

Atari®, 2600™ and Video Computer System™  
are trademarks of Atari, Inc.  
©1984 Activision Made in U.S.A.  
EAB-035-03

Atari®, 2600™ et Video Computer System™  
sont des marques déposées d'Atari, Inc.  
©1984 Activision Fabriqué aux Etats-Unis.  
EAB-035-03

**ACTIVISION®**

Activision International, Inc., Drawer 7286  
World Headquarters, Mountain View, CA 94039 U.S.A.

Pitfall  
Harry's  
Diary

**ACTIVISION®**  
Atari® 2600™ Series



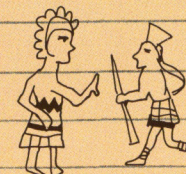
Pitfall Harry essaie de retrouver sa nièce Rhonda, le diamant Raj ainsi que le chat Quickclaw dans les cavernes traîtresses des profondeurs souteraines péruviennes; aidez-le!

Helfen Sie Pitfall Harry bei seiner Suche durch trügerische unterirdische Höhlen in Peru, wo er seine Nichte Rhonda, den Raj Diamant und Quickclaw, die Katze, finden muß.

Aiuta Pitfall Harry a trovare sua nipote Rhonda, il diamante di Raj e il gatto Quickclaw nelle oscure caverne del Peru.

Ayude usted a Pitfall Harry a encontrar a Rhonda, su sobrina; el diamante Raj y al gato Quickclaw en las traicioneras cavernas del Perú.

Helpt Pitfall Harry, om zijn nicht Rhonda, de Raj diamant en Quickclaw de kat te vinden, in de verraderlijke grotten in Peru.



## NOTIONS FONDAMENTALES

## SPIELANLEITUNG

## PRINCIPI FONDAMENTALI

## INSTRUCCIONES BASICAS

## SPELREGELS

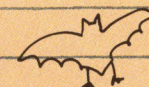
- \* Introduisez la cartouche de jeu, et allumez l'appareil (ON).
- \* Branchez le joystick de gauche.
- \* Vous n'aurez besoin d'utiliser ni la touche Game Select ni celle du niveau de difficulté.
- \* Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur la touche Reset.
- \* Pour vous mettre à jouer, poussez le joystick.
- \* Le joystick:
  - Pour déplacer Harry sur la droite ou sur la gauche, poussez le joystick dans la direction correspondante.
  - Pour sauter, appuyez sur le bouton rouge.
  - Pour descendre d'une échelle, tirez le joystick vers l'arrière juste avant que Harry n'atteigne le trou. Pour escalader une échelle, poussez le joystick vers l'avant.
  - Lorsque Pitfall Harry se déplace en ballon, le ballon répond aux mouvements du joystick vers la droite ou vers la

- \* Die Spielcassette einlegen. Gerät einschalten (ON).
- \* Den linken Steuerknüppel (Joystick) einstecken.
- \* Der Spielwahlschalter (GAME SELECT) und Schwierigkeitsschalter (DIFFICULTY) werden in diesem Spiel nicht verwendet.
- \* Zum Beginn eines neuen Spiels die Rückstellaste (GAME RESET) drücken.
- \* Die Action geht auf Berührung des Steuerknüppels los.
- \* Der Steuerknüppel
  - Um Harry nach rechts bzw. links zu bewegen, drücken Sie den Steuerknüppel nach rechts oder links.
  - Zum Springen bitte den roten Knopf drücken.
  - Um von einer Leiter herunterzusteigen, ziehen Sie den Steuerknüppel zurück, unmittelbar bevor Harry das Loch erreicht. Um hochzusteigen, den Steuerknüppel nach vorne drücken.

- \* Inserisci la cartuccia. Porta l'interruttore su ON.
- \* Inserisci la leva di comando (joystick) sinistra.
- \* In questo gioco non si usano i selettori di gioco e di difficoltà.
- \* Per cominciare un nuovo gioco premi il pulsante RESET.
- \* Per dare inizio al gioco muovi la leva di comando.
- \* La leva di comando:
  - Per muovere Harry a destra e a sinistra: muovi la leva a destra e a sinistra.
  - Per saltare: premi il pulsante rosso.
  - Per scendere da una scala: spingi indietro la leva appena prima che Harry raggiunga la buca. Per salire sulla scala: spingi la leva in avanti.
  - Quando Pitfall Harry si lascia trasportare da un palloncino, questo segue i movimenti della leva di comando. Spingi la leva in avanti per accelerare, spingila indietro per

