

POLYVOX

Atenção: Coloque sempre a chave POWER do console ATARI na posição "OFF" (desligado) antes de inserir ou retirar um cartucho-programa. Isto protegerá seus componentes eletrônicos e prolongará a vida do seu ATARI® 2600 Video Computer System.

PITFALL!™

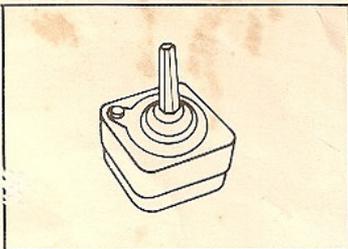
ACTIVISION
© COPYRIGHT, 1982
ACTIVISION, INC.

1. O JOGO

O objetivo de PITFALL é guiar Harry através de um labirinto de cenas de floresta, evitando ou saltando sobre uma série de perigos mortais e ajudando Harry a apanhar a maior quantidade de tesouros dentro do menor tempo possível.

2. USO DOS CONTROLADORES

Certifique-se de ligar, com firmeza, o cabo do controlador ("joystick") à tomada LEFT CONTROLLER do seu ATARI 2600 Video Computer System. Somente um controlador é utilizado. Segure-o com o botão vermelho situado à sua esquerda e para cima, na direção da tela do televisor.



- Para correr para a direita ou para a esquerda, mova o "joystick" na direção correspondente;
 - Para saltar sobre perigos, aperte o botão vermelho enquanto corre para a direita ou para a esquerda;
 - Para subir ou descer escadas, empurre o "joystick" para cima ou puxe-o para baixo;
 - Para agarrar um cipó balançante, aperte o botão vermelho enquanto corre para a direita ou para a esquerda;
 - Para largar o cipó, puxe o "joystick" para baixo no final do balanço do cipó;
 - Para apanhar um tesouro, basta correr em sua direção.
- As chaves DIFFICULTY e GAME SELECT não são utilizadas em PITFALL!™. PITFALL!™ é composto de vários jogos, com muitas dificuldades a serem vencidas. Para dar início ao jogo, pressione para baixo a chave GAME RESET. O jogo tem início assim que você movimentar o "joystick".

3. CONTAGEM DE PONTOS

Cada aventura tem início com 2.000 pontos. Alguns infortúnios causam uma redução no número de pontos. Caindo em um buraco, você perde 100 pontos. Os troncos que passam rolando também causam perda de pontos, dependendo de por quanto tempo é feito contato com os mesmos. Você ganha pontos a cada tesouro encontrado. Os tesouros são em número de oito de cada tipo, num total de 32 tesouros e perfazendo um total de 112.000 pontos. A contagem máxima é de 114.000 pontos, alcançados quando todos os tesouros são apanhados sem perda de pontos.

 ANEL DE DIAMANTES 5.000 pontos	 BARRA DE OURO 4.000 pontos
 BARRA DE PRATA 3.000 pontos	 SACO DE DINHEIRO 2.000 pontos

Você dispõe de 20 minutos para concluir cada aventura e Harry tem 3 vidas em cada jogo (Veja "Os Perigos de PITFALL!"). O jogo termina quando Harry perde a terceira vida ou quando o tempo se esgota.

4. CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS DE PITFALL! DA ACTIVISION

São 255 os cenários de floresta através dos quais Harry pode viajar. Cada cena subterrânea completa equivale a três na superfície. PITFALL! é um labirinto circular, o que significa que se Harry conseguir passar por todos os 255 cenários ele voltará ao ponto de partida. No decorrer desta viagem, Harry encontra todos os 32 tesouros.

Os Perigos de PITFALL!

A Aventura na Selva de Pitfall Harry™ é cheia de perigos. Alguns destes perigos atrasam Harry e fazem com que você perca pontos, enquanto outros podem detê-lo. Os perigos "mais leves" são os buracos no solo e os troncos que rolam, enquanto que os perigos "catastróficos" são os escorpiões, incêndios, cascavéis, crocodilos, pântanos, areias movediças e buracos de piche. Estes últimos não provocam a perda de pontos e sim de uma das 3 vidas de Harry.

5. ALGUMAS "DICAS" SOBRE PITFALL! DA ACTIVISION

Você não conseguirá ir muito longe em PITFALL! sem antes

adquirir uma série de habilidades. A mais importante é como saltar. Você precisará utilizar o botão vermelho e o "joystick" simultaneamente para fazer Harry pular em direção a um cipó. Esta habilidade é também importante quando você pular sobre as cabeças dos crocodilos ao cruzar o pântano ou ao saltar sobre troncos, buracos, escorpiões, incêndios e cobras. Cuidados especiais deverão ser tomados quando você pular sobre escorpiões, pois sua margem de erro será menor! Para praticar suas habilidades, tente correr para a direita. Aprenda primeiramente a saltar sobre os troncos que rolam e sobre os buracos, para depois praticar as habilidades mais difíceis, como balançar nos cipós e pular sobre os covis de crocodilos. Sempre que Harry perde uma vida, você ganha outra chance para enfrentar novamente o perigo com a descida de um Harry "reserva" no lado esquerdo da tela.

6. COMO ENCONTRAR A FORTUNA COM PITFALL HARRY.

David Crane é Projetista Senior da Activision®. É autor também de Dragster®, Fishing Derby®, Laser Blast™, Freeway™ e Grand Prix™.

"Ao partir para sua primeira aventura com Harry, você irá tomar conhecimento de duas características importantes: que os troncos rolam sempre da direita para a esquerda e que os Harrys "reserva" (depois de Harry perder uma vida) caem das árvores do lado esquerdo da tela. Assim, para diminuir o número de troncos a serem pulados e os perigos catastróficos que precisarão ser novamente experimentados, simplesmente corra para a esquerda.

"A viagem de Pitfall Harry deve ser feita através de um labirinto de passagens na superfície e subterrâneas existentes na floresta. Para apanhar todos os 32 tesouros em menos de 20 minutos, Harry precisará se utilizar de algumas das passagens subterrâneas. Minha sugestão é que você faça um mapa do terreno cada vez que você jogar. O conhecimento da floresta e o planejamento da melhor rota para chegar a todos os tesouros são as únicas maneiras de se obter sucesso vezes seguidas.

"Até adquirir prática em fazer Harry pular de um crocodilo para outro, você poderá esperar que as mandíbulas dos crocodilos se fechem, pular sobre a cabeça do primeiro crocodilo, esperar que as mandíbulas se abram e se fechem novamente antes de pular sobre a cabeça do seguinte.

Logo você estará pulando sobre os crocodilos como se fossem as pedras de um riacho.

"Se você encontrar com o que escrever nas profundezas da floresta, envie-me uma carta. Gostaria muito de saber como você e Harry estão-se saindo."