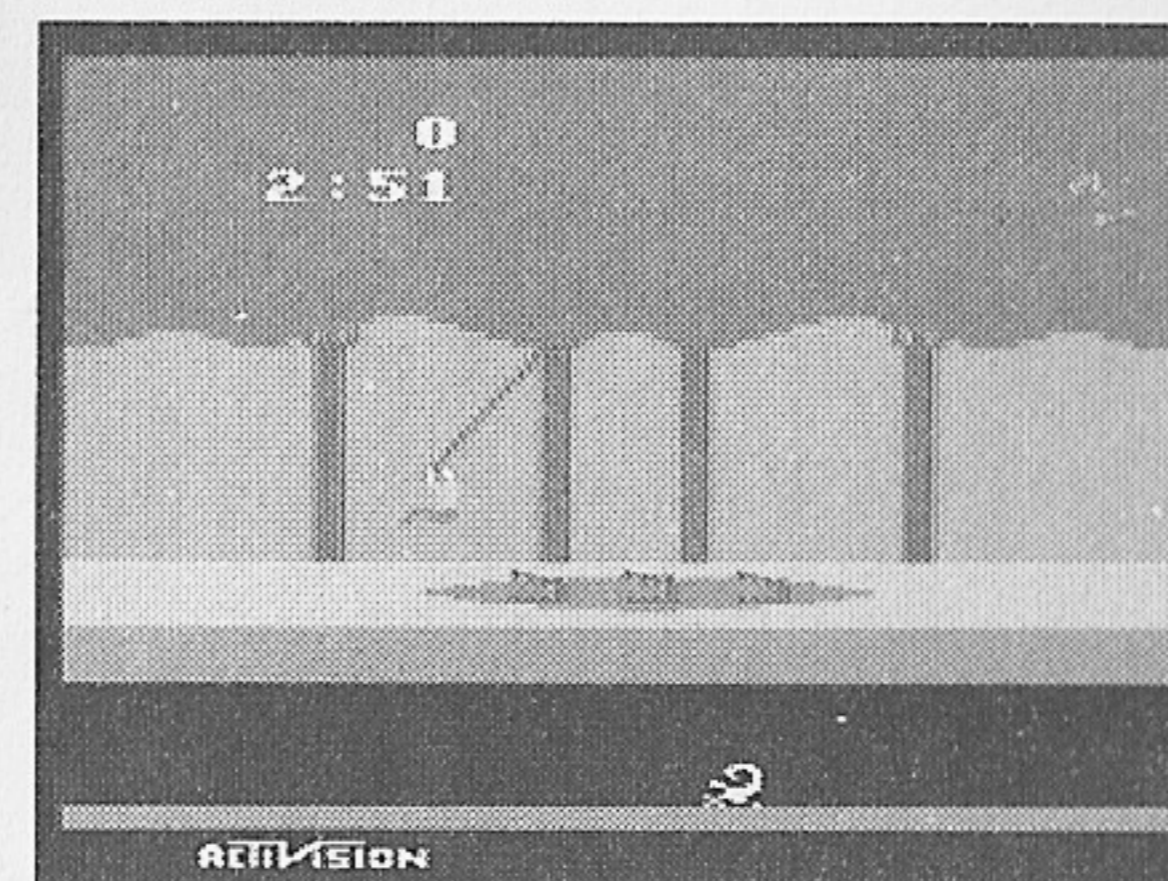
Sepulcro Secreto de Loultun

Você entrará em um quarto com três níveis na parede: **A**, **B** e **C**. Diretamente acima há um luz que se acenderá em uma ordem aleatória, criando uma sequência. Repita esta sequência apertando os **Botões A, B ou C** no seu joystick. Se você conseguir repetir as sequencias com sucesso, o sepulcro se abrirá e você será recompensado!



Uma viagem para o passado

Escondido em algum lugar do jogo há um tempo mágico deformado criado pelo maligno Zakelua. Esta deformação levará você de volta a um tempo primitivo... Um tempo que deverá trazer de volta a você algumas recordações. A regra é simples: você tem 20 minutos para apanhar todos os tesouros... ou outras coisas. Aqui vai uma dica - cuidado com os escorpiões!



DICAS ESTRATÉGICAS

- Colete quantas Peças de Tesouro você puder. Cada cinquenta pontos dá a você um Continue.
- Use o Super Tiro para ajudar a combater inimigos mortais ou para avançar através de desagradáveis redes bloqueadas.
- Tente ficar em uma plataforma abaixo de seus inimigos quando você for combatê-los.
- Tenha a certeza de usar os Artefatos Maia e as Armas Maia sabiamente. Estes tesouros Maia dão a você apenas uma quantidade limitada de tempo e/ou de vezes a usar.
- Lembre-se de recuperar o Bumerangue Maia após cada uso... ou ele desaparecerá.
- Tente usar os carros de mina abandonados ou outros itens como plataformas.
- Você pode fazer mais do que apenas parar no topo dos troncos das árvores.
- Não tenha medo de se aventurar pelos mundos - você pode achar surpresas escondidas.
- Continue se movendo enquanto pular os crocodilos.

© 1994 Activision, Inc. Pitfall e Activision são marcas registradas da Activision, Inc. Pitfall: The Mayan Adventure é marca registrada de Activision, Inc. Todos os direitos reservados.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

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

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

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

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

CÓD: 901.048.310.816



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores
Manaus - AM - CEP 69048-660 - Indústria Brasileira
CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Jabaquara, 1799 - São Paulo - SP
CEP 04045-003 - Tel. (011) 5071-1331