- \* Introduzca el cartucho y encienda el aparato (ON).
- \* Enchufe el control de Joystick izquierdo.
- \* No utilice el interruptor de nivel de dificultad, ni el de selección de juego (GAME SELECT).
- \* Para empezar un nuevo juego, oprima el interruptor RESET.
- \* Para entrar en acción, empuje el control de Joystick.
- \* Usos del control de Joystick:
  - Para desplazar a Harry a la derecha o a la izquierda, mueva el control de Joystick en dichas direcciones.
  - Para brincar, oprima el botón rojo.
  - Para bajar una escalera, tire del control de Joystick hacia atrás justamente antes de que Harry llegue al agujero. Para subir una escalera, empuje el control de Joystick hacia adelante.
  - Cuando Pitfall Harry viaja en globo, éste sigue

- \* Plaats cassette in. Schakel stroom in (ON).
- \* Linker stuurknuppel ("Joystick") insteken.
- \* De moeilijkheidsknop en speelkeuzeknop worden in dit spel niet gebruikt.
- \* Om een nieuw spel te beginnen, druk op de terugkeerknop (RESET).
- \* Om te beginnen, beweeg de stuurknuppel.
- \* De stuurknuppel:
  - Om Harry naar links of rechts te bewegen, beweeg de knuppel naar links of rechts.
  - Om te springen, druk op de rode knop.
  - Om van de ladder af te dalen, trek de knuppel terug, juist voordat Harry het gat bereikt. Om op de ladder te klimmen, beweeg de knuppel naar voren.
  - Indien Harry met de ballon reist, dan volgt de ballon de links/ en rechtsbewegingen van de stuurknuppel. Om sneller te gaan, druk de stuurknuppel naar voren;





gauche. Pour gagner de la vitesse, poussez le joystick vers l'avant; pour en perdre, tirez-le vers l'arrière.

\* Il n'existe pas de limite de temps.

\* Le voyage se termine au moment où Rhonda, le diamant Raj et Quickclaw ont tous été retrouvés.

—Reist Pitfall Harry per Ballon, folgt der Ballon dem Steuerknüppel nach links bzw. rechts. Zur Beschleunigung drücken Sie den Steuerknüppel vorwärts, zum Bremsen den Steuerknüppel zurückziehen.

\* Es gibt keine Zeitbegrenzung

\* Die Reise von Harry ist in dem Augenblick zu Ende, wo er Rhonda, den Raj-Diamant und die Katze Quickclaw gefunden hat.

### CARACTERISTIQUES SPECIALES

### BESONDERE MERKMALE

### CARATTERISTICHE SPECIALI

**Croix rouges.** Chaque fois que Harry succombe à un danger quel qu'il soit, il ne meurt pas mais il est ramené comme par magie jusqu'à la dernière croix rouge qu'il a touchée.

**Ballons.** Pour attraper un ballon, il vous suffit de sauter jusqu'à lui. Il vous transportera au travers de la caverne ou encore vers une corniche plus élevée. Pour le lâcher, laissez à une chauve-souris le soin de le faire éclater. Faites attention à ce que la chauve-souris frappe le ballon, pas vous. Les ballons n'apparaissent qu'au cours de la traversée d'un puits de mine spécifique.

**Rote Kreuze:** Jedesmal, wenn Harry einer Gefahr nicht mehr ausweichen kann, stirbt er nicht, sondern wird wie durch einen Zauber zum letzten von ihm berührten Kreuz befördert.

**Ballons:** Um einen Ballon zu packen, springen Sie einfach zum Ballon hin. Der Ballon trägt Sie über eine Höhle oder zu einem höheren Felsvorsprung. Wollen Sie sich wieder von dem Ballon trennen, überlassen Sie ihn einfach einer Fledermaus, die ihn dann zum Plätzen bringt. Geben Sie dabei aber Acht, daß die Fledermaus wirklich den Ballon und nicht Sie trifft. Die Ballons erscheinen ausschließlich innerhalb eines einzigen Schachts.

rallentare.

\* Non vi sono limiti di tempo.

\* Il viaggio si conclude quando avrai trovato Rhonda, il diamante di Raj e il gatto Quickclaw.

los movimientos a derecha o izquierda del control de Joystick. Si desea que adquiera velocidad, empuje el control de Joystick hacia adelante; si quiere que la pierda, tire hacia atrás.

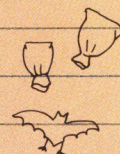
\* No hay límite de tiempo.

\* El viaje finaliza cuando finalmente usted encuentra a Rhonda, el diamante Raj y al gato Quickclaw.

om langzamer te gaan, trek de stuurknuppel terug.

\* Er is geen tijdlimiet

\* De reis eindigt op het moment dat Rhonda, de Raj-diamant en Quickclaw alledrie zijn gevonden.



### CARACTERISTICAS ESPECIALES

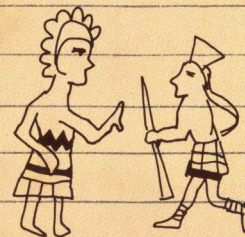
### BIJZONDERE KENTEKENS

**Cruces rojas.** Cada vez que Harry sucumbe ante cualquier peligro, no muere, sino que se ve mágicamente transportado a la última cruz roja que tocó.

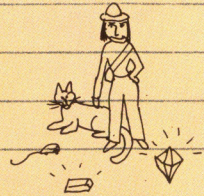
**Globos.** Para atrapar un globo, simplemente salte hasta donde éste se encuentre. Déjese llevar a través de la caverna o hasta un saliente más alto. Para abandonar el globo, haga que un murciélago lo reviente, pero asegúrese de que dicho murciélago le dé al globo y no a usted. Los globos aparecen únicamente en un pozo de mina específico.

**Rode Kruizen.** Wanneer Harry onder een gevaar bezwijkt, sterft hij niet, maar gaat door toverkracht automatisch naar het laatste rodg kruis dat hij aangeraakt heeft.

**Ballonnen.** Om een ballon te grijpen, spring ernaar. Hij draagt u over de grot of naar een hogere vooruitstekende rand. Wilt u de ballon niet meer gebruiken, laat dan een vleermuis de ballon klappen. Weest er echter zeker van dat de vleermuis de ballon raakt en niet u. Ballonnen komen slechts voor in één enkele spelonk.





| SCORE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | PUNKTEZAHLUNG                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | PUNTEGGIO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | PUNTUACION                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | PUNTE TELLING                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Un score parfait est de 199.999 points. Pour y arriver, vous devez trouver à la fois Rhonda, le chat Quickclaw, le diamant, les 27 lingots d'or, et le rat de l'âge de pierre; et ne succomber à aucun danger.</p> <p>* Il vous est attribué une avance de 4000 points au début de la partie.</p> <p>* Chaque lingot vaut 5000 points.</p> <p>* Le rat préhistorique vous rapporte 15.000 points.</p> <p>* Le diamant Raj rapporte 20.000 points.</p> <p>* Si Rhonda est retrouvée saine et sauve, vous gagnez 10.000 points.</p> <p>* Si Quickclaw est retrouvé sain et sauf, vous gagnez 10.000 points.</p> <p>Chaque fois que Harry tombe dans un piège quelconque, vous perdez des points de façon continue, et vous en perdrez d'autant plus qu'il vous faudra plus longtemps pour retourner à la croix rouge. De même, il vous est déduit 100 points pour chaque chute non intentionnelle.</p> | <p>199.000 ist die Höchstpunktzahl. Um diese zu erzielen, müssen Sie folgende Aufgaben lösen: Sowohl Rhonda, die Katze Quickclaw, den Raj Diamant wie auch alle 27 Goldbarren und die Steinzeitratte finden.</p> <p>Dabei dürfen Sie allerdings keinen einzigen Fehler machen.</p> <p>* Beim Spielanfang bekommen Sie sofort 4.000 Punkte.</p> <p>* 5.000 Punkte für jeden gefundenen Goldbarren.</p> <p>* 15.000 Punkte für die Steinzeitratte.</p> <p>* 20.000 Punkte für den Raj Diamant.</p> <p>* 10.000 Punkte für die Rettung Rhondas.</p> <p>* 10.000 Punkte für die Rettung der Katze Quickclaw.</p> <p>Sie verlieren laufend Punkte, wenn Harry einer Gefahr nicht mehr ausweichen kann und ihr zum Opfer fällt. Je länger die Rückreise zum roten Kreuz dauert, umso mehr Punkte verlieren Sie in dieser Zeit. Es werden Ihnen auch jeweils 100 Punkte bei jedem unbeabsichtigten Hinfallen abgezogen.</p> | <p>E' possibile realizzare un punteggio massimo di 199.999 punti. Per far questo occorre trovare: Rhonda, il gatto Quickclaw, il diamante, i 27 lingotti d'oro e il topo preistorico evitando nel contempo ogni pericolo.</p> <p>* All'inizio del gioco hai 4.000 punti.</p> <p>* Ricevi 5.000 punti per ogni lingotto d'oro.</p> <p>* 15.000 punti per il topo preistorico.</p> <p>* 20.000 punti per il diamante di Raj.</p> <p>* 10.000 punti per aver salvato Rhonda.</p> <p>* 10.000 punti per aver salvato il gatto Quickclaw.</p> <p>Se Harry non riesce a superare un ostacolo, continua a perdere punti fino a che non raggiunge la croce rossa. Vengono inoltre dedotti 100 punti ogni volta che cade.</p> | <p>Una puntuación perfecta consta de 199.999 puntos. Para alcanzarla, usted tiene que encontrar a Rhonda, al gato Quickclaw, el diamante Raj, las 27 barras de oro y la rata de la Edad de Piedra, y asimismo, jamás debe ser víctima de ningún peligro.</p> <p>* En cuanto usted empieza el juego, se le da un adelanto de 4.000 puntos.</p> <p>* 5.000 puntos por cada barra de oro.</p> <p>* 15.000 por la rata cavernaria.</p> <p>* 20.000 por el diamante Raj.</p> <p>* 10.000 porque Rhonda regrese sana y salva.</p> <p>* 10.000 porque el gato Quickclaw regrese asimismo sano y salvo.</p> <p>Cada vez que Harry sucumbe ante un peligro, usted pierde puntos constantemente. Mientras más se prolongue el viaje de regreso a la cruz roja, más puntos perderá. Por otra parte, cada vez que se caiga sin quererlo, se le rebajan 100 puntos.</p> | <p>Het hoogste aantal punten is 199.999. Om dit te verkrijgen moet u Rhonda, Quickclaw de kat, de diamant en alle 27 goudklompen en de stenen-tijdperk rat vinden en nooit slachtoffer worden van een gevaar.</p> <p>* Voordat u het spel begint krijgt u 4000 punten.</p> <p>* 5.000 punten voor elke goudklomp.</p> <p>* 15.000 punten voor de stenen-tijdperk rat.</p> <p>* 20.000 punten voor de Raj diamant.</p> <p>* 10.000 punten voor de veilige terugkeer van Rhonda.</p> <p>* 10.000 punten voor de veilige terugkeer van Quickclaw.</p> <p>Elke keer dat Harry het slachtoffer wordt van een gevaar, verliest u punten. Hoe langer de weg terug is naar een rood kruis, desto meer punten u verliest. Er worden ook 100 punten afgetrokken voor elke keer dat u onopzettelijk valt.</p> |      |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |  |



### DEVENEZ MEMBRE DU CLUB DES "CLIFFHANGERS" D'ACTIVISION®

Si vous remportez 100.000 points ou plus, vous méritez de devenir un aventurier officiel parmi les **Cliffhangers**. Adressez une photo de votre écran de télévision accompagnée de vos nom et adresse à votre distributeur Activision le plus proche (voir liste ci incluse). Nous vous enverrons aussitôt l'emblème officiel des Cliffhangers.

### CONSEILS UTILES DE DAVID CRANE (inventeur de Pitfall II)

David Crane est un des inventeurs de jeux vidéo à qui ont été décernés le plus de prix au monde. Laser Blast™, le Decathlon d'Activision et le Pitfall™ original font tous partie de ses créations.

\* Lorsque vous désirez traverser un puits, tenez-vous au bord de la corniche et sautez en diagonale sur la corniche d'en face. Appuyez sur le bouton rouge juste avant de sauter et gardez-le enfoncé en même temps que vous déplacez le joystick dans la direction vers laquelle vous vous

### DEN ACTIVISION® "CLIFFHANGERS" BEITRETEN

Sammeln Sie mindestens 100.000 Punkte, und Sie qualifizieren sich als offizielles Mitglied der abenteuerlichen **Cliffhangers**. Schicken Sie ein Photo Ihrer Glanzleistung (Fernsehbildschirm) mit Namen und Anschrift an Ihren nächsten Activision-Vertreter (siehe beiliegende Liste), und wir senden Ihnen das offizielle Cliffhanger-Abzeichen zu.

### HINWEISE VON DAVID CRANE (Designer von Pitfall II)

Unter den Designern von Videospielen gehört David Crane zu den meistgekrönten der Welt. Zu seinen besten Spielen gehören Laser Blast™, The ACTIVISION DECATHLON und der erste Teil des PITFALL!™-Abenteuers.

\* Um einen Schacht zu überspringen, stellen Sie sich am besten an den Rand eines Felsübersprungs und springen dann diagonal zum gegenüberliegenden Vorsprung. Drücken Sie den roten Knopf kurz vor dem Abspringen, und halten Sie ihn gedrückt, während Sie gleichzeitig

### ISCRIVITI AL CLUB DEI "CLIFFHANGERS" ACTIVISION®

Se riesci a conseguire 100.000 punti o più, sarai in grado di iscriverti al club degli avventurieri **Cliffhangers**. Invia una foto che documenti questo tuo risultato (schermo TV) con il tuo nome ed indirizzo al tuo distributore Activision di zona (vedi la lista acclusa). Provvederemo a inviarti il distintivo ufficiale dei Cliffhangers.

### SUGGERIMENTI DI DAVID CRANE (ideatore di Pitfall II)

David Crane è uno dei progettisti di videogiochi più premiati del mondo, l'ideatore di Laser Blast™, Activision Decathlon™ ed il classico Pitfall™.

\* Se vuoi attraversare un pozzo, fermati sull'orlo della sporgenza e salta diagonalmente sulla sporgenza opposta. Premi il pulsante rosso appena prima di saltare e tienilo abbassato mentre muovi la leva di comando nella direzione desiderata. In questo modo potrai galleggiare fino a raggiungere il lato opposto oppure rimbalzare contro le pareti del pozzo.

### CONVIERTASE EN MIEMBRO DE LOS "CLIFFHANGERS" DE ACTIVISION®

Reúna 100.000 puntos o más y conviértase en aventurero oficial del grupo de los **Cliffhangers**. Envíe una foto de su pantalla de televisión, junto con su nombre y dirección, al distribuidor de Activision más cercano (consulte la lista adjunta), y nosotros le enviaremos el emblema oficial de los Cliffhangers.

### CONSEJOS UTILES DE DAVID CRANE (inventor de Pitfall II)

David Crane es uno de los inventores de videojuegos que más premios han obtenido en el mundo. Entre sus trabajos figuran Laser Blast™, The Activision Decathlon y el Pitfall™ original.

\* Cuando desee cruzar un pozo de mina, colóquese en la orilla del saliente y salte diagonalmente para caer sobre otro saliente de enfrente. Oprima el botón rojo de la derecha antes de saltar y mantengalo oprimido mientras mueve el control de Joystick en la dirección en que se dirige. De esta manera,

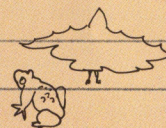
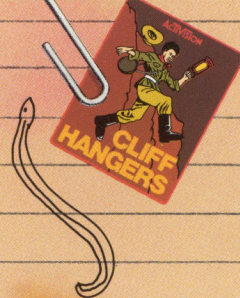
### SLUIT U ZICH AAN BIJ DE ACTIVISION® "CLIFFHANGERS"

Verzamel 100.000 of meer punten en wordt een officiële avonturier met de **Cliffhangers**. Stuur een foto van uw TV beeldscherm tezamen met uw naam en adres naar uw dichtsbijzijnde Activision dealer (lijst bijgesloten). Wij sturen u dan het officiële Cliffhangers embleem.

### TIPS VAN DAVID CRANE (Ontwerper van Pitfall II)

David Crane is een van de meest prijsgekreunde video game ontwerpers in de wereld. Laser Blast™, de Activision-Decathlon en de oorspronkelijke Pitfall zijn onder andere door hem ontworpen.

\* om over een spelonk te springen, ga aan de rand van de rots staan en spring diagonaal naar de rand aan de andere kant. Druk op de rode knop juist voordat u springt en houdt het ingedrukt, terwijl u tegelijkertijd de stuurknuppel beweegt in de richting waarin u springt. U zweeft nu naar de andere kant of stuit





destinez. Vous volerez vers l'autre côté ou bien rebondirez contre les parois du puits.

\* Faites coïncider votre approche des condors et des chauves-souris de manière à toujours vous trouver juste sous le point où leur altitude de vol est la plus élevée.

\* Une chute libre, jusqu'au fin fond d'un puits peut vous permettre d'accéder plus rapidement à la rivière en-dessous. Ce saut doit cependant être synchronisé de façon à vous éviter d'entrer en collision avec des chauves-souris.

\* Si, par accident, vous vous trouvez en train de tomber au bas d'une série d'échelles ou de nombreux niveaux, poussez le joystick vers la gauche ou la droite. Des brises souterraines vous dirigeront lentement dans la direction correspondante.

\* Pour passer d'une échelle à un lingot, tenez-vous dans la partie basse de l'échelle et attendez que la chauve-souris passe juste au-dessus de vous. Remontez alors rapidement et précipitez-vous sur le lingot.

\* Le rat ne peut être maîtrisé que par derrière.

\* Il vous serait utile de dresser un plan des cavernes. Celui-ci vous aidera à vous diriger plus facilement dans ce dédale.

**den Steuerknüppel in Springrichtung schieben.**  
Hierdurch werden Sie entweder zur anderen Seite schweben oder von den Schachtwänden abprallen.

\* Laufen Sie Kondorvögel und Fledermäusen in gezieltem Tempo nach, damit Sie direkt unterhalb ihrer maximalen Flughöhe bleiben.

\* Ein Freifall durch einen ganzen Schacht ist quasi eine Abkürzung zum Fluß am Schachtboden. Man muß sich bei diesen

Sprüngen aber vor Zusammenstößen mit Fledermäusen in dem Schacht versehen.

\* Fallen Sie unwillkürlich eine Leiterbahn herunter oder durch mehrere Etagen, halten Sie dabei den Steuerknüppel entweder ganz links oder ganz rechts, und der Bodenwind wird Sie langsam in die entsprechende Richtung treiben.

\* Um von einer Leiter zu einem Goldbarren zu gelangen, bleiben Sie am besten erst unten auf der Leiter stehen, solange bis die Fledermaus direkt über Ihnen ist. Klettern Sie dann schnell die Leiter hoch, und laufen Sie geschwind zu dem Goldbarren.

\* Die Ratte ist übrigens nur von hinten zu überwinden.

\* Es lohnt sich, eine Karte der Höhlen zu zeichnen.

\* Avvicinati ai condor e ai pipistrelli solo quando sarai sicuro di poter passare sotto a loro.

\* Se salti nel pozzo al momento giusto potrai raggiungere il fiume. Attento a non farti prendere dai pericolosi pipistrelli.

\* Se cadì giù per le scale e scendi di numerosi livelli, sposta la leva di comando verso destra o sinistra per far sì che i venti sotterranei ti trasportino nella direzione desiderata.

\* Quando sei sulla scala e vuoi afferrare un lingotto d'oro, resta nella parte bassa e aspetta che il pipistrello ti passi sopra, dopodiché sali velocemente e corri verso il lingotto.

\* Potrai acchiappare il topo solo dal di dietro.

\* E' consigliabile disegnare una mappa delle caverne. Ben presto riuscirai a orientarti con estrema facilità.



flotará hasta el otro lado o rebotará por las paredes del pozo de mina.

\* Cuando se acerque a condores y murciélagos, calcule bien su posición, de tal manera que quede exactamente por debajo del punto más alto donde ellos se encuentren.

\* Una caída libre a todo lo profundo de un pozo de mina puede significar un atajo para llegar al río que se encuentra abajo. Sin embargo, hay que calcular bien este salto para no chocar con los murciélagos al caer.

\* En el caso de que, sin quererlo, caiga por un tramo de escaleras a través de muchos niveles, mantenga el control de Joystick a la izquierda o a la derecha. El viento subterráneo lo desplazará a usted lentamente en esa dirección.

\* Para ir de una escalera a una barra de oro, manténgase en la parte baja de la escalera, espere hasta que el murciélago se encuentre por encima de usted y luego suba rápidamente y corra hasta donde se halla la barra de oro.

\* A la rata sólo se la puede dominar por atrás.

\* Es conveniente trazar un mapa de las cavernas, pues de esta manera usted podrá orientarse pronto y con toda facilidad.

tegen de spelonkwanden.

\* Benader de condorvogels en vleermuizen naar berekening, zodat u precies onder hun maximale hoogte kunt blijven.

\* Een vrije val in een spelonk kan een afkorting zijn naar de rivier beneden. Deze sprong moet echter precies berekend zijn om een botsing met de vleermuizen te voorkomen.

\* Indien u onopzettelijk van een rij ladders valt of meerdere etages, beweeg de stuurknuppel naar links op rechts. De opwaartse wind beweegt u langzaam in die richting.

\* Om van een ladder naar een goudklomp te gaan, blijf laag op de ladder en wacht tot de vleermuis juist boven u is, dan klim vlug naar boven en ren naar de goudklomp.

\* De rat kan alleen van achteren bedwongen worden.

\* Het is aan te bevelen een kaart te tekenen van de grotten. Daardoor bent u spoedig instaat, de weg gemakkelijk te vinden.